

PRÁCTICA 16 EVA 1: Herencia

- Se pide representar un objeto **Portátil** que herede propiedades y métodos de un objeto general **Ordenador**. Se hará empleando la POO propia de JavaScript con función constructora con primera letra en mayúsculas y uso de `__proto__`.

Entrada:

- Lo probamos en el mismo programa con llamadas a `console.log()`.

Funcionamiento:

- ✓ Portatil hereda de Ordenador .
- ✓ Necesario que haya comentarios de todas las operaciones realizadas.
- ✓ Al aplicar herencia lo haremos de un modo más práctico usando la sentencia

`this.__proto__ = new Ordenador (marca, modelo, ram, disco, pulgadas);`

dentro del constructor de *Portatil* para indicar que cualquier objeto instanciado con este constructor va a heredar de *Ordenador*. (Ver ejemplo pag.24 apuntes T5)

Indicaciones:

- ✓ Propiedades:
 1. Marca. Un texto.
 2. Modelo. Un texto
 3. Memoria RAM. Un número que indica GB de capacidad.
 4. Capacidad de Disco Duro. Un número que indica GB de capacidad.
 5. Pulgadas de pantalla, un número que indica Pulgadas.
 6. Autonomía (solo en portátiles). Un número que indica horas de duración de la batería.
- ✓ Métodos:
 - **toString**. Sirve para obtener en forma de texto y con un formato de salida adecuado los detalles del ordenador y/o del portátil.

Salida:

- Creamos **dos objetos** del constructor *Ordenador*, con y sin todos los parámetros. Por defecto (sin ser obligado indicarlos) se toman como valores 17 pulgadas, 512 GB de disco duro y 4 GB de RAM. La marca y el modelo sí son necesarias de indicar.

- Creamos **dos objetos** del constructor *Portatil*, con y sin todos los parámetros. En este caso también incluimos la autonomía (por defecto, 4 horas). Además, y también por defecto, en los portátiles las pulgadas son 13 y el disco duro 256 GB.
- Resumen (llamada a `toString()`) de cada uno de los 4 objetos implementados y salida por pantalla.

Entrega:

Envíalo al profesor como `<Nombre y apellidos>_PRACTICA16EVA1` o bien añade un enlace al código en github.