Creación cajero Js

Primero creamos la clase Billetes y dentro de ella hacemos el constructor

**Class Billetes{**

**Constructor(v, c){**

**}**

**}**

Dentro del constructor le pasamos parámetros con los que vamos a hacer funcionar el código, en este caso va a ser v de valor y c de cantidad

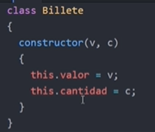
**Class Billetes {**

**Constructor (v, c) {**

**}**

**}**

Dentro del bloque de constructor se construye la clase billete con **this.{nombrex} = v** y abajo **this.{nombrey} = c;**

**Class Billetes {**

**Constructor (v, c) {**

**}**

**this.{nombrex} = v;**

**this.{nombrey} = c;**

**}**

Seguido a ello, comenzamos a analizar que vamos a meter dentro de nuestra clase, supongamos que tenemos billetes de 50, billetes de 20 y billetes de 10, le colocamos por parámetro el valor y la cantidad de billetes que vamos a tener

Para este ejemplo tenemos 3 billetes de 50, 2 billetes de 20 y dos billetes de 10 dentro de un array llamado caja

**Class Billetes {**

**Constructor (v, c) {**

**}**

**this.{nombrex} = v;**

**this.{nombrey} = c;**

**}**

**var caja = [];**

**caja.push(new Billetes(50, 3) );**

**caja.push(new Billetes(20, 3) );**

**caja.push(new Billetes(10, 3) );**

Para ir entendiendo el código, vamos a declarar una variable llamada dinero para no preocuparnos por estár metiendo datos en nuestro input type =”number”

**Class Billetes {**

**Constructor (v, c) {**

**}**

**this.{nombrex} = v;**

**this.{nombrey} = c;**

**}**

**var caja = [];**

**caja.push(new Billetes(50, 3) );**

**caja.push(new Billetes(20, 3) );**

**caja.push(new Billetes(10, 3) );**

**var dinero = 210;**

seguido a ello debemos de crear una variable que se llame entregado, la cual es el dinero que se le resta al cajero

**Class Billetes {**

**Constructor (v, c) {**

**}**

**this.{nombrex} = v;**

**this.{nombrey} = c;**

**}**

**var caja = [];**

**var entregado = []:**

**caja.push(new Billetes(50, 3) );**

**caja.push(new Billetes(20, 3) );**

**caja.push(new Billetes(10, 3) );**

**var dinero = 210;**

Para continuar debemos de declarar una variable que va a almacenar lo que es la división y una variable llamada papeles que ambas se inicializan en 0

**Class Billetes {**

**Constructor (v, c) {**

**}**

**this.{nombrex} = v;**

**this.{nombrey} = c;**

**}**

**var caja = [];**

**var entregado = []:**

**caja.push(new Billetes(50, 3) );**

**caja.push(new Billetes(20, 3) );**

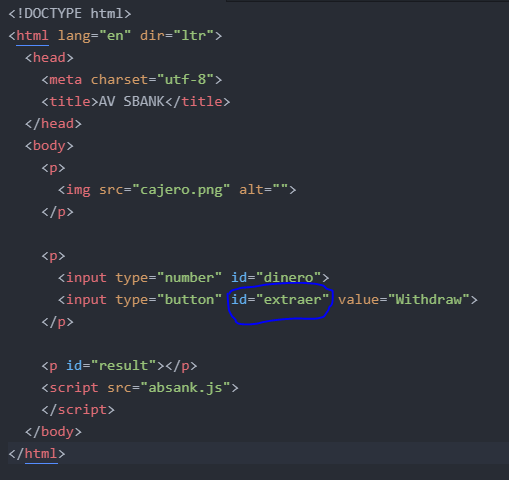
**caja.push(new Billetes(10, 3) );**

**var dinero = 210;**

**var division = 0;**

**var papeles = 0**

una vez ya está construida la estructura básica de la clase, se procede a configurar que cantidad de dinero requiere, esto se puede observar que el botón extraer tiene un id llamado **extraer**



Se procede a crear una variable cualquiera **b** la cual va a ser el botón y se escribe de esta manera para obtener este elemento de HTML, el botón en este momento pasa a vivir en la letra **b,** Ahora nos fijamos que el evento del click es “**click”,** Y seguido de una coma le colocamos cualquier nombre a la función que va a pasar el Dinero, en este caso es **pasarDinero()**

**class Billetes{**

**constructor(v, c)**

**{**

**this.valor = v;**

**this.cantidad = c;**

**this.image = new Image();**

**this.image.src = cash\_img[this.valor];**

**}**

**}**

**var box = [];**

**var entrega = [];**

**box.push(new Billetes(50, 5));**

**box.push(new Billetes(20, 5));**

**box.push(new Billetes(10, 5));**

**var dinero = 0;**

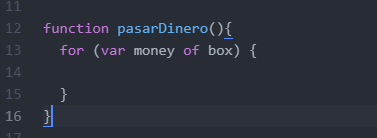
**var division = 0;**

**var caramelos = 0;**

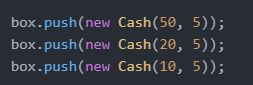
**var b = document.getElementById("extraer");**

**b.addEventListener("click", pasarDinero);**

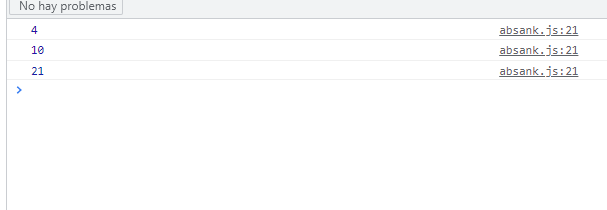
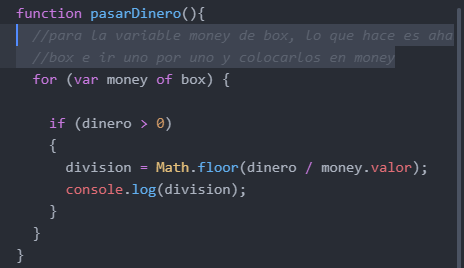
una vez creada la función la podemos ejecutar esta función debajo de la clase Billetes



Se procede a hacer el **for of** donde para la variable **money** de **box**, lo que hace es agarrar los elementos que hay en **box** e ir uno por uno y colocarlos en **money**

 Se agarran de acá y se colocan en **money**

Seguido este paso procedemos a realizar un if donde se analiza si el dinero es > 0 y si así es se divide el dinero que el cliente pide por el valor del billete que se está iterando

Podemos analizar en este caso que tenemos la variable dinero inicializada con 210, los outputs que podemos ver acá se dan debido a:

* **210 / 50 = 4;**
* **210 / 20 = 10;**
* **210 / 10 = 21;**