

Objetos

dev.*f*
desarrollamos(personas);

dev

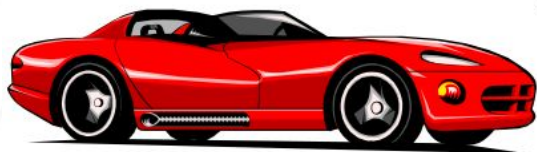
JavaScript está diseñado en un paradigma basado en objetos. Un objeto es una colección de atributos y métodos

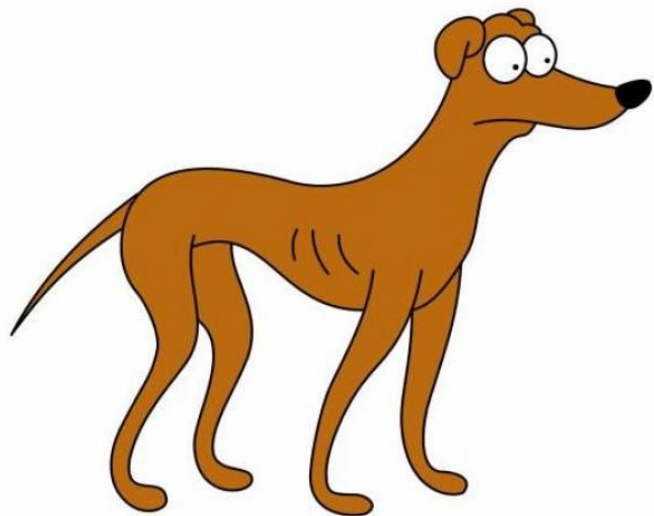
■ Atributos:

- color
- velocidad
- ruedas
- motor

■ Métodos:

- arranca()
- frena()
- dobla()





Metodos.

Atributos.

La estructura de un objeto literal está limitada por llaves, donde se encapsula cada identificador asignándole un valor literal, en un formato clave : valor. Si vamos a hacer uso del objeto más adelante, podemos almacenarlo en una variable asignándoselo con normalidad.

```
var nombreObjeto = {  
    identificador1: valor1,  
    identificador2: valor2,  
    identificador_n: valor_n  
}
```

Todo como un objeto

En JavaScript, casi todo es un objeto. Todos los tipos primitivos excepto null y undefined se tratan como objetos. Pueden asignar propiedades, y tienen todas las características de los objetos.



Programación orientada a objetos

Clases

Definiciones de las propiedades y comportamiento de un tipo de objeto concreto.



■ Atributos:

- color
- velocidad
- ruedas
- motor

■ Métodos:

- arranca()
- frena()
- dobla()

Constructor

El constructor es una método especial que se ejecuta automáticamente cuando se crea una instancia de esa clase.

Su función es inicializar el objeto y sirve para asegurarnos que los objetos siempre contengan valores iniciales válidos.

