



**Bootcamp de Desarrollo Web**

**Ejercicio 7**



## Objetivo

Practicar programación de Javascript mediante los conceptos adquiridos de Clases, objetos y métodos/funciones



## 1 – Creación de Clases, objetos y métodos

Escribe un programa en JavaScript para crear una clase llamada 'Rectángulo' con propiedades para el ancho y la altura.

Incluyendo métodos para calcular el área y el perímetro del rectángulo.

Crea una instancia (objeto) de la clase 'Rectángulo' y calcula su área y perímetro.