

TALLER PROPIEDADES Y OBJETOS

1. Libro (Objeto básico + if)

Crear un sistema de préstamo de libros.

Tareas:

1. Usa el constructor `Libro` para crear un objeto con título y autor.
2. Agrega una propiedad `prestado = false`.
3. Implementa el método `prestar()` que:
 - Cambie `prestado` a `true` si el libro está disponible.
 - Muestre un mensaje de error si ya está prestado (usando `if`).
4. Prueba prestar el libro dos veces y observa los mensajes.

2. Lista de Compras (Array + for)

Gestionar una lista dinámica de productos.

Tareas:

1. Usa el constructor `ListaCompras` para crear una lista vacía (`this.productos = []`).
2. Añade 3 productos con el método `agregar()`.
3. Implementa el método `mostrar()` que use un `for` para listar los productos numerados (ej: "1. Manzanas").
4. Muestra la lista completa en consola.

3. Semáforo (If/else + estados)

Simular el cambio de luces de un semáforo.

Tareas:

1. Usa el constructor `Semaforo` (inicia en "rojo").
2. Implementa el método `cambiar()` que rote entre "rojo" → "verde" → "amarillo" → "rojo" usando `if/else`.
3. Llama al método 3 veces y verifica que el ciclo funcione.

4. Termómetro (Variables + condiciones)

Alertar sobre temperaturas extremas.

Tareas:

1. Usa el constructor `Termómetro`.
2. Implementa el método `actualizar(grados)` que muestre:
 - "¡Hace calor!" si $> 30^{\circ}\text{C}$.
 - "¡Hace frío!" si $< 10^{\circ}\text{C}$.
 - "Temperatura agradable" en otros casos.
3. Prueba con temperaturas de 5° , 20° y 35° .