

ES5 y P00

Programación Orientada a Objetos en ES5

La función constructora

Es una función normal y corriente que se utiliza para definir una especie de plantilla para nuestros objetos personalizados.

Su ventaja es permitir crear múltiples objetos del mismo tipo.

Prototipos

- ✓ Permiten agregar una propiedad o diversas funcionalidades a múltiples objetos.
- ✓ Mecanismo mediante el cual los objetos en JavaScript heredan características entre sí.
- ✓ Los objetos en JavaScript se construyen en base a prototipos.
- ✓ Los métodos y propiedades para un objeto son definidos en la propiedad prototype, la cual reside en la función constructora del objeto.



Getters

Método que devuelve el valor de una propiedad, dependiendo de lo que necesitemos podemos devolver el mismo valor, o uno modificado.

Métodos que modifican el valor de un atributo, dependiendo de lo que necesitemos puede modificar directamente o a través de una fórmula.



Setters

UML (Unified Modeling Language)

Es un lenguaje común con el que se modelan varios procesos en el mundo de la informática

**Diagrama de
Comportamiento**

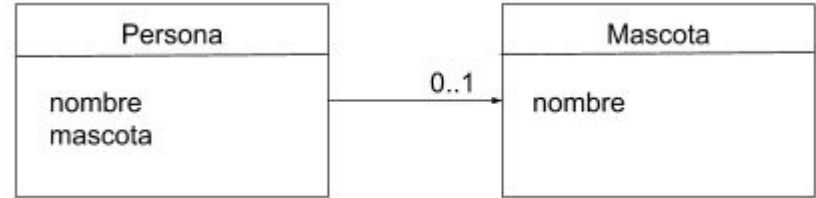
**Diagrama de
Estructura**

Cardinalidad

Especifica la cantidad de objetos que pueden estar asociados a otros objetos.

En el diagrama mostrado, se observa:

- ✓ Una Persona puede tener cero (0) o una (1) mascota.
- ✓ La dirección de la flecha indica la navegación posible
- ✓ El diagrama indica que de una persona se puede llegar a una mascota pero de una mascota no se puede llegar a una persona.



Cardinalidad N

Existen diversas formas con las que podemos asociar múltiples objetos, dos formas sencillas de lograrlo son con arrays y hashes (objetos literales).

