

Sugerencias de preguntas

1. ¿Qué es un objeto?

- A) **Colección de datos relacionados**
- B) Colección de Variables
- C) Colección de Datos no relacionados
- D) Colección de Variables relacionadas

2. ¿De qué consta un objeto?

- A) Métodos y constantes
- B) Constantes y Propiedades
- C) **Propiedades y métodos**
- D) Propiedades y variables

3. ¿Qué es una propiedad de un objeto?

- A) Variable de los métodos
- B) **Variable adjunta al objeto (características)**
- C) Variable independiente al objeto
- D) Variable externa al objeto

4. ¿Con qué se comienza la creación de un objeto en JavaScript?

- A) **La definición e inicialización de una variable**
- B) La definición e inicialización del objeto
- C) La definición e inicialización de una constante
- D) La definición e iniciación de un dato

5. ¿De qué se compone un objeto?

- A) Un único miembro sin nombre o valor
- B) Un único miembro con un nombre y valor
- C) Varios miembros donde ninguno tiene nombre o valor
- D) **Varios miembros donde cada uno de los cuales tiene un nombre y un valor**

6. ¿Cuál es la sintaxis para declarar un objeto?

- A) Cada par nombre/valor debe estar separado por un punto, y el nombre y el valor en cada caso están separados por comillas
- B) **Cada par nombre/valor debe estar separado por una coma, y el nombre y el valor en cada caso están separados por dos puntos**
- C) Cada par nombre/valor debe estar separado por dos puntos, y el nombre y el valor en cada caso están separados por una coma
- D) Cada par nombre/valor debe estar separado comillas, y el nombre y el valor en cada caso están separados por dos puntos

7. ¿Cómo se puede acceder a las propiedades de un objeto?

- A) Mediante el uso de un valor de propiedad que se almacena en una variable
- B) Mediante el uso de un valor de un parámetro que se almacena en una variable
- C) **Mediante el uso de un valor de cadena que se almacena en una variable**
- D) Mediante el uso de un valor de cadena que se almacena en una variable

8. ¿Para qué se utiliza la notación de corchetes con "for ... in"?

- A) Almacenar las propiedades del objeto
- B) Eliminar todas las propiedades del objeto
- C) Agregar nuevas propiedades al objeto
- D) **Iterar sobre todas las propiedades enumerables de un objeto.**

9. Son las dos formas de acceder a las propiedades y métodos del objeto

A) Notación de punto y Notación de corchetes

B) Notación de punto y Notación de parámetros

C) Notación de corchetes y notación de parámetros

D) Notación de corchetes y Notación de variables

10. ¿Qué es 'this'?

A) Se refiere a un nuevo método a declarar

B) Se refiere al objeto actual en el que se está escribiendo el código

C) Se refiere a los objetos que se crean sin declarar

D) Se refiere a variables sin declarar

11. ¿Qué es un 'método' en JavaScript?

A) Un conjunto de funcionalidades, o funciones que dependen del objeto.

B) Un conjunto de variables, o funciones que dependen del objeto.

C) Un conjunto de funcionalidades, o funciones NO dependen del objeto.

D) Un conjunto de variables, o funciones que NO dependen del objeto.

12. Son las tres formas nativas para listar/atravesar propiedades de objeto

A) 'bucles ...in', 'Object; keys(o)', 'Object.getOwnPropertyNames(o)'

B) 'bucles ...in', 'Object; call keys(o)', 'Object.OwnPropertyNames'

C) 'bucles ...in', 'Object; not all keys(o)',

'Object.getOwnWithoutNames(o)'

D) 'bucles for...in', 'Object.keys(o)', 'Object.getOwnPropertyNames(o)'

13. ¿Para qué sirve el método 'Object.create'?

A) Crear un objeto y definir una función constructora

B) Crear un objeto sin tener que definir una función constructora

C) Crear un objeto que contiene una función constructora

D) Crear un objeto que llama a función constructora

14. ¿Qué contiene él el objeto 'prototype'?

A) El objeto del cual está siendo heredado sin las propiedades heredadas

B) El objeto del cual está siendo exportado y las propiedades heredadas

C) El objeto del cual está siendo exportado sin las propiedades heredadas

D) El objeto del cual está siendo heredado y las propiedades heredadas

15. ¿Para qué sirve el operador 'delete'?

A) Eliminar una propiedad no heredada y los operadores de la variable

B) Eliminar una propiedad no heredada y la herencia de los objetos

C) Eliminar una propiedad no heredada o una variable global

D) Eliminar una propiedad no heredada y todas las variables