En esta lección aprenderemos cómo trabajar con clases en Tapscott.

También vale la pena decir que las clases son soportadas en el ECMAScript 6 pero vamos a trabajarlas

en base a tipifique.

Entonces comencemos para crearnos una clase.

Básicamente empezamos con la palabra reservada Class seguida del nombre de la clase que es básicamente

una clase sería como un tipo especializado un tipo personalizado nuestro vamos a poner clase Avenger

o Avella.

Ok perfecto ustedes van a notar que estoy poniéndola con la mayúscula es una convención que las clases

siempre tengan la definición de la clase tenga la primera letra capitalizada y todas las demás las demás

palabras compuestas también deberían de estar capitalizadas por ejemplo Avengers de Infinity Ward por

ejemplo algo así a lo que me refiero que utilicemos la sintaxis de Oper CAM cais significa que la primera

letra siempre mayúscula aquí también en mayúscula también mayúscula y aquí también en mayúscula.

Básicamente a eso me refiero y cuando hablamos de web cam el CAIS significaría que la primera letra

minúscula y todas las demás palabras en mayúscula ok.

Pero vamos a dejarlo solo como geek y lo dejamos así quedémonos un par de propiedades para esta clase

como por ejemplo el nombre.

Y también es conveniente que los otros lo definamos el tipo de una vez string Punto y Coma Enter.

Vamos a ver por qué me está marcando en el error voy a dejar el cursor encima y me dice que la propiedad

nombre no está inicializar y no está definida en el constructor.

Bueno eso no se preocupe no se preocupen ya vamos a arreglar eso.

Luego vamos con el equipo y también voy a ponerlo después string luego el nombre real dos puntos string

note que estoy usando la webcam que hice aquí entre colocar algo más como puede pelear los puntos voy

a poner que es de tipo bullían Koma.

Luego voy a colocar aquí como peleas ganadas algo así y esto va a ser un no solo para tener algo algo

más ok.

Si yo grabo los cambios revisemos si tengo levantado aquí el procedimiento con el TSS menos doble o

para estar escuchando los cambios y que presione un par de errores pero es lo que ya nos referíamos

lo voy a cerrar.

No se preocupe por esto si yo hago el Apep .3 ustedes van a notar que lo que hizo fue crearse una clase

pero vacía una clase Dereck más que IPv6 vacía y se van a preguntar qué pasó con todas estas propiedades.

Bueno realmente sólo las hemos definido pero como no las estamos utilizando para JavaScript es como

que no existieran más de uno va a decir ok pero esto está raro.

Bueno ustedes tienen que comprender que como estamos trabajando en TIC que si vas a ver que esta clase

a veñen tiene estas propiedades.

Pero cuando vayamos a JavaScript no vamos a tener esas restricciones.

Pero como todo lo vamos a realizar en tips Skype en TSJIB tendremos todas las reglas de validación pero

cuando lo pasemos al JavaScript nosotros vamos a saber que aplicamos todas las reglas de programación

en nuestro código.

Entonces el objeto de JavaScript siempre va a estar bien validado a pesar de que no tenga esas restricciones

como nosotros las acabamos de definir acá.

Ahora utilizamos la clase crear un Avenger bueno definirlo como una constante porque no lo pienso cambiar

Ant-Man y puedo decirle que va a ser de tipo Avengers.

De esta manera lo puedo utilizar y esto va a ser igual a New Haven

Punto y Coma no se preocupen todavía por el error ya lo vamos a arreglar pronto.

No se preocupen de esta manera yo estoy diciendo que atman es de tipo Avengers y se lo pueden ver acá

aunque recuerden que si lo estoy inicializar en este momento esta parte de acá estaría de más porque

tal siempre vas a ver que además es de tipo Avenger aunque yo no le ponga el tipado acá porque lo estoy

infiriendo por la inicialización del objeto ahora aquí simplemente haremos el cónsul DOGC de voy a grabar

los cambios no se preocupen por esos errores ya nos arreglaremos.

Regresemos al navegador web recargamos el navegador web y aquí ustedes van a observar que no tenemos

nada en el objeto no tenemos propiedades vacías o tenemos nada simple.

Simplemente tenemos el prototipo que básicamente se podría considerar como la herencia o el ADN de este

objeto.

Regresemos acá podemos inicializar algo como por ejemplo Ant-Man aunque no debería ser mejor pongámoslo

como sin nombre que se borra el error y si yo grabo los cambios regresa un navegador web y recargo.

Aquí aparece únicamente esa propiedad porque es la única propiedad que tiene un valor a la hora de crearse

una nueva instancia de Avengers.

Ok entonces todo esto acá o tendríamos que inicializar.

Pero les voy a enseñar una manera de hacerlo pero con el constructor.

Pero eso es el tema de la siguiente clase.

Por momento dejémoslo así.

No hace falta que hagan un poco porque en la próxima clase vamos a seguir trabajando con este archivo.

Por el momento tenemos nuestra clase básica inicializar de esta manera.