

CUE: ACTUALIZACIONES A ECMAScript

DRILLING: PEKAUTO

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del CUE: Actualizaciones a ECMAScript.

EJERCICIO:

La marca de automóviles Peakauto, desea actualizar su sitio web para entregar una experiencia más llena de información a sus potenciales clientes. Una característica que la marca quiere destacar en su sitio, son las especificaciones técnicas de sus últimos vehículos. El trabajo que te han solicitado consta de 3 objetivos principales:

El primero, es almacenar los datos de uno de sus modelos más populares, el Goenx, y guardarlos en un objeto como se describe en el siguiente código:

```
1 const vehiculo = {  
2   marca: "",  
3   modelo: "",  
4   motor: {  
5  
6   }  
7 }
```

Tal como se ve, la información que debe guardar es: la marca, el modelo, y las especificaciones del motor. Se describe a continuación:

MOTOR	EX
TIPO DE MOTOR	4 CILINDROS EN LÍNEA
PRESIÓN DE SOBREALIMENTACIÓN (PSI)	-
BLOQUE DEL MOTOR	ALEACIÓN/ALUMINIO
DESPLAZAMIENTO (L/CC)	1.99 / 1996
CABALLOS DE FUERZA @ RPM	155 @ 6500
LÍNEA ROJA (RPM)	6700
SISTEMA SMART ASSIST	-
INYECCIÓN DE COMBUSTIBLE	PUNTOS MÚLTIPLES
ENCENDIDO REMOTO DEL MOTOR	-

Si observas con atención, algunos atributos están en blanco, y esto sucede porque no están disponibles para ese modelo. Por lo tanto, si una característica no está incluida en el modelo, no debes agregarla dentro del atributo **motor** en el objeto del vehículo.

El segundo objetivo, es extraer la información del objeto **vehículo**, y almacenarla en variables que luego mostrarás a través de la consola de un navegador. Sin embargo, debes tener en cuenta que usarás el operador de asignación de fusión nula **??=**, para evaluar si puedes asignar los valores a las variables, o no.

Y luego, tu tercera tarea es mostrar todas las características de la ficha de especificaciones mediante la consola, sea que estén almacenadas o no. Dado que algunas propiedades no se guardan en el objeto, debes utilizar el operador de encadenamiento opcional, siempre que lo consideres oportuno, para mostrar el valor de una propiedad o el valor **undefined**, si es que no existe en el objeto.

El objetivo final es poder mostrar todas las características en la hoja de especificaciones, a través de la consola, tal como se puede apreciar en la siguiente imagen:

```
Peakauto
Goenx
4 CILINDROS EN LÍNEA
undefined
Aleación/
1.99/1996
155 @ 6500
6700
undefined
PUNTOS MÚLTIPLES
undefined
>
```