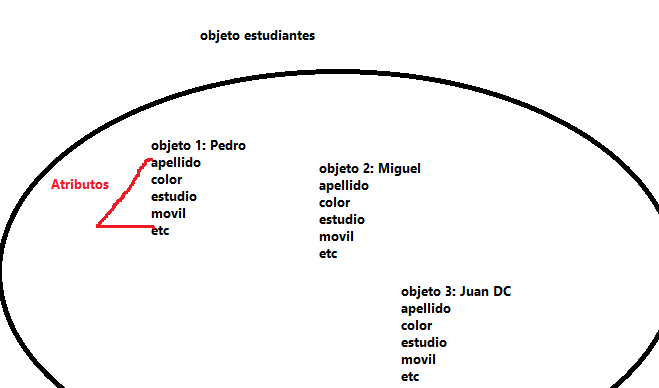
Curso básico de programación orientada a objetos con JavaScript

VENTAJA 1. ORDEN

Cada elemento que hace parte del proyecto se llamará objeto

Los métodos son funciones que permiten para actualizar la información de los atributos de los objetos.

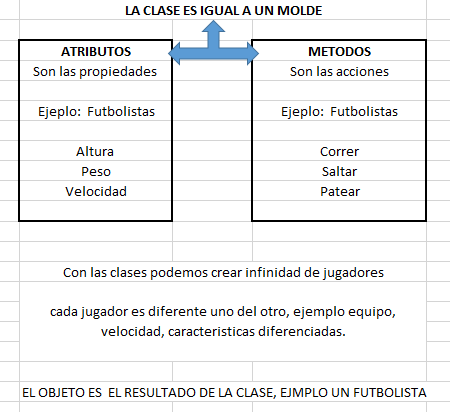


VENTAJA 2. REUTILIZAR CÓDIGO = ejemplo el molde de galletas se llaman clases

Las clases son iguales a un molde don con bloques de código, definimos métodos y atributos base para nuestros objetos.

Las clases también sirven para definir qué información se guarda en cada atributo, ejemplo texto, numero lista etc.

VIDEO 2:



LAS HERENCIAS: AYUDA A CREAR NUEVAS CLASES A PARTIR DE OTRAS

Ejemplo: clase o molde árbitro

Clase o molde portero.

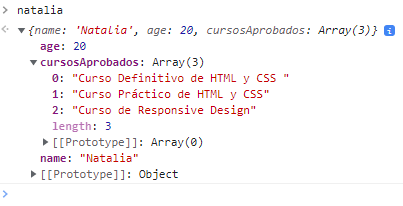
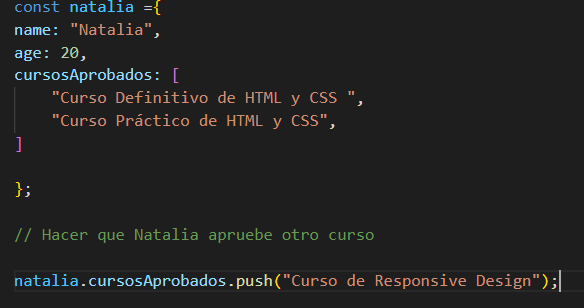
Encapsulamiento significa esconder algo o hacerlo invisible

Polimorfismo, (es un mensaje) significa muchas formas,

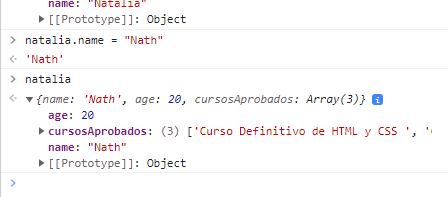
Video 3:

Video 5: se crea objeto literal + prototipo + instancia de prototipo

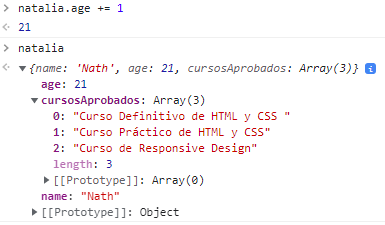
Lo que se desea hacer es que estando fuera del objeto literal Natalia sea le envié un push con el nuevo curso de responsive design.



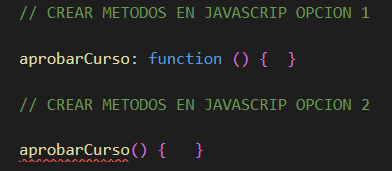
Cambiar el nombre de Natalia a Nath



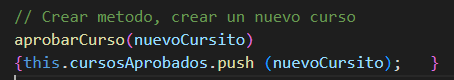
Sumarle a la edad actual un año más



CREAR METODOS EN JAVASCRIP

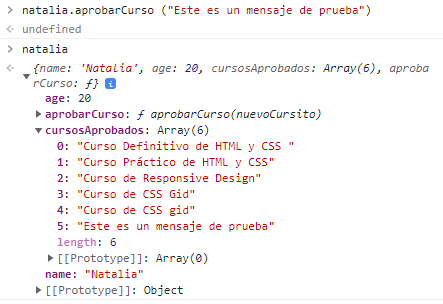


Ejemplo

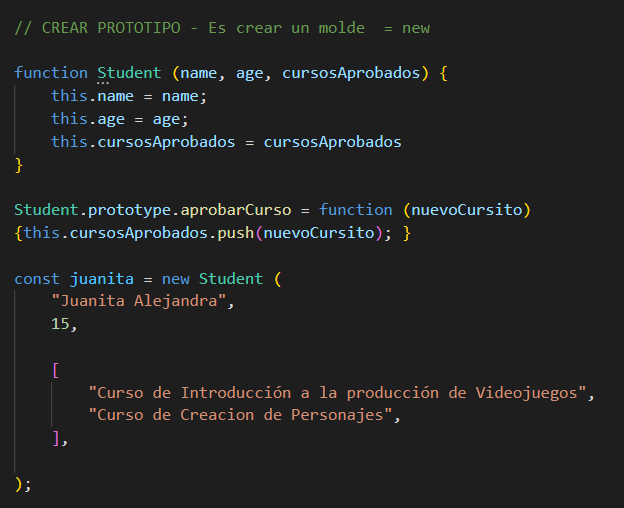


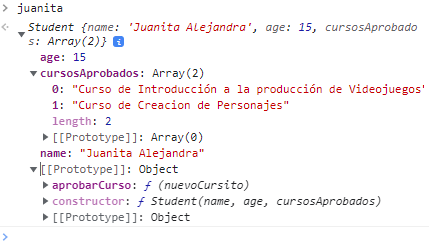


Ejemplo 2



CREAR PROTOTIPO





Video 7 creación de clases

