POO

====

Clases

-------------

- Creación

- Instancias

- Herencia

- Ejercicio

- Cuenta bancaria

BOM

====

- Navigator

\*\*Resumen de Clase\*\*

================

Objetos

----------

Los objetos son un conjunto de propiedades que caracterizan algo

y estan escritos entre llaves { } :

let persona = {

nombre: "Juan"

}

- Las propiedades son las que caracterizan a los valores en este caso nombre hace referencia al "nombre" que tendría el objeto

- El valor es lo que llevara esa propiedad como dato en este caso es un string con las palabras "Juan"

\*\*Métodos de los Objetos\*\*

------------------------------

- Para acceder al valor de un objeto hay que llamar al objeto y con un punto acceder a la propiedad persona.nombre

- Para crear una propiedad solo basta con nombrarla persona.edad = 27

- Para cambiar el valor de una propiedad en un objeto persona.edad = 32

- Como borrar una propiedad, se usa el método delete y se nombra la propiedad que se quiere borrar: delete persona.edad

\*\*Como recorrer un objeto\*\*

--------------------------------

para recorrer un objeto por cada propiedad hay que realizar una funcion llamada for In y se escribe

for( let p in persona ){

p tiene los valores del objeto persona nombre y edad (ejemplo del principio)

}

- "let p" es una variable que se crea para poder asignar cada propiedad a esa variable

- "in" es la sintaxis que se necesita para hacer referencia al objeto que queremos recorrer

- "persona" es el objeto a recorrer

Como obtener los valores, se deberia dentro el forIn decirle que me devuelva las propiedades que hay en p que estan dentro de personak, quedaria:

persona[p]

\*\*Array de Objetos\*\*

----------------------

El Array de objetos es un conjunto de objetos dentro de un arreglo

y para acceder a sus propiedades es necesario recorrer ese array con uno de los metos ya vistos (map, for,...) [{objeto},{objeto},{objeto}]

\*\*POO\*\*

=====

`Un objeto: es la representación abstracta de cualquier elemento de la vida real mediante un componente de software que por lo que un objeto es una instancia de una clase`

El POO Programación orientada a objetos: hace referencia a la creación de prototipos o modelos que comparten características y pueden ser utilizadas como base para la creación de nuevos objetos, herencia , mutar.

Estos poseen atributos y un tipo, es decir el nombre y el formato del tipo, también poseen métodos, que nos permiten modificar nuestros atributos o llamar a otros

