1- Dado el objeto de ejemplo, escribe un script que liste las propiedades del objeto.

Estudiante { nombre : “Luis Vargas”, edad : 21, estadoCivil: “soltero” };

2- Crea un código que muestre el nombre y el titulo de los siguientes libros que deberán

ser tratados cada uno como un objeto de tipo Libro con las siguientes propiedades:

Libro 1:

autor: “Bill Gates”,

titulo: “The Road Ahead”

Libro 2:

autor: “Steve Jobs”,

titulo: “Walter Isaacson”

Libro 3:

autor: “Suzanne Collins”,

titulo: “Mockingjay: The Final Book of The Hunger Games”

3- Necesitamos almacenar en un programa todas las películas que tenemos en casa.

Ahora que sabemos crear nuestros propios objetos es el mejor modo de guardar esta información.

Crea una clase “Pelicula” que almacene la siguiente información:

- Nombre.

- Director.

- Año de estreno.

- Tipo de película (podrá ser “drama”, “comedia”, “acción” o “indie”);

- Prestado: almacenará un valor booleano. Por defecto será false.

Además tendrá los siguientes métodos:

* El constructor tendrá parámetros (se pasarán solo las 4 primeras propiedades; la propiedad prestado será false por defecto).
* Un método que permitirá modificar el año de estreno.
* Un método que permitirá cambiar la propiedad Prestado.
* Un método que muestre toda la información de una película por pantalla.