

Para mis estudiantes del curso de JavaScript de Coder House. El presente material NO es responsabilidad de Coder House y NO tengo su consentimiento expreso para difundirlo como material propio del programa al que se inscribieron, por ello es que es un aporte de mi para ustedes, como material complementario con la intención de ofrecerles propuestas que considero les podrá ayudar a explorar los temas.

PUC / ASC KRUIOSKI, Saúl A.

Ejemplos de Objetos

Para cualquiera de los ejercicios propuestos, te invito a que si así lo prefieres, sumes más características de las propuestas para cada escenario. Además, cada uno de los objetos deben tener declarados los método `toString()` y `equals(entity)`.

1. Somos estudiantes

Definir y crear un objeto con las propiedades: nombres, apellidos, legajo, identificador único (es una cadena de texto que representa alguno de los siguientes *dni, lc, le, etc*), fecha de alta, carreras (*listado en formato de cadena de texto con las diferentes carreras a las que puede estar inscripto*).

2. Vamos al curso de JavaScript

Definir y crear un objeto con las propiedades: nombre del curso, descripción, costo de matriculación, costo para rendir examen final, temario (*texto que representa al temario*), duración en semanas, cantidad de clases, cantidad de clases por semana.

3. Cuenta bancaria

Definir y crear un objeto con las propiedades: cliente (*solo nombres y apellidos*), número de cuenta, saldo, fecha de creación y habilitado.

4. Paquete de envío

Definir y crear un objeto con las propiedades: cliente (*solo el nombres y apellidos*), contacto, correo electrónico, ciudad origen, ciudad destino, código postal origen, código postal destino, dirección de entrega (*texto que representará a la calle y número*).

Para mis estudiantes del curso de JavaScript de Coder House. El presente material NO es responsabilidad de Coder House y NO tengo su consentimiento expreso para difundirlo como material propio del programa al que se inscribieron, por ello es que es un aporte de mi para ustedes, como material complementario con la intención de ofrecerles propuestas que considero les podrá ayudar a explorar los temas.

PUC / ASC KRUIOSKI, Saúl A.

5. Producto

Definir y crear un objeto con las propiedades: nombre, descripción, categoría (*cadena de texto que representa la categoría*), marca, precio unitario y stock.

6. Enviemos un mensaje

Definir y crear un objeto con las propiedades: emisor (*puede ser el correo electrónico del emisor o una cuenta interna del sistema como el nickname*), receptor (*puede ser el correo electrónico del receptor o una cuenta interna del sistema como el nickname*), fecha y hora, asunto o título, cuerpo del mensaje o contenido.

7. Recibo o facturación

Definir y crear un objeto con las propiedades: número de factura, fecha de emisión, fecha de vencimiento, nombre del cliente, nombre del vendedor, estado (es una cadena que representa "*pendiente*", "*pagado*" o "*suspendida*") y fecha de pago.

8. Lista de pendientes

Definir y crear un objeto con las propiedades: descripción, estado (*texto que representa "Pendiente", "En curso", "Finalizada"*), fecha, eliminado (*booleano que indica si fue eliminada o no*).

9. Producto vendido

Para este ejemplo solo nos vamos a concentrar en cada uno de los ítems dentro de una factura o ticket de compra, por ello es que debes definir y crear un objeto con las propiedades: producto (nombre del producto), cantidad, precio unitario.

10. Cita médica

Definir y crear un objeto con las propiedades: paciente (*nombres y apellidos*), profesional (*título, nombres y apellidos del profesional médico*), fecha y hora de la consulta, prestadora de salud del paciente (nombre de la *obra social o prepaga*),

Para mis estudiantes del curso de JavaScript de Coder House. El presente material NO es responsabilidad de Coder House y NO tengo su consentimiento expreso para difundirlo como material propio del programa al que se inscribieron, por ello es que es un aporte de mi para ustedes, como material complementario con la intención de ofrecerles propuestas que considero les podrá ayudar a explorar los temas.

PUC / ASC KRUIOSKI, Saúl A.

diagnóstico, estudios solicitados (*texto descriptivo de los diferentes estudios que se le pueda pedir durante la consulta*), acciones solicitadas (*texto descriptivo para indicar próximos pasos*)

11. Credencial de usuario

Definir y crear un objeto con las propiedades: usuario (*nombre del usuario, ya sea correo electrónico o nickname*), fecha de creación, fecha de modificación, fecha de eliminación, habilitado (*booleano que indica si está habilitada o no*), contraseña (*texto que representará a la contraseña codificada*).

12. Agenda de Contactos

Definir y crear un objeto con las propiedades: nombres, apellidos, sobrenombre o nickname, teléfono, correo electrónico o e-mail, notas, etiquetas (*representa un texto con diferentes definiciones cortas para etiquetar o clasificar*).

13. Biblioteca Personal

Definir y crear un objeto con las propiedades: título, autor, editorial, ISBN, fecha de emisión, versión y leído (*booleano que representa si fue leído o no*).

14. Control de Ingresos y Gastos

Definir y crear un objeto con las propiedades: monto (*positivo o negativo según sea un ingreso o un egreso*), descripción, categoría.

15. Reserva en un Restaurante

Definir y crear un objeto con las propiedades: nombre (*nombre del cliente que lo solicita*), cantidad de comensales, ambiente (*texto que representará "interior", "exterior", "fumadores", "terrazza", etc.*), fecha y hora.

Para mis estudiantes del curso de JavaScript de Coder House. El presente material NO es responsabilidad de Coder House y NO tengo su consentimiento expreso para difundirlo como material propio del programa al que se inscribieron, por ello es que es un aporte de mi para ustedes, como material complementario con la intención de ofrecerles propuestas que considero les podrá ayudar a explorar los temas.

PUC / ASC KRUIOSKI, Saúl A.

16. Contenido de streaming

Definir y crear un objeto con las propiedades: título, sinopsis, duración, género, tipo (*texto que representa si es una serie, una película, documental, etc*), temporadas, calificación, disponible (*booleano que representa si está disponible o no*).

17. Calendario de Eventos

Definir y crear un objeto con las propiedades: título, fecha y hora, descripción, invitados (*texto que representa a la lista de invitados*), cantidad de invitados, ubicación.

18. Menú de Restaurante

Para este ejemplo solo nos vamos a concentrar en cada uno de los ítems dentro del menú, que son representados por “platos”, por ello es que debes definir y crear un objeto con las propiedades: nombre, descripción, precio, ingredientes (*texto que representa la lista de ingredientes*), disponible (*booleano que indica si está disponible o no*), preparación (*texto que representa cada uno de los pasos e instrucciones a seguir para prepararlo*).

19. Catálogo de Vehículos

Definir y crear un objeto con las propiedades: marca, modelo, precio, moneda (*moneda en la que se expresa el precio*), año, colores disponibles (*texto que representa los colores disponibles*), es nuevo (*booleano que representa si es 0km o es usado*), kilometros recorridos (*en caso de ser usado*).

20. Sistema de Reservas de Hotel

Definir y crear un objeto con las propiedades: cliente (*nombres y apellidos*), habitación (número de la habitación), cantidad de personas (*número de personas que pueden ingresar según la habitación*), tarifa (precio por día), fecha de ingreso, fecha de salida.