

Destructuring con Shrek

Parte 1

1. Crear un objeto con las propiedades nombre y especie de Shrek, y luego extraer esas propiedades con destructuring.
2. Crear un objeto con las propiedades nombre, edad, y especie de Burro, y luego extraer nombre y edad con alias nombrePersonaje y edadPersonaje respectivamente.
3. Crear un objeto con las propiedades nombre y especie de Fiona, y luego extraer nombre y asignar un valor predeterminado de 'desconocida' a ocupacion.
4. Crear un objeto con las propiedades nombre, especie, y edad de Shrek, y luego usar destructuring en los parámetros de una función para extraer nombre y especie.
5. Crear un objeto con las propiedades nombre, especie, edad, y amigos de Shrek, y luego extraer nombre, especie, y amigos, asignando un valor predeterminado de [] a enemigos si no existe.
6. Crear un objeto con las propiedades nombre, especie, edad, y amigos de Shrek, y luego extraer nombre y amigos, y luego extraer el primer amigo.
7. Crear un array de objetos con las propiedades nombre y edad de Shrek, Burro, y Fiona, y luego extraer nombre y edad de cada objeto en el array. Ponerle un alias adecuado a cada uno.

Parte 2

1. Crear un objeto shrek con las propiedades nombre, especie, edad, y amigos (que es un array de objetos con propiedades nombre y especie). Luego extraer nombre, especie, y los nombres de los amigos.
2. Crear un objeto pelicula con las propiedades titulo, año, y personajes (que es un array de objetos con propiedades nombre, especie, y rol). Luego extraer el título de la película y los nombres de los personajes principales (aquellos cuyo rol sea 'principal').
3. Crear un objeto misiones con las propiedades titulo, año, y detalles (que es un objeto con propiedades misionPrincipal y misionSecundaria, ambos con propiedades descripcion y personajes (que es un array de nombres)). Luego extraer la descripción de la misión principal y los nombres de los personajes de la misión secundaria.
4. Crear un objeto evento con las propiedades nombre, fecha, y invitados (que es un array de objetos con propiedades nombre, especie, y confirmado (booleano)). Luego extraer el nombre del evento y los nombres de los invitados confirmados.
5. Crear un objeto banda con las propiedades nombre, genero, y miembros (que es un array de objetos con propiedades nombre, instrumento, y experiencia (en años)). Luego extraer el nombre del género y los instrumentos de los miembros con más de 5 años de experiencia.

Parte 3

1. Crear una función `crearPareja` que reciba dos objetos `ogro` y `princesa` y devuelva un nuevo objeto `pareja` combinando sus propiedades, renombrando `nombre` a `nombreOgro` y `nombrePrincesa`. Además, si la edad de cualquiera de ellos es mayor a 28, agregar un array `misiones` con una misión inicial.
2. Crear una función `crearRealeza` que reciba dos objetos `rey` y `reina` y devuelva un nuevo objeto `realeza` combinando sus propiedades, renombrando `nombre` a `nombreRey` y `nombreReina`, y `poder` a `poderRey` y `poderReina`. Además, si los reinos son iguales, agregar un array `herederos` con un heredero inicial.
3. Crear una función `unirPersonajes` que reciba un array de objetos `personajes` y devuelva un nuevo objeto `alianza` con propiedades `nombres` (un array de los nombres de los personajes) y `reinos` (un array de los reinos de los personajes). Además, si cualquier personaje pertenece al reino 'Pantano', agregar 'Pantano' a un array `lugaresImportantes`.
4. Crear una función `resumenPersonajes` que reciba un array de objetos `personajes` donde cada objeto tiene una propiedad `info` que a su vez es un objeto con propiedades `nombre`, `edad`, y `reino`. Devuelve un nuevo objeto `resumen` con propiedades `nombres` (array de nombres) y `edadesMayores` (array de edades mayores a 30). Si algún personaje tiene edad mayor a 40, agregar 'mayoresDe40' a un array `categorias`.

