PROTOTYPE

Podemos definirlo como objetos de reservorio o refuerzo de los objetos con los que se trabaja o invoca. Estos objetos prototype tienen propiedades alternativas a los objetos originales. Al buscar una propiedad específica para conocer su valor, primero lo buscará en el objeto trabajado y si no se halla , lo hará en su prototipo.

CONSTRUCTOR

Son funciones globales dentro de las distintas clases generales predeterminadas. Sólo puede haber un constructor en cada clase con distintas propiedades asignadas. Estos tienen el beneficio de ahorrarnos memoria y además de mitigar el riesgo a equivocarnos cuando ingresamos en forma repetitiva propiedades en distintos objetos. De este modo, cada objeto al ser de la familia de ese constructor ya tomará automáticamente las propiedades pre establecidas.