

CREACIÓN DE CLASES

Crea un programa JavaScript que se ejecute en el navegador.

Crea una clase con el nombre de "Vehículo". Esta clase creará objetos de tipo vehículo con las siguientes características:

- Método constructor que permita dar valor inicial a las siguientes propiedades:
 - Modelo
 - Marca
 - o Precio
 - o Km
- Métodos que permitan cambiar (setter) y obtener (getter) información de cada una de las propiedades. (Método setter es aquel método cuyo nombre comienza por "set" y getter el que comienza por "get")
- Método que permita obtener por consola la marca y el modelo del Vehículo. Por ej: "Renault Laguna"
- Crea un objeto que muestre marca y modelo.

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).





SOLUCIÓN

Posible solución 1:

```
<script type="text/javascript">
   class Vehiculo {
   constructor(modelo, marca, precio, km) {
       this._modelo = modelo;
       this._marca = marca;
        this._precio = precio;
       this._km = km;
   get modelo() {
       return this._modelo;
   set modelo(value) {
       this._modelo = value;
   get marca() {
       return this._marca;
   set marca(value) {
       this._marca = value;
   get precio() {
       return this._precio;
   set precio(value) {
       this._precio = value;
```

Sigue:



```
get precio() {
    return this._precio;
}

set precio(value) {
    this._precio = value;
}

get km() {
    return this._km;
}

set km(value) {
    this._km = value;
}

mostrarMarcaModelo() {
    console.log(this._marca + ' ' + this._modelo);
}

let mi_vehiculo=new Vehiculo("Mazda","MX-5", 28000,1200)

mi_vehiculo.mostrarMarcaModelo()

mi_vehiculo.mostrarMarcaModelo()
```