Conceptos a saber:

* Prototype: propiedad que podemos establecer en métodos, y que se utiliza cuando trabajamos con “clases de objetos” .Sirve para acceder a los métodos a cada objeto de esa clase. Todos los objetos de una clase hacen referencia a otro objeto llamado proto.
* *Constructors* (de Clases): función especial que sirve para crear colecciones de objetos que comparten propiedades y métodos. Es decir, los objetos dentro de una misma clase comparten propiedades y funciones.

Por ejemplo: creamos una clase llamada animales domésticos (clase), compuesta por animales de cuatro patas (objetos) como perro, gato, conejo, hámster. Todos ellos tienen propiedades en común como nombre, tamaño, color, edad, etc…. y comparten las mismas funciones (ej: comer, moverse, dormir, beber, etc. ). Con “prototype” le damos acceso a cada animal (objeto) a las funciones (métodos) de la clase “animales domésticos”.