

Un día en el zoológico mientras Juan estaba en su descanso.



Dani-De-Soft

Hola Juan te envíe un archivo a tu correo, Es acerca de clases y esos conceptos. Revisalo :)

Aquí te explico lo que es una clase. Principalmente me interesa que entiendas que son los métodos.

[clases.pdf](#) ↕

[ejercicio](#) ➡

Recuerdo que

La clase es una forma de representar objetos:

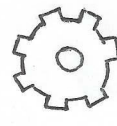
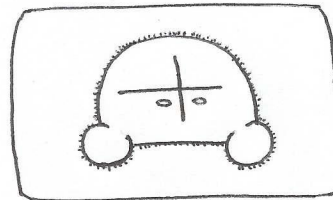
animal, persona o cosa



clases.pdf

La clase es como un molde, por ejemplo un molde para hacer carritos de juguete.

Para hacer un carro (objeto) tomas el molde y haces los carros que quieras, todos serán iguales



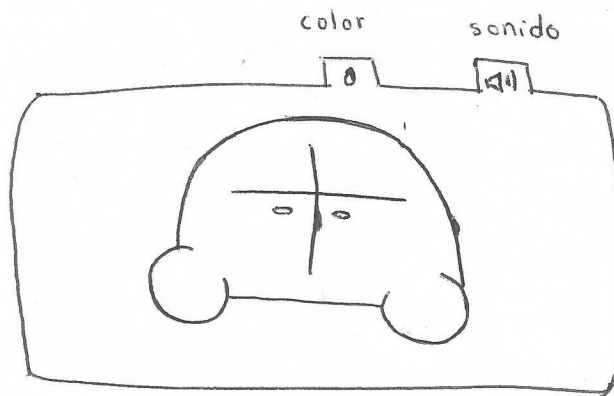
INSTANCIAR



proceso en el cual se hace un objeto a partir de una clase

al objeto también se le llama instancia

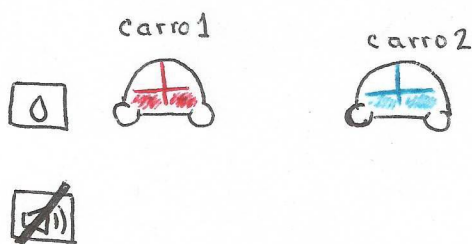
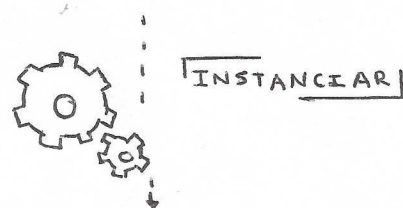
Para que tus objetos sean diferentes necesitas **atributos** como color y sonido. Y pasarles un valor por ejemplo: 'rojo', 'iu iu iu'.



en código se vería así

```
class Carro{  
  constructor(color, sonido){  
    this.color = color;  
    this.sonido = sonido;  
  }  
}
```

// así creas tus objetos  
const carro1 = new Carro('rojo', 'iu iu iu');  
const carro2 = new Carro('azul', 'nognog');



A pesar de que tenemos el sonido los carros no pueden sonar porque en el código no se tiene esa función o acción.

Para solucionar esto  
hay que agregar la  
función para hacer  
tocar el claxon.

A las funciones  
de las clases  
se les llama  
métodos

```
class Carro {  
  constructor (color, sonido) {  
    this.color = color;  
    this.sonido = sonido;  
  }  
  TocarClaxon() {  
    return console.log(this.sonido);  
  }  
}
```

// así creas tus carros

```
const carro1 = new Carro('rojo', 'iu iu iu');  
const carro2 = new Carro('azul', 'nog nog');
```



INSTANCIAR



carro 1



Carro 2

// para hacer sonar el claxon  
// llama a la función así

```
carro1.TocarClaxon();
```

```
carro2.TocarClaxon();
```



'iu iu iu'

'nog nog'

**Recuerda los métodos**

son funciones o acciones  
que tus objetos pueden hacer