

# PROGRAMA DESDE TU CASA

## CURSO FULL STACK

### Ejercitación clase 21: Github y POO.

#### EJERCICIO 1

Crea una cuenta (en el caso que no la tengas creada).

Crea un primer repositorio y nombralo "miprimerrepo", debe ser público.

En VSC definamos nuestro usuario:

```
git config --global user.name
```

```
git config --global user.mail
```

Agregá un archivo, puede ser un txt. Y andá pasando por el ciclo de vida: init, add, commit (al primer commit nombralo "Primer Commit" y pushealo).

#### EJERCICIO 2

Crea una clase que se llame Mueble.

Generá los atributos material, patas y peso.

Construí un primer objeto y, al constructor, agrégale valores. Luego mostralos con el console.log.

Generá un método que nos devuelva "Tiene X patas" en caso de tenerlas, y si tiene 0 que nos devuelva "No tiene patas".

Agregá un console.log para mostrar la salida del punto anterior.

Generá un método que pregunte por el peso. En caso de ser superior a 15 kg que muestre por consola "Necesita llevar flete", en el otro caso "Puede llevarlo por sí mismo".

#### EJERCICIO 3

Crea una subclase que se llame Mesa y herede los atributos de Mueble.

Agregale un atributo que sea "Espacio".

Agrega un método que valide que el Espacio solo puede agregársele "patio" o "living". En caso de pertenecer a alguno de éstos debe definir estos valores a los atributos y devolver el valor por mensaje "La mesa puede usarse en el PATIO/LIVING" (éste debe ser dinámico). En el caso que no hayan ingresado algunos de estos valores NO se deben setear los valores y solo retornará "Error: Debes ingresar patio o living".

#### EJERCICIO 4

Crea una subclase que se llame Silla y herede los atributos de Mueble.

Agregale los siguientes atributos:

Respaldo (si o no).



Altura (en centímetros).

Y agrega los siguientes métodos:

Método 1: Si tiene una pata, no tiene respaldo y mide más de 100 cms la consola debe devolver "Es un taburete"; caso contrario "No es un taburete"

### **EJERCICIO 5**

Crear una web en donde puedas implementar alguna de las clases que acabamos de crear. Y pueda obtener los datos a partir de un objeto creado.



**PROGRAMA DESDE TU CASA**