

Formación del certificado profesional <b>UC0491_3 Desarrollar elementos software en el entorno cliente</b> Código: UF1842	<b>Taller</b> Uso de clases II  Profesor: Xurxo González Tenreiro
---	--

# Clase Mascota

Recicla el código de la clase Mascota.

## ***Clase Perro***

A continuación crearemos una nueva clase en ECMAScript 5 que llamaremos perro.

Añadiremos varios campos:

- raza
- género
  - Esta será una variable privada y constante (aunque esta última es propia de ES6) y su valor será de cánido
- peso
- alimentación

## ***Constructor***

Generar el constructor adecuado para esta clase

## ***Herencia***

Por último y por prototipos asociar esta clase (subclase) a la superclase Mascota

Recordar

```
for(indice in Mascota.prototype){  
    Perro.prototype[indice]=Mascota.prototype[indice];  
}
```