



Objetos literales

Como vimos, los objetos son unas de las estructuras más importantes de la programación, tanto que hay toda un área en función de ellos. Para entender un poco más sobre por qué son tan útiles e importantes, vamos a realizar una serie de prácticas para afianzar mejor las particularidades y utilidades que vienen con ellos. Para esta actividad, recordá que podés verificar cada punto ejecutando los métodos y las operaciones que realices para asegurarte de que todo funcione correctamente.

Descripción del problema

Desde un banco nos contactan para crear una aplicación que pueda facilitar el manejo de información y las acciones que el mismo necesita. Nuestro tech leader nos facilita la forma de representar a los usuarios (cuentas bancarias). Cada una de estas cuentas tiene la siguiente información:

- N.º de cuenta (solo números).
- Tipo de cuenta (cuenta corriente en pesos o caja de ahorro en pesos).
- Saldo en pesos (solo la cantidad).
- Titular de la cuenta (nombre completo).

Teniendo en cuenta esta información, se nos pide que hagamos lo siguiente:



1. Descargar y analizar el siguiente [archivo](#), el cual contiene la lista de clientes (cuentas bancarias).
2. Nos solicitan también crear un objeto literal llamado “banco”, el cual tendrá una propiedad llamada “clientes”, que estará compuesta de la lista de objetos obtenidos en el punto anterior.
3. Al objeto “banco”, crearle un método llamado *consultarCliente*, el cual recibirá un nombre (titular) por parámetro, deberá buscarlo en la lista de cuentas y retornar el objeto cliente que corresponda con ese nombre ingresado.

ayuda: let clienteEncontrado = banco.consultarCliente("Ramon Connell");

4. Crear otro método llamado *depósito*, que recibirá dos parámetros, el titular de cuenta y una cantidad de dinero a depositar. El método debe obtener a la cuenta correspondiente y luego sumar la cantidad de dinero a depositar a *saldo en pesos*. Luego, deberá dar un aviso por la consola con el mensaje “Depósito realizado, su nuevo saldo es: xxx”.
5. Crear un último método llamado *extracción*, que recibirá también dos parámetros: el titular de cuenta y el monto a extraer. El método debe obtener la cuenta correspondiente y restar el monto al saldo actual. En caso de que el resultado sea menor a 0, deberá imprimir un mensaje por la consola de “Fondos insuficientes”, de lo contrario deberá imprimir “Extracción realizada correctamente, su nuevo saldo es: xxx”.

Si llegaste hasta acá, felicidades, el equipo de desarrollo y el tech leader están impresionados con tu trabajo.