

## Tarea 018 - JavaScript- Clases Orden y Computadora

Los resultados de todas las tareas incorporarán, además del código fuente, los comentarios precisos y necesarios para su fácil comprensión. No escatimes esfuerzos en comentar el código, es una buena práctica para aprender, además de ser muy útil para modificaciones o reutilizaciones futuras.

Sería muy buena práctica añadir el título y el enunciado del ejercicio (como comentarios) al principio del código fuente.

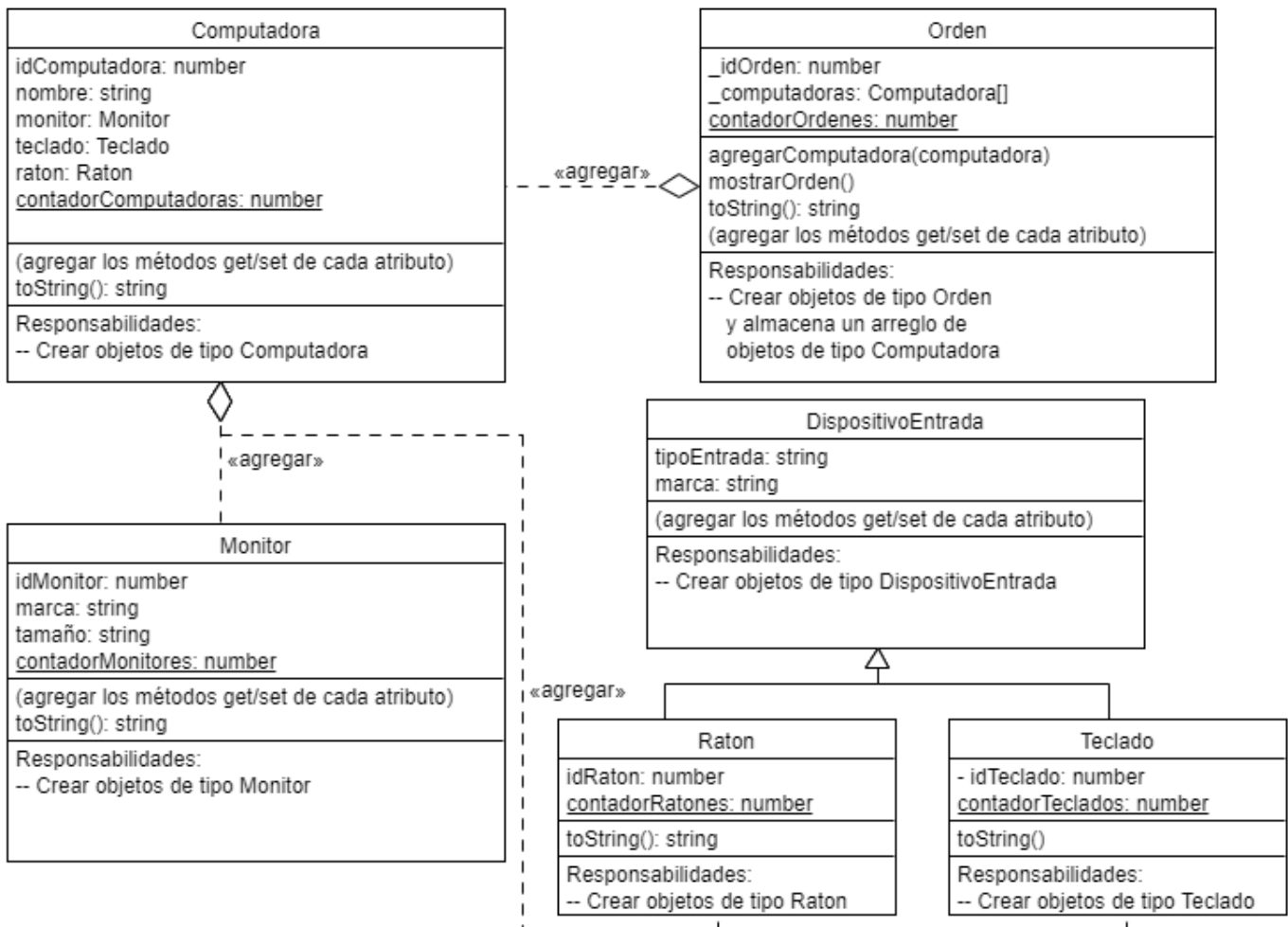
Añade documentos en formato Word con capturas de la salida por pantalla (al ejecutar la página) si consideras que queda más clara la resolución del ejercicio.