Parte 4. Agregamos spread operator

1. Crea una función `agregarHobbies` que reciba dos objetos `persona` y `nuevosHobbies`. El objeto `persona` tiene propiedades `nombre`, `edad`, y `hobbies` (un array de hobbies). El objeto `nuevosHobbies` tiene una propiedad `hobbies` que también es un array de nuevos hobbies. Usa el spread operator para combinar el array `hobbies` de `persona` con el array `hobbies` de `nuevosHobbies` en un nuevo objeto `personaActualizada`. Devuelve `personaActualizada`.
2. Crea una función `actualizarDatos` que reciba dos objetos `datosPersonales` y `datosContacto`. El objeto `datosPersonales` tiene propiedades `nombre` y `edad`, y el objeto `datosContacto` tiene propiedades `direccion` y `telefono`. Usa el spread operator para combinar ambos objetos en un nuevo objeto `informacionCompleta`. Devuelve `informacionCompleta`.
3. Crea una función `agregarCaracteristicas` que reciba dos objetos `vehiculo` y `caracteristicas`. El objeto `vehiculo` tiene propiedades `marca` y `modelo`, y el objeto `caracteristicas` tiene propiedades `color` y `tipo`. Usa el spread operator para combinar estos objetos en un nuevo objeto `vehiculoCompleto`. Devuelve `vehiculoCompleto`, agregando las propiedades de `caracteristicas` solo si el `color` es 'rojo'.
4. Crea una función `eliminarTelefono` que reciba un objeto `persona` y elimine explícitamente la propiedad `telefono` del objeto. Usa el spread operator para crear un nuevo objeto `personaSinTelefono` que contenga todas las propiedades del objeto original `persona` excepto `telefono`. Devuelve `personaSinTelefono`.

Parte 5

1. Crea una función `combinacionPersonajes` que reciba dos objetos `personajes1` y `personajes2`, donde `personajes1` tiene propiedades `nombre` y `habilidades` (un array de habilidades), y `personajes2` tiene propiedades `nombre` y `atributos` (un objeto con `fuerza` y `destreza`). Usa el spread operator para combinar `habilidades` y `atributos` en un solo objeto `informacion`, y devuelve un nuevo objeto con el `nombre` y el objeto `informacion` combinado.
2. Crea una función `combinarClientes` que reciba dos objetos `cliente1` y `cliente2`, donde `cliente1` tiene propiedades `nombre` y `datos` (un objeto con `edad` y `direccion`), y `cliente2` tiene propiedades `nombre` y `informacion` (un objeto con `telefono` y `email`). Usa el spread operator para combinar `datos` y `informacion` en un solo objeto `perfilCompleto`, y devuelve un nuevo objeto con el `nombre` y el objeto `perfilCompleto`.
3. Crea una función `actualizarPerfil` que reciba dos objetos `usuario` y `detalles`. El objeto `usuario` tiene propiedades `nombre`, `edad`, y `colorFavorito`, y el objeto `detalles` tiene propiedades `direccion` y `telefono`. Usa el spread operator para actualizar `usuario` con `direccion` y `telefono` de `detalles`, pero solo si la `edad` del `usuario` es mayor de 25. Si la `edad` es 25 o menor, establece valores predeterminados para `direccion` y `telefono` en el objeto resultante. Devuelve el objeto `usuarioActualizado`.
4. Crea una función `actualizarInfo` que reciba dos objetos `usuario` y `detalles`, y un array de `palabrasClave`. El objeto `usuario` tiene propiedades `nombre`, `edad`, y `colorFavorito`, y el objeto `detalles` tiene propiedades `direccion`, `telefono`, y `ocupacion`. El array `palabrasClave` contiene una lista de palabras que pueden estar presentes en el campo `colorFavorito` de `usuario`. Usa el spread operator para actualizar el objeto `usuario` con `direccion`, `telefono`, y `ocupacion` de `detalles` solo si el `colorFavorito` de `usuario` está presente en `palabrasClave`. Si el `colorFavorito` no está en `palabrasClave`, establece valores predeterminados para `direccion`, `telefono`, y `ocupacion`. Devuelve el objeto `usuarioActualizado`.