

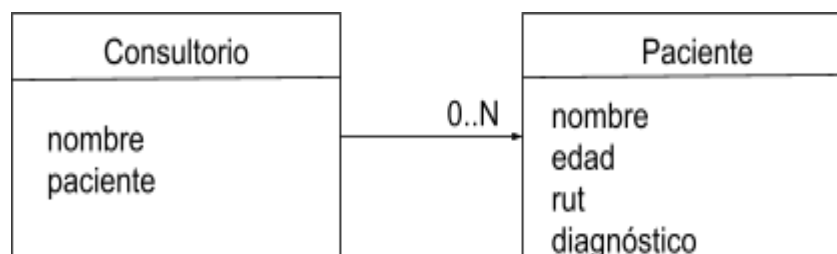
Desafío - Creando y modificando objetos

En este desafío validaremos nuestros conocimientos de programación orientada a objetos. Para lograrlo, necesitarás aplicar lo aprendido en las clases anteriores.

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo **individual**.
Este desafío **no es evaluado**.

Descripción

Aplicando los conceptos y herramientas aprendidas hasta ahora, nos pondremos en el caso de que un consultorio médico requiere un programa realizado en JavaScript, que permita almacenar y/o modificar los datos de sus pacientes. Así como filtrar y mostrar los pacientes por nombre para poder hacer una búsqueda más rápida y ubicar la historia médica de cada persona. En el siguiente diagrama UML se puede observar cual es la cardinalidad de los objetos y las propiedades que tiene cada uno.



Primeramente se deben mostrar todos los pacientes con sus datos personales, luego mediante un método de búsqueda, mostrar los datos del paciente que concuerden con el nombre que se envíe al método como argumento. Igualmente se deben proteger los datos y evitar modificaciones directas, por lo que se debe implementar getters y setters. Todo esto se puede mostrar en la consola del navegador web de tu preferencia.

Requerimientos

1. Crear una función constructora para cada objeto.
(2 Puntos)
2. Implementar métodos getters y setters para poder acceder y modificar los datos de los pacientes.
(3 Puntos)
3. Crear un método mediante la propiedad prototype que permita buscar los datos de los usuarios por nombre y otro método que permita mostrar todos los datos de los usuarios registrados.
(3 Puntos)
4. Instanciar cada objeto utilizando la instrucción new.
(2 Puntos)



¡Mucho éxito!