

## TEXT CLASS REVIEW

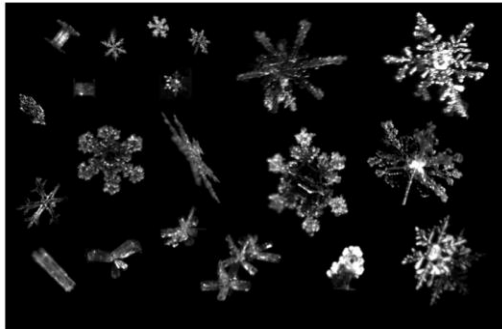
### TEMAS A TRATAR EN EL CUE

- Proxy.
- Reflect.
- Symbols.

Analizaremos distintas formas en que se puede manipular la información de nuestro código, lo cual incluye una manera de generar información única y objetos útiles para interactuar con objetos.

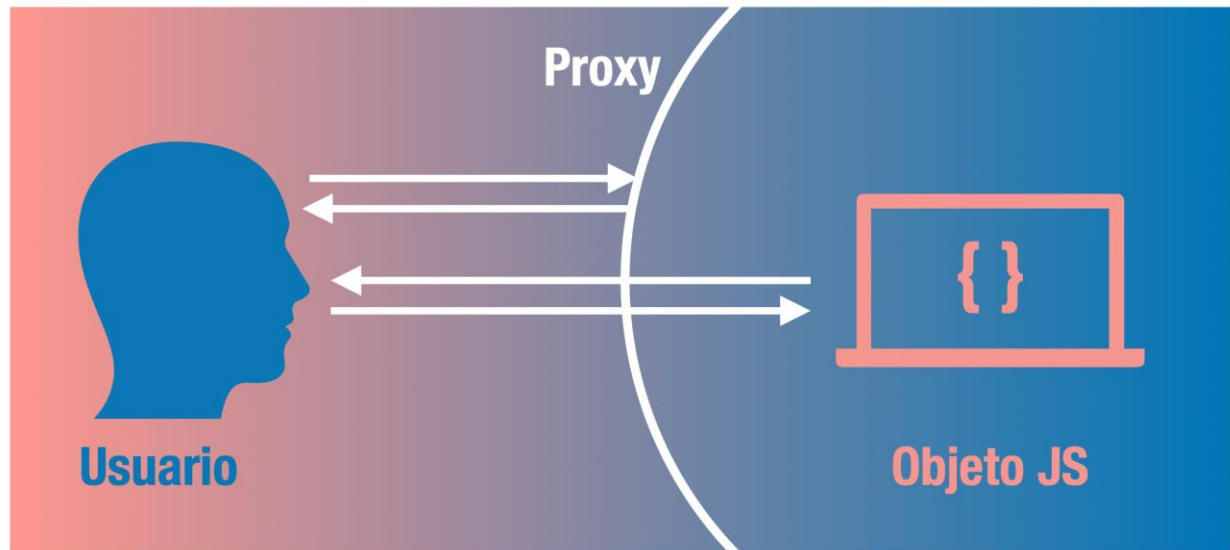
### SYMBOLS

O símbolos, son un tipo de dato primitivo como: `number`, `bigint`, `boolean`, `undefined`, y `null`.



Los símbolos, tal como las formas de los copos de nieve, son **únicos** y se utilizan para identificar las propiedades de un objeto. Si bien este es su propósito principal, existen otros casos de uso, como la representación de conceptos que también revisaremos.

## PROXY



Un **Proxy** de JavaScript, es un objeto que envuelve a otro llamado “*el objeto de destino*”. Podríamos compararlo con la membrana de una célula, que controla la interacción que agentes externos tienen con el núcleo. De manera similar, éste intercepta las operaciones fundamentales del objeto de destino, permitiéndonos manejar las operaciones fundamentales; las cuales pueden ser: la búsqueda de propiedades, la asignación, la enumeración y las invocaciones de funciones, entre otras.

## REFLECT

ES6 introduce un nuevo objeto global llamado **Reflect**, que nos permite llamar a métodos, construir objetos, obtener y establecer propiedades, manipular y extender propiedades. La API **Reflect** es importante porque nos permite desarrollar programas y frameworks que son capaces de manejar código dinámico.