

Introducción

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado (el navegador lee directamente el código, sin necesidad de terceros) de alto nivel. Es el lenguaje de programación encargado de dotar de mayor interactividad y dinamismo a las páginas web.

(Object Oriented Programming, OOP) es un modelo de programación informática que organiza el diseño de software en torno a datos u objetos, en lugar de funciones y lógica.



¿Cuáles son los principales objetivos de estos ejercicios?

- Entender los conceptos básicos de la programación orientada a objetos.
- Aprender a utilizar constructores, instanciar objetos y crear clases.

Ejercicio POO 1:

- Crea la clase *Persona*, con las propiedades *nombre*, *edad* y *género*, y el método **obtDetalles()**, que muestre por consola las propiedades de la persona.
- Crea la clase *Estudiante*, que hereda de *Persona*, e incluye las propiedades *curso* y *grupo* y el método **registrar()**, que muestre por consola el resultado.
- Crea la clase *Profesor*, que hereda de *Persona*, e incluye las propiedades *asignatura* y *nivel* y el método **asignar()**, que muestre por consola el resultado.

Extras:

- Ejercicio POO 2 - Kata Mayas y Aztecas
[kata mayas y aztecas](#)
- Ejercicio POO 3 - Il sogno di volare
[POO - Il sogno di volare](#)

Entregables

- Subir el ejercicio a un repositorio en GitHub
- Dejar el enlace del repositorio adjuntado en Classroom