

ACÀMICA

Agenda

Daily

Programo

Buenas prácticas: Setters & Getters

Programamos: Clase y objetos

Break

Programan: Clases y objetos

Cierre



Objetos

El concepto de Objetos en JavaScript puede entenderse con objetos tangibles de la vida real. Un objeto es un entidad independiente con propiedades y tipos

Daily



Daily



Sincronizando...

Bitácora



¿Cómo te ha ido?
¿Obstáculos?
¿Cómo seguimos?

Challenge



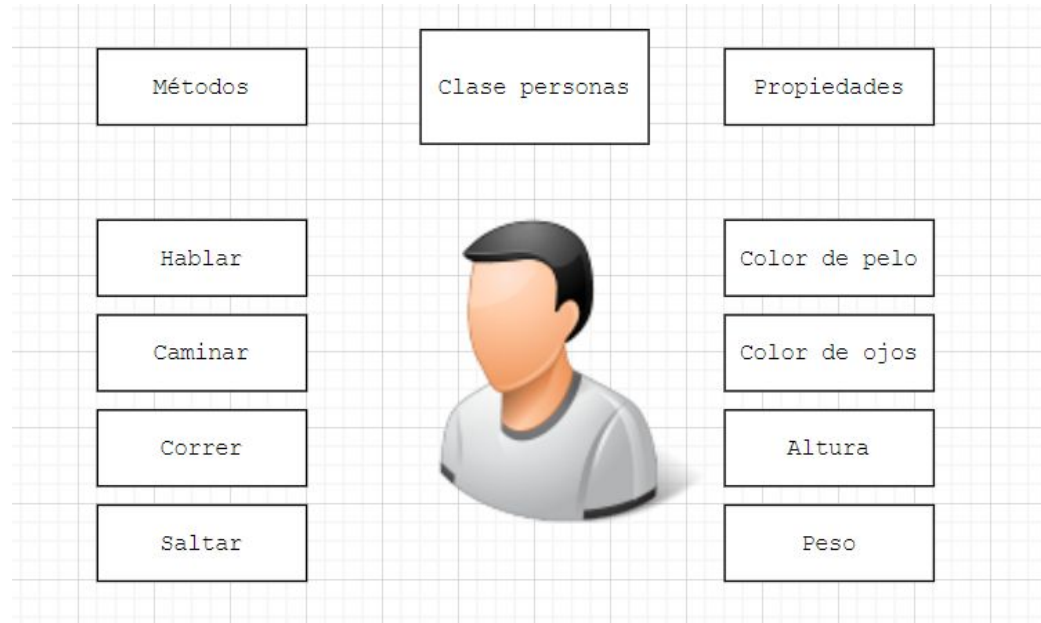
¿Cómo te ha ido?
¿Obstáculos?
¿Cómo seguimos?

Programación Orientada a Objetos



Clases

Una clase es un esqueleto de propiedades y métodos.



Objeto

Un objeto es una entidad donde se definen las propiedades particulares de cada uno y disponibiliza los métodos.

		
Objeto Melisa	Objeto Juan	Objeto Marta
Rubio	Castaño	Negro
Marrones	Negros	Verdes
1.78 CM	1.70 CM	1.82 CM
85 kilos	72 kilos	88 kilos



Programo

mentores/as



P00

Programo

Veamos una demostración en vivo de Programación Orientada a Objetos.



Buenas prácticas



Setters & Getters

Los **Setters & Getters** son métodos de acceso a las propiedades.

Getters: Del Inglés Get, que significa obtener, nos sirve para obtener el valor de una propiedad.

Setters: Del Inglés Set, que significa establecer, nos sirve para asignar un valor inicial a una propiedad.

A close-up photograph of a white ceramic cup filled with a latte. The surface of the milk is decorated with intricate latte art, featuring a central heart shape surrounded by concentric, wavy lines. The cup is placed on a matching white saucer. In the background, a white napkin and a silver fork are visible, though they are out of focus. The overall lighting is soft and even, highlighting the textures of the coffee and the smooth surface of the cup.

¡BREAK!



Programamos

todos/as



Programamos

Programemos juntos una clase que tenga las propiedades de nombre, apellido y edad con los siguientes métodos:

- `fullname`: debe retornar el nombre y apellido concatenados con un espacio entre ambos
- `es_mayor`: debe retornar `true` o `false` dependiendo si la persona es mayor de edad o no

Programan

estudiantes



Adopción de mascotas

Una perrera municipal tiene cientos de perros para dar en adopción.

El primer paso es realizar un análisis de las características que pueden tener los perros.





Clase

Crea una clase que contenga las características de tu análisis.

Si tu analisis no contempló el estado de adopción, añade esta propiedad en tu clase:

- En adopción
- Proceso de adopción
- Adoptado

Crea 2 métodos en tu clase:

- Modificar el estado de la adopción
- Informar el estado de la adopción

Actividad:
¡Programan!



Objeto

Crea tus primeros objetos a partir de tu clase.

Verifica el correcto funcionamiento de los 2 métodos para manipular el proceso de adopción.



Almacenamiento

Solicita al usuario las propiedades que hayas definido en tu análisis a través un **prompt**.

Una vez que completó todos los datos, crea un objeto desde tu clase 'perros'.

Almacena este nuevo objeto en un array. Cada posición del array contendrá un objeto.

Al finalizar el proceso mediante **window.confirm**, pregunta al usuario si desea cargar otro perro.



Visualización

Genera estos 4 reportes en un console.log:

- Todos los perros
- Todos los perros en adopción
- Todos los perros en proceso de adopción
- todos los perros adoptados

Para la próxima

- 1) Termina el ejercicio del encuentro de hoy.
- 2) Lee la bitácora 24 y carga las dudas que tengas al Trello.
- 3) Resuelve el challenge.

En el encuentro que viene uno/a de ustedes será seleccionado para mostrar el ejercicio de hoy y otro/a mostrará cómo resolvió el challenge de la bitácora. De esta manera, ¡aprendemos todos/as de (y con) todos/as, así que vengan preparados/as!

ACÀMICA