

## Relacion Ejercicios de Repaso #2

### Programación Básica en JavaScript – Clases y Objetos

1. Implementa el juego de “piedra, papel o tijera”. Para ello recuerda que deberás pedir al usuario su elección, la máquina generará una aleatoriamente y luego decidirás el resultado. La implementación debe hacerse en forma de clase, que no debe contener interfaz alguna.
2. Haciendo uso de la clase anterior, diseña una interfaz que permita jugar a “piedra, papel o tijera.”
3. Implementa una agenda como una clase en JavaScript. Recuerda que la clase no debe contener absolutamente nada acerca de la interfaz en la que posteriormente se usará. Para ello recuerda que cada agenda está formada por entradas que deberán contener *nombre*, *dirección*, *teléfono* y *email*. Deberás implementar los siguientes métodos:
  - `introducirContacto(nombre, dirección, teléfono, email)`: Da de alta un nuevo contacto en la agenda
  - `mostrarContacto(nombre)`: Localiza el registro con el nombre indicado y se muestra.
  - `MostrarTodos()`: Muestra ordenados alfabéticamente por nombre todos los registros de la agenda.
  - `borrarContacto(nombre)`: Borra el registro con el nombre indicado.
4. Crea la interfaz necesaria para, haciendo uso de la clase anterior, manejar una agenda de contactos.
5. Implementa haciendo uso de clases en JavaScript una caja registradora para una tienda. Para ello debes tener en cuenta que simularemos el hecho de escanear un producto con el método `scan()`, indicándole un producto y cantidad de éstos. La caja registradora debe por tanto:
  - `identificarEmpleado`: debe identificarse el empleado que va a trabajar en esa caja.
  - `IniciarCuenta`: se inicia el escaneo de productos de un cliente. Simularemos una serie de productos junto con su precio.
  - `FinalizarCuenta`: se calculará el total de la compra. Además se aplicará un descuento que dependerá del empleado que le atiende (cada empleado por tanto debe tener en cuenta su porcentaje de descuento).
6. Crea la interfaz necesaria para, haciendo uso de la clase anterior, manejar una caja con el esquema anteriormente trabajado (identificación empleado, escaneo de productos y finalización e impresión del ticket).