

# EJERCICIOS OBJETOS

## **1. Hola, objeto**

Escribe el código, una línea para cada acción:

1. Crea un objeto user vacío.
2. Agrega la propiedad name con el valor John.
3. Agrega la propiedad surname con el valor Smith.
4. Cambia el valor de name a Pete.
5. Remueve la propiedad name del objeto.

## **2. Verificar los vacíos**

Escribe la función isEmpty(obj) que devuelva el valor true si el objeto no tiene propiedades, en caso contrario false.

Debería funcionar así:

```
let schedule = {};  
alert( isEmpty(schedule) ); // true  
schedule["8:30"] = "Hora de levantarse";  
alert( isEmpty(schedule) ); // false
```

## **3. Suma de propiedades de un objeto**

Tenemos un objeto que almacena los salarios de nuestro equipo:

```
let salaries = {  
  John: 100,  
  Ann: 160,  
  Pete: 130  
}
```

Escribe el código para sumar todos los salarios y almacenar el resultado en la variable sum. En el ejemplo de arriba nos debería dar 390.

Si salaries está vacío entonces el resultado será 0.

## **4. Multiplicar propiedades numéricas por 2**

Crea una función `multiplyNumeric(obj)` que multiplique todas las propiedades numéricas de `obj` por 2. En la función usa un bucle `for in` para recorrer el objeto. Por ejemplo:

```
// Antes de la llamada
```

```
let menu = {  
  width: 200,  
  height: 300,  
  title: "Mi menú"  
};
```

```
multiplyNumeric(menu);
```

```
// Después de la llamada
```

```
menu = {  
  width: 400,  
  height: 600,  
  title: "Mi menú"  
};
```

Nota que `multiplyNumeric` no necesita devolver nada. Solamente debe modificar las 2 primeras propiedades del objeto. La tercera propiedad (para clave/valor) queda igual.

P.D. Usa `typeof` para verificar si hay en algún valor hay un número.