Objetos: La idea de objeto es similar a la del mundo real, un objeto puede ser una silla, una mesa, los objetos tienen dos características: Un estado y un comportamiento, por ejemplo: un perro tiene un estado: nombre, color, raza, altura.

Propiedades: Es un miembro que proporciona un mecanismo flexible para leer, escribir o calcular el valor de un campo privado.

Métodos: Es un bloque de código que contiene una serie de instrucciones. Un programa hace que se ejecuten las instrucciones al llamar al método y especificando los argumentos de método necesarios.

Bucle for…in: Es una estructura de control en programación en la que se puede indicar de antemano el número mínimo de iteraciones que la instrucción realizara.

Notación de puntos vs notación de corchetes: la notación de puntos solo funciona con nombres de propiedades que son válidos nombres de identificación, la notación de corchetes espera una expresión que se evalúa como una cadena, por lo que puede usar cualquier secuencia de caracteres como nombre de propiedad.