Deberás entregar dos versiones del resultado:

1. **Un único documento en Word sin comprimir:** que contenga todas las líneas de código, y por orden, primero el código **html**, luego el código **css** y por último el código **js**. Este archivo servirá para que el profesor haga anotaciones y/o correcciones a los alumnos.
2. **Los archivos de código fuente:** en un único archivo, ya sea de extensión: **html**, **js**, o **css**. Si precisas entregar varios archivos, comprímelos en un único **zip**. (No admito rar).

El nombre del archivo entregado comenzará por tu nombre seguido por TareaXXX. Ejemplo: **federicoTarea014.zip**

### 018 Clases con relación de herencia y agregación



Teniendo en cuenta el diagrama UML de la figura, y la salida por consola del método **toString()** de **dos objetos de la clase Computadora**, se pide realizar la web con las clases, atributos y métodos descritos en el diagrama hasta conseguir el listado de distintas órdenes.

# Daw2Cliente - Clase Computadora

```

===== Orden:0001 =====
PC id: PC0002  IBM Serie 2000
-----

Monitor nº: M0001, Marca: Asus, Tamaño: 23"
Teclado nº: T0002, Tipo: Inalámbrico USB, Marca: Razer
Ratón nº: R0001, Tipo: PS/2, Marca: Logitech
*****

PC id: PC0003  Tandon PC-XT
-----

Monitor nº: M0003, Marca: LG, Tamaño: 27"
Teclado nº: T0002, Tipo: Inalámbrico USB, Marca: Razer
Ratón nº: R0001, Tipo: PS/2, Marca: Logitech
*****

===== FIN =====

===== Orden:0002 =====
PC id: PC0001  Dell Gaming TX520
-----

Monitor nº: M0002, Marca: MSI, Tamaño: 32"
Teclado nº: T0002, Tipo: Inalámbrico USB, Marca: Razer
Ratón nº: R0002, Tipo: USB, Marca: Razer
*****

PC id: PC0002  IBM Serie 2000
-----

Monitor nº: M0001, Marca: Asus, Tamaño: 23"
Teclado nº: T0002, Tipo: Inalámbrico USB, Marca: Razer
Ratón nº: R0001, Tipo: PS/2, Marca: Logitech
*****

PC id: PC0001  Dell Gaming TX520
-----

Monitor nº: M0002, Marca: MSI, Tamaño: 32"
Teclado nº: T0002, Tipo: Inalámbrico USB, Marca: Razer
Ratón nº: R0002, Tipo: USB, Marca: Razer
*****

===== FIN =====

```

Otras consideraciones:

- Los **idXXX** de los objetos de las distintas clases se almacenarán con el formato que se observa: PC + 4 dígitos para las computadoras, M + 4 dígitos para los monitores, etc. La numeración de los 4 dígitos será automática y auto incremental según se vayan creando los objetos de cada clase.
- Hay que crear o modificar el **método** preciso en la clase **DispositivoEntrada** para que a través de los métodos **toString()** de las otras clases se obtenga **sólo la primera palabra de la marca** de estos objetos. Por ejemplo: si la marca de un teclado es "Razer Ornata", que solo se obtenga "Razer".
- Con las sentencias de la izquierda se debe obtener la salida de la imagen de la derecha

```

pc3.monitor = m3;
pc3.teclado = t2;
pc3.raton = r1;
console.log(pc3.toString());

```

```

-----
PC id: PC0003  Tandon PC-XT
-----

Monitor nº: M0003, Marca: LG, Tamaño: 27"
Teclado nº: T0002, Tipo: Inalámbrico USB, Marca: Razer
Ratón nº: R0001, Tipo: PS/2, Marca: Logitech
*****

```