**Ejercicio Objetos 2.**

**Ejercicio 1.**

* Crea la clase Amigos usando la función constructora.
* El objeto tendrá los siguientes atributos o propiedades: *nombre, apellidos, dirección y teléfono*.
* El objeto no tendrá métodos.
* Crea 3 amigos (instancias) distintas a partir de la clase Amigos.
* Mostrar por pantalla los datos de todas las instancias en un mensaje que incluya todas las propiedades.
* Variar el ejercicio para crear versiones con o sin parámetros en el constructor y también, con y sin métodos internos que nuestros los datos de cada objeto por pantalla.

**Ejercicio 2.**

* Crea un clase u objeto prototípico llamado V*iajes*.
* El objeto prototípico tendrá las propiedades: *origen, destino, precio y transporte* y el método datos*Viaje()*.
* El método mostrará por pantalla con 3 instrucciones:
  + Los datos del origen y el destino.
  + El precio del viaje.
  + El modo de transporte para realizar el viaje.
* Crear 2 instancias *viajes* del objeto prototípico *Viajes*.
* Con ambas instancias llamar al método datosViaje(), para consultar sus datos.

**Ejercicio 3.**

* Crea la clase denominado *Coches* usando la función constructora.
* Sus propiedades serán:
  + marca, modelo, cilindrada, color y precio.
* Incluye los siguientes métodos:
  + El método arrancar(), que sólo mostrará el mensaje “Contacto y arranque”.
  + El método acelerar(), que incluirá un parámetro para la velocidad y mostrará el mensaje “Aumentando velocidad hasta” + velocidad.
  + El método cambiarMarcha(), que incluirá un parámetro para la marcha y mostrará el mensaje “Se ha introducido la “ + marcha +”marcha”.
* Crear 3 coches de la clase Coche.
* Mostrar por pantalla la marca, el modelo y el precio de los 3 coches.
* Llamar a los 3 métodos (utilizar uno distinto en cada coche).