

Ejercicio: Manipulación de Objetos en JavaScript - El Señor de los Anillos

Enunciado:

En este ejercicio, vas a trabajar con un objeto **Personaje** basado en el universo de El Señor de los Anillos. Tu tarea es crear y manipular este objeto utilizando funciones. Debes implementar varias funciones para actualizar y acceder a las propiedades del objeto.

Instrucciones:

1. Crea un objeto **Personaje** con las siguientes propiedades:
 - **Nombre**
 - **Raza**
 - **Edad**
 - **Clase** (por ejemplo: Guerrero, Mago, etc.)
 - **Arma**
2. Añade una nueva propiedad **Aliado** al objeto **Personaje**. Este debe ser de tipo string.
3. Actualiza la propiedad **Edad** del objeto **Personaje** para incrementar su valor en 1 usando tanto la notación de punto como la de corchetes.
4. Crea una función que reciba a **Personaje**, verifique si la propiedad **Edad** existe, y si existe, aumente su edad en 1.
5. Crea una función que reciba a **Personaje**, verifique que tenga la propiedad **Aliado**, y si la tiene, devuelva **true** o **false** si el nombre del aliado tiene 10 caracteres.
6. Crea una función que reciba el objeto **Personaje** y retorne **true** o **false** si **Nombre** es igual al **Nombre** del aliado.
7. Crea una función que reciba el objeto **Personaje** y retorne una cadena que describa al personaje de la siguiente manera: "Nombre: [nombre], Edad: [edad], Arma: [arma], Raza: [raza]".
8. Crea una función que reciba a **Personaje** y verifique si es mayor de 100 años (considerando que en el universo de El Señor de los Anillos algunas razas pueden vivir mucho más tiempo).
9. Crea una función que reciba a **Personaje** y devuelva un objeto con **Nombre** y **Edad**.
10. Añade una propiedad **Habilidades** que sea un array de habilidades del personaje y accede a ese array por medio de notación de punto o corchetes.
11. Crea una función que reciba una habilidad y la agregue al array **Habilidades**.
12. Crea una función que reciba una habilidad y la devuelva si existe en el array **Habilidades**.
13. Crea una función que retorne cuántas habilidades tiene el personaje.
14. Añade una propiedad **Aliados** que sea un array de nombres de aliados y accede a ese array por medio de notación de punto o corchetes.
15. Crea una función que reciba un aliado y lo agregue al array **Aliados**.
16. Crea una función que reciba un aliado y lo elimine del array **Aliados**.
17. Crea una función que devuelva una lista de los nombres de los aliados.

18. Crea una función que reciba un nuevo nombre de arma y actualice la propiedad `Arma` del objeto `Personaje`.
19. Crea una función que reciba una clase y devuelva `true` o `false` si el personaje tiene esa clase.
20. Crea una función que reciba a `Personaje`, el nombre de una propiedad (como `"Edad"`, `"Clase"`, etc.), y un nuevo valor para esa propiedad. La función debe actualizar la propiedad del objeto `Personaje` con el nuevo valor proporcionado sin usar métodos avanzados.