

EJERCICIO CLASES

PARTE 1:

1. En un nuevo proyecto crearemos los archivos:
 - a. `calculadoraCalorias.js`
 - b. `comida.js`
 - c. `index.js`
2. En "`calculadoraCalorias.js`" crearemos una clase llamada "`CalculadoraCalorias`" que debe tener un método `sumar(calorias)` que recibe un valor en calorías y guarda el resultado en una variable interna llamada *caloriasConsumidas*.
3. Crear un método `imprimir()` que imprima la frase "`Yo he consumido X calorías`" donde X es la variable local *caloriasConsumidas*.

PARTE 2:

4. En "`comida.js`" crearemos una nueva clase llamada "`Comida`" cuyo constructor recibirá los parámetros: `nombreAlimento`, `valorCalorico` y `esDulce` (booleano).

Esta clase tendrá una función llamada "`comer()`" que imprimirá un log diciendo "*Acabo de comer la comida X que tenía Y calorías. Era dulce/salado.*" donde X es la comida y Y el valor calórico y debe retornar el valor calórico de la comida. Se debe indicar si era dulce o salado.

5. En `index.js` importaremos las clases "`Comida`", "`CalculadoraCalorias`".
6. Ahora crearemos 3 objetos usando como plantilla la clase "`Comida`":
 - a. Un objeto llamado "`huevosRevueltos`", con un valor calórico de 1.000.
 - b. Un objeto llamado "`paella`", con un valor calórico de 1.500.
 - c. Un objeto llamado "`merluza`", con un valor calórico de 800.
7. Ahora invocaremos las funciones "`comer()`" de cada uno de nuestros 3 objetos, para que se impriman las tres frases.

PARTE 3:

8. Crear entonces un objeto para la clase `Calculadora` en el `index.js`.
9. Cambiando el código, al llamar la función `comer()`, aplicar la función `sumar` para que tengamos al final todas las calorías consumidas y mostrar en pantalla la frase de cuántas calorías has consumido con el método `imprimir()`.