# Estructura de la clase

## Parte 1

### Presentación

* Presentarse y comentar lo de Camila.

### Setteando nuestro ambiente de trabajo

* Sublime
* Xampp
* Git (Breve explicacion)

### Repaso

* Proposiciones V f, tautología, contradicción.
* Arrays
* Funciones: definición, reusabilidad, return, scope, variables globales y locales
* Loops (While, for, forin)
* Break y continue
* Push, pop, assign.
* Que puede ir dentro de un array? (Mover elementos, super heroes)
* Hacer ejercicios de arrays: EJ4 (Cajas), 5, 6, 7,
* Arrays de arrays: Hacer ejercicio 9, 10, 11 y 12

### Confirm

* Función utilizada para seguir ingresando datos

### Null y undefined

* Comparación con otros lenguajes de programación
* Diferencia entre undeclared y undefined
* Es un tipo de dato que indica la ausencia de contenido

### IIFE

* Breve mención a las self invoking: IIFE.

## Métodos de un Array

* Slice
* Splice

## Ejercicio

* Realizar una función que tome un array como parámetro y que muestre por pantalla la cantidad de elementos de tipo “number”, la cantidad de elementos tipo “string” y la cantidad de elementos booleanos que tiene. Luego llamar a la función con 3 arrays distintos.

## Trabajo práctico

* Ingresar un listado de nombres de Alumnos por pantalla. Cada vez que se ingresa un nuevo usuario, preguntar si se quiere ingresar otro utilizando la función “Confirm”. En caso de que el usuario no quiera ingresar otro alumno, mostrar los siguientes resultados por consola:

1) Indicar la cantidad de alumnos que se ingresaron.

2) Indicar si “maradona” vino a la clase. Hacerlo con otra función que tome un array como parámetro y retorne true o false.

3) Mostrar el listado de alumnos por pantalla de una manera legible. Hacerlo con una función que

Break!!!!!

## Parte 2

## Objetos:

* Introduccion a objetos
* Propiedades de los objetos, acceso por punto.
* Array de objetos:
* Objetos de arrays
* Variable this, métodos.
* Hacer ejercitación 1,2, 3,4,5,6
* Partido de Futbol.

## Ejercicio.

**Hacer un objeto que represente un Auto**

* Debera tener las propiedades color, modelo, patente, marca, prendido, velocidad y velocidad maxima
* Debera tener los metodos encender, acelerar, mostrar velocidad actual, frenar y apagar
* Por lo tanto mediante el metodo acelerar tendra que ir aumentando la propiedad velocidad hasta llegar a la velocidad maxima.

## Trabajo Practico

**Crear una funcion que agregue objetos peliculas**

* El objeto pelicula Debera tener ID, titulo, descripcion, año, duracion, actores, director
* Debera tener metodos para editar todas sus propiedades, menos su ID, y para los actores tendra que ir agregando uno a uno
* Crear un objeto vacío que se llame películas y que tenga una función
* Crear sus métodos para editar sus propiedades menos el id

## LocalStorage

* window.localS*t*orage - stores data with no expiration date
* window.sessionStorage - stores data for one session (data is lost when the browser tab is closed)

## Patrones

* Que es un patrón de diseño
* Que diferentes patrones hay?
* Patron Modular – Crean do una función anónima que se autoinvoca y retorna un objeto literal.
* Metodos privados y públicos.
* Function declaration
* Encapsulamiento – Scope
* IIFE