Actividad 1 del Homework 5 - Clases

1. En un archivo de texto separado que debes crear, escribe explicaciones de los siguientes conceptos como si se lo estuvieras explicando a un niño de 12 años. Hacer esto te ayudará a descubrir rápidamente cualquier agujero en tu comprensión.

* Prototype: Los objetos tienen propiedades que les son específicas. Pero puede ser que para determinadas tareas necesite otras propiedades. Se debe recurrir entonces a buscar esas propiedades en otro objeto (prototipo) que sería como una fuente alternativa para encontrar muchas propiedades. La clase, por ejemplo, es un prototipo.
* *Constructors* (de Clases):en un programa se pueden usar varios objetos que tengan la misma cantidad y las mismas propiedades. El definir esos objetos uno por uno, demanda tiempo y gasta espacio. Lo que se puede contruir para luego referenciar es una plantilla que defina genericamente las propiedades comunes a todos los objetos involucrados. Esa plantilla se llama Clase.