

AdaBookmark: Objetos

Ejercicios

1. Convertir el marcador en un objeto

Crea un objeto `bmkData` para cada uno de los enlaces que contenga toda la información de las variables: `bmk_1_url`, `bmk_1_desc`, `bmk_1_seen`, `bmk_1_tags_1`, `bmk_1_tags_2`. Por ejemplo:

```
//objeto con la información del primer enlace
const bmkData_1 = {
  url: "https://books.adalab.es/materiales-del-curso-n/-
MdR6Gp68BX20m1pi0z2/modulo-2-programando-la-
web/javascript/2_1_intro_a_la_programacion",
  desc: "JS en los materiales de Adalab",
  seen: true,
  tags_1: "javascript",
  tags_2: "",
};
```

Luego modifica la función `renderBookmark()` para que reciba un objeto como parámetro.

```
...
function renderBookmark(bmkData) {
  ...
```

Ten en cuenta que también debes modificar la función los parámetros de las funciones `renderTags()` y `renderSeen()`.