



CREACIÓN DE CLASES

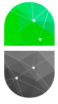
Crea un programa JavaScript que se ejecute en el navegador.

- Sobre el ejercicio anterior, crea una clase con el nombre “Furgoneta” que herede de “Vehículo”.
- Crea un constructor que permita dar estado inicial a las propiedades de modelo, marca, precio, km y carga
- Crea método getter y setter que permita establecer y obtener la carga
- Crea método que permita obtener la marca, el modelo y la carga de los objetos de tipo Furgoneta
- Crea un objeto de tipo Furgoneta para comprobar su funcionamiento

Posible solución en la siguiente página (no olvides que en programación siempre hay varios caminos que te llevan a Roma. Tal vez se te haya ocurrido una solución que no figura a continuación).



Posible solución en la siguiente página



SOLUCIÓN

Posible solución 1:

```
57
58     mostrarMarcaModelo() {
59         return this._marca + ' ' + this._modelo;
60     }
61
62 }
63
64
65 class Furgoneta extends Vehiculo{
66
67     constructor(modelo, marca, precio, km, carga){
68         super(modelo, marca, precio, km);
69         this._carga=carga
70     }
71
72     set carga(value){
73         this._carga=value;
74     }
75
76     get carga(){
77         return this._carga
78     }
79
80     mostrarMarcaModeloCarga(){
81         console.log(super.mostrarMarcaModelo(this._modelo) + " " + this._carga + " kg")
82     }
83 }
84
85
86
87
88
89
90 let mi_furgo=new Furgoneta("Nissan","Cargo",45000, 15000, 6750)
91
92 mi_furgo.mostrarMarcaModeloCarga();
93
94
95 </script>
96
```

← Método modificado de la clase Vehiculo. Se sustituye console.log por "return" para poder utilizarlo en las subclases