

PORTADA DE **Práctica Tema 1**

Adrián Sánchez-Matamoros Martín

07/12/2022

Índice

<i>Introducción</i>	<i>3</i>
<i>Ejercicio 1</i>	<i>3</i>
<i>Ejercicio 2</i>	<i>3</i>
<i>Ejercicio 3</i>	<i>3</i>
<i>Ejercicio 4</i>	<i>3</i>
<i>Conclusión</i>	<i>3</i>
<i>Bibliografía</i>	<i>4</i>

Introducción

En esta práctica he ayudado a crear un juego de zombies para la empresa Entretenimiento del Sur S.L. y he continuado con su desarrollo mediante varios ejercicios con los datos dados.

Ejercicio 1

En el primer ejercicio he creado el constructor de una clase Jugador con los parámetros exigidos, teniendo en cuenta que el máximo de puntos de vida es una propiedad fija y no se define por parámetro.

Mostramos los datos de los jugadores por consola mediante un método llamado toString() dentro de Jugador, y compruebo su funcionamiento tras crear dos jugadores de ejemplo.

Ejercicio 2

Teniendo ya el constructor de la clase Zombi, creamos una subclase suya: Abominacion. Con "extends" hacemos que la nueva subclase herede de Zombi y creamos un método con un nuevo ataque, que se define llamando al método "atacar" de la clase padre con "super" tres veces, teniendo en cuenta su objetivo.

Ejercicio 3

Dada la subclase PlantaCurativa que hereda de Consumible, implemento el código faltante. En el constructor de la subclase llamamos al "nombre" de la clase padre y añadimos un nuevo parámetro "poder" que mide la potencia curativa de la planta. En el método "consumir" aplicamos los efectos de la planta curativa curando la vida correspondiente al jugador, respetando siempre su máximo de puntos de vida. Y finalmente comprobamos todo mostrándolo por consola.

Ejercicio 4

Con el array de objetos dado, creamos una función jugadoresTop(array) que, gracias al método filter(), nos devuelve un nuevo array sin modificar el que se pasa por parámetro con los nombres de aquellos jugadores que tengan más de 100 puntos. Siendo la función flecha que pasamos como parámetro a filter(), la parte más esencial del ejercicio, hace que se vea fácil y limpio. Finalmente mostramos por consola los elementos del nuevo array para comprobar el funcionamiento de la función.

Conclusión

Con esta práctica me he introducido en javascript con estos ejercicios llevaderos que hacen fácil la comprensión del lenguaje y su posible aplicación. Espero haber solventado los fallos que tuve en la última entrega. El enlace al repositorio privado de Github donde está el código de la práctica es: [adrismm/DWC_ASMM_Practica1](https://github.com/adrismm/DWC_ASMM_Practica1) (github.com).

Bibliografía

Grupo Studium: Curso: Desarrollo Web en Entorno Cliente (DAW)
(campustudium.com)