**Cuestiones Unidad 5: Objetos (avanzado).**

1. A partir del siguiente código que simula la creación de una clase en JavaScript ES5, genera el código correspondiente para crear la clase según la sintaxis de ES6.

Rectangulo = function(alto, ancho){

this.alto = alto;

this.ancho = ancho;

}

1. Modifica el prototipo de **Rectángulo**, definido en la cuestión anterior, para añadir un método denominado área, que calcule el área del rectángulo.
2. Añade los métodos get y set a la siguiente definición de clase:

class Punto {

constructor(x = 0, y = 0) {

this.x = x;

this.y = y;

}

}

1. Crea la clase **Gato**, que herede de la clase Animal, sobrescribiendo el método hablar() para que salude diciendo “Rrrrr” y “miau”.
2. Crea un método estático para la clase **Rectángulo** que calcule el perímetro. Muestra también cómo harías la llamada al método.