

CUE: DATOS ÚNICOS Y OBJETOS ÚTILES DE ES6

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**:

```
GET nombre
```

```
SET nombre=ECAMP
```



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)
```

```
GET nombre
```

```
SET nombre=ECAMP
```

```
ecamp
```

