OBJETO

Es una colección de datos relacionados, es decir la estructura principal de un conjunto de propiedades y variables que pertenecerán a dicho objeto. Es posible que haya varios objetos dentro de un mismo objeto. Se dice que en programación todo termina siend o un objeto.

PROPIEDADES

Las propiedades son características que se alojan dentro de los objetos, que funcionan como keys para invocar datos específicos que queremos conocer de un objeto.

METODOS

Son propiedades de los objetos pero con la particularidad que actúan como funciones para calcular algo determinado.

BUCLE FOR …IN

Es un ciclo o secuencia de repeticiones que ocurren dentro de un array, recorriendo cada elemento para comprobar o calcular algo determinando. Cada repetición se la llama iteración.

DOT.NOTATION VS BRACKETS.NOTATION

Se denominan así a las dos formas que tenemos de invocar valores dentro de las propiedadades de los objetos. Con la primera forma podremos encontrar y traer datos específicos que se encuentren en las propiedades que no sean variables, ni números o strings. Con la otra forma , más flexible, si podemos traer un resultado definido.