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

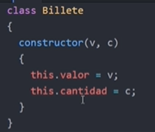
**Class Billetes {**

**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 div = 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**

