

Ejercicio 6 – JavaScript (2ª parte)

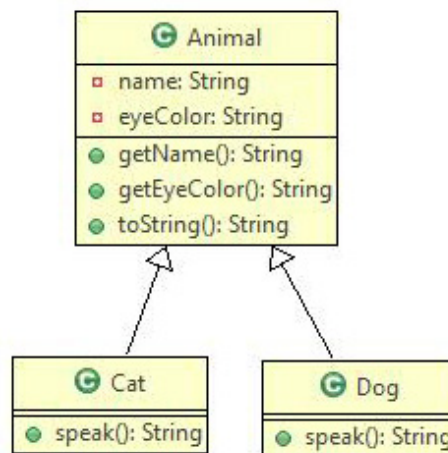
Instrucciones

Adjunta por el blackboard los ficheros html/js con la solución a cada una de las actividades propuestas.

Puntos totales posibles del ejercicio: 5

Actividades

1. Usando objetos JavaScript, implementa la siguiente jerarquía de objetos:



La implementación debe seguir estas instrucciones:

- Las propiedades `name` y `eyeColor` se le pasan al constructor de la clase padre `Animal`
- El método `toString()` de la clase `Animal` devuelve una cadena que contiene los valores de las propiedades `name` y `eyeColor`
- El método `speak()` de la clase `Cat` devuelve la cadena "meow" mientras que el método `speak()` de la clase `Dog` devuelve "woof"

Al cargar la página HTML en la que uses estos objetos JavaScript (evento `onload`) instancia un objeto `Cat` y otro `Dog`. Llama a sus métodos respectivos `toString()` y `speak()` y muestra por la consola la salida de ambos métodos.