



Curso de Programación Orientada a Objetos: POO

Artículo

Definiendo Clases en JavaScript

15



anncode

🕒 21 de Enero de 2019

16

estás interesado en aprender JavaScript desde ahora debes saber que el concepto de clases no existía como tal hasta el nuevo estándar EcmaScript 6. El reto de encontrar sistemas contruidos con este estándar es alto por esa razón explicaré cuál fue por mucho tiempo su equivalente.

19

los Prototipos fue la forma de crear clases en JavaScript y las representaremos partiendo de la declaración de una función.

21

creemos nuestras clases:

22

23

24

- Account
- Car
- Payment
- Route

para esto crearemos el siguiente sistema de archivos dentro de la carpeta JS de nuestro proyecto:

- Account.js
- Car.js
- Payment.js
- Route.js
- index.js

archivo index.js será el lugar equivalente al punto de entrada de la aplicación



Objetos, método constructor...

hora veamos el código archivo por archivo:

Account.js

```
1  function Account() {  
2      this.id;  
3      this.name;  
4      this.document;  
5      this.email;  
6      this.password;  
7  
8  }
```



Car.js

```
1  function Car() {  
2      this.id;  
3      this.license;  
4      this.driver;  
5      this.passenger;  
6  
7  }
```



Payment.js



Objetos, método constructor...

```
1  function Payment() {  
2      this.id;  
3  }
```



Route.js

```
1  function Route () {  
2      this.id;  
3      this.init;  
4      this.end;  
5  }
```



Este es el enlace del código del proyecto: <https://github.com/anncode1/Curso-POO-Platzi/tree/f5725787165b36cae579f94e428068039b554b0b/JS>

En este código notarás el uso de la palabra reservada **this**. Normalmente cuando usamos la sintaxis punto siempre lo haremos a partir de un objeto instanciado, en este caso con **this**, se hace una simulación al objeto en cuestión, a pesar de que en ese momento visualmente sigue siendo una clase.



Objetos, método constructor...

```
1  function Route () {  
2      this.id;  
3      this.init;  
4      this.end;  
5  }
```



Digamos que se adelanta un poco al momento de ejecución y visualiza al objeto con sus atributos, más adelante verás la forma en que podemos asignar datos a un atributo del objeto en otros lenguajes y verás que es exactamente la misma sintaxis.

Si intentáramos poner `this.` en el momento de ejecución nos traería un listado de todos los componentes de la clase que en este caso son solo estos tres: `id`, `init` y `end`.

This hace referencia al objeto instanciado. Para comprender del todo esta última frase mira la siguiente clase donde hablamos de objetos.

Reto.

En la carpeta de nuestro proyecto PHP declara estas mismas clases: Puedes utilizar esta clase de apoyo: <https://platzi.com/clases/1338-php/12929-programacion-orientada-a-objetos1172/>

Inténtalo y compártenos tus resultados, compáralos con tus compañeros.



Escribe aquí tu pregunta

+ 2



freddymm Estudiante • hace 11 días

Si están usando visual studio code pueden incluir en la configuración su propio código para



Objetos, método constructor...