

DATOS ÚNICOS Y OBJETOS ÚTILES DE ES6



0

DRILLING: UTILIZANDO DESTRUCTURING Y EL OPERADOR SPREAD

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del CUE: Datos Únicos y Objetos Útiles de ES6.

EJERCICIO:

Trabajarás con los objetos **Reflect** y **Proxy**, para lograr personalizar las ciertas interacciones con un objeto. Para desarrollar la actividad, usarás el siguiente:

```
1 let sitio = {
2     nombre: "ecamp",
3 };
```

Al usar este objeto, crearás un proxy que modificará el comportamiento de los métodos: get() y set(). Cuando se llame,, cada uno mostrará un mensaje personalizado en la consola, pero devolverán los valores reales del objeto, utilizando los métodos de Reflect. Es decir, el objetivo es poder mostrar en la consola valores modificados, pero que al llamar a los métodos get() y set() del objeto, éstos deben devolver el valor real.

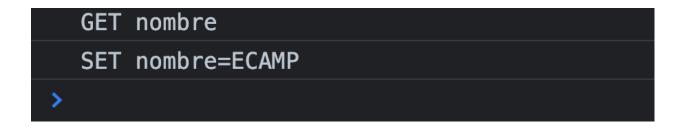
Habrás completado con éxito este ejercicio, si al ejecutar los comandos, ves los siguientes mensajes en la consola:

```
1 // usando un GET del objeto sitio
2 let nombre = sitio.nombre;
3 
4 // usando un SET del objeto sitio
5 sitio.nombre = "ECAMP";
```

Este es el mensaje personalizado que se procesa en el proxy:



DATOS ÚNICOS YOBJETOS ÚTILES DE ES6



Pero, si hacemos un **console.log()** sobre el atributo **nombre**, veremos que no muestra un mensaje personalizado, sino el valor real de la propiedad de dicho objeto.

1 console.log(nombre)

0

GET nombre

SET nombre=ECAMP

ecamp
>