



FMO



Técnicas de Programación para Internet

Ing. Diego Herrera

Agenda

Preparación del entorno

¡Ejecutar JavaScript de manera local!

OOP en JavaScript

Notación Objeto Literal

Objeto Constructor



Preparación del entorno

Antes de ponernos manos a la obra y comenzar a codificar, necesitamos instalar en nuestras computadoras las siguientes herramientas.



Programación Orientada a Objetos

La programación Orientada a Objetos es un paradigma de programación en el cual se busca la reutilización del código y emplear mecanismos de ocultamiento de datos, para mantener la privacidad e integridad de nuestro código. Buscamos agrupar código en común en base a objetos de la vida real.

En JavaScript sin embargo, la programación orientada a objetos tiene muchas peculiaridades y formas de realizarla, unas más seguras que otras dependiendo de nuestro objetivo. Estudiaremos muchas posibilidades.



Notación Objeto Literal

Para crear un objeto en JavaScript, la manera más sencilla es como sigue:

```
1  const persona = {  
2      nombre: "Diego",  
3      apellido: "Herrera",  
4      edad: 15  
5  }
```

Notación Objeto Literal

Accedemos a las propiedades de esta manera:

```
console.log(persona.nombre);
```

Intenta imprimir el nombre y el apellido en una sola línea.



Notación Objeto Literal

Comportamiento

```
1  const persona = {  
2      nombre: "Diego",  
3      apellido: "Herrera",  
4      edad: 15,  
5      saludar: function() {  
6          return "Hola, mi nombre es " + this.nombre  
7      }  
8  }
```

Notación Objeto Literal

Nombres compuestos

Intenta crear una propiedad llamada título profesional, con el espacio que separa ambas palabras, y verifica si puedes llamar dicha propiedad.



Objeto constructor

Muchas veces necesitamos tener un template para crear objetos del mismo tipo. Otra manera de crear objetos en JavaScript es con un Objeto constructor, que nos permite esa posibilidad. Su sintaxis es como sigue. Intenta imprimir el objeto y mira el resultado. Luego intenta imprimir el nombre

```
1  function Persona(nombre, apellido) {  
2      this.nombre = nombre;  
3      this.apellido = apellido;  
4  }  
5  
6  console.log(Persona);
```



Objeto constructor

```
1  function Persona(nombre, apellido) {  
2      this.nombre = nombre;  
3      this.apellido = apellido;  
4  }  
5  
6  const diego = new Persona("Diego", "Herrera");  
7  
8  console.log(diego.nombre);  
9
```

Objeto constructor

Muchas veces necesitamos tener un template para crear objetos del mismo tipo. Otra manera de crear objetos en JavaScript es con un Objeto constructor, que nos permite esa posibilidad. Su sintaxis es como sigue. Intenta imprimir el objeto y mira el resultado. Luego intenta imprimir el nombre

```
1  function Persona(nombre, apellido) {  
2      this.nombre = nombre;  
3      this.apellido = apellido;  
4  }  
5  
6  console.log(Persona);
```

Ejercicio

Crea un objeto libro con la notación de constructor. Debe tener un título, autor, número de páginas, y si está leído o no. Debe contener un método llamado infoLibro que me dé toda la información del libro creado y si ya fue leído.