

2. Creación de objetos definidos por el usuario.

Puedes crear tus propios objetos con propiedades y métodos.

2. Creación de objetos definidos por el usuario. Clases

Sintaxis:

```
class ClassName {  
    constructor() { ... }    //método obligatorio  
    method_1() { ... }       //métodos opcionales  
    method_2() { ... }  
    method_3() { ... }  
}
```

/*IMP: El nombre de la clase comienza por mayúscula, para indicar que se debe instanciar con **new**

Creación de objetos (con métodos) definidos por el usuario. Clases

```
class Coche {  
  
    constructor(marca,combustible ) {    //método constructor es obligatorio  
  
        // Propiedades  
  
        // this será el objeto en el que se ha guardado la instancia creada de esta clase  
        // al ejecutar new.  
  
        this.marca =marca;  
        this.combustible = combustible;  
        this.cantidad = 0; //cantidad inicial de combustible  
    }  
    //Resto de método, que son opcionales  
    rellenarDeposito (litros) {  
        // Modificamos la propiedad cantidad de combustible  
        this.cantidad = litros;  
    }  
}  
  
//Se utiliza así:  
  
var auto=new Coche("Mercedes","diesel"); // Crear una instancia  
  
auto.marca // Para hacer referencia a la propiedad marca del objeto  
  
auto.rellenarDeposito(40);    // Utilizar un método del objeto
```

NOTA: Si el objeto no tiene métodos, se puede crear como un objeto literal directamente sin uso de clases, por lo que solo utilizar la creación de la clase para instanciar objetos, si éstos tienen métodos.