

**p.o.o**

CONT I

# Acceso a propiedades y métodos

- El acceso del objeto a sus propiedades y métodos es idéntico al acceso que utilizamos en objetos ya definidos.
- Ej:
- Objeto.propiedad---extraer valor de propiedad
- Objeto.propiedad=valor---asignar valor a propiedad
- Objeto.método([parámetros opcionales])

# Propiedades objeto

- Un objeto puede tener una propiedad que es en sí mismo otro objeto. Por ejemplo, supón que defines un objeto llamado propietario de la siguiente manera:

# Propiedades objeto

```
function Propietario(nombre, edad, sexo) {  
  this.nombre = nombre,  
  this.edad = edad;  
  this.sexo = sexo; }
```

# Propiedades objeto

Creamos una instancia de dos nuevos objetos persona de la siguiente manera:

```
var fer = new Propietario("Fernando Duclouk",  
    38, "M");
```

```
var alvaro = new Propietario("Alvaro Caram", 36,  
    "M");
```

# Propiedades Objeto

```
function Coche(marca_in, modelo_in, anyo_in,
  propietario_in){
  this.marca= marca_in;
  this.modelo= modelo_in;
  this.anyo= anyo_in;
  This.propietario=propietario_in;
}
var auto1 = new Auto("Eagle", "Talon TSi", 1993,
  fer);
var auto2 = new Auto("Nissan", "300ZX", 1992,
  alvaro);
```

# Propiedades objeto

Si luego quieres saber el nombre del propietario del **auto2**, puedes acceder a la siguiente propiedad:

`auto2.propietario.nombre`