

# Ejercicio FreeCodeCamp Programación Orientada a Objetos

freeCodeCamp (A)

## Programación Orientada a Objetos

La POO, o Programación Orientada a Objetos, es uno de los enfoques principales del proceso de desarrollo de software. En POO, los objetos y las clases organizan el código para describir cosas y sus funciones.

En este curso, aprenderá los principios básicos de OOP en JavaScript, incluidas las `this` palabras clave, las cadenas de prototipos, los constructores y la herencia.

▼ Colapso del curso 26/26

- ✓ Crear un objeto JavaScript básico
- ✓ Utilice la notación de puntos para acceder a las propiedades de un objeto
- ✓ Crear un método en un objeto
- ✓ Haga que el código sea más reutilizable con esta palabra clave
- ✓ Definir una función constructora
- ✓ Utilice un constructor para crear objetos
- ✓ Ampliar constructores para recibir argumentos
- ✓ Verificar el constructor de un objeto con `instanceof`
- ✓ Entender las Propiedades Propias
- ✓ Utilice las propiedades del prototipo para reducir el código duplicado
- ✓ Iterar sobre todas las propiedades
- ✓ Comprender la propiedad del constructor

19:44 22/10/2025