En esta clase quiero hablar un poco sobre la desestructuración de objetos y retos que es hora de desestructuración.

Bueno no se preocupen empezamos con un ejercicio queremos una constante llamada AVEN ye igual y ahora

se van ya es un objeto que va a tener el nombre de STI que sí.

Cómo va a tener su clave o su nombre clave que va a ser Capitán América goma.

Y por último el poder va a ser drogas o inyecciones y morirá o cualquier cosa que ustedes quieran ponerle

en su poder es la droga perfecta.

Tenemos el objeto.

Y qué pasaría si yo quiero extraer cada una de esas propiedades para tenerlas como variables independientes

o imprimirlas en consola o cualquier cosa.

Entonces tendríamos que ser Vinge.

Punto.

Nombre tendríamos que ser Avenger punto clave y luego Allez punto poder.

Si yo grabo los cambios regreso al navegador web recargo vamos a ver que aquí tenemos las tres variables

ok.

Las tres impresioné de consola que son de las propiedades de mi objeto.

Pero ustedes van a notar que estamos extrayendo Avenger Avenger y estamos utilizando esta palabra en

cada una de estas impresiones y pudiera ser que ustedes estén dentro de alguna función y es conveniente

extraerlas para que sean más fáciles de trabajar.

Y aquí es donde entra la desestructuración de objetos yo puedo extraer cada una de las propiedades que

me interesan de ese objeto y crear variables inmediatamente.

Por ejemplo puedo usar la palabra reservada LED o const como ustedes quieran puede usar los LED si ustedes

usan Net quiere decir que podrían cambiar los valores pero voy a manejarlo como una constante.

Eso es indiferente abren y cierran llaves como si estuviéramos definiendo un objeto.

Esto tal vez se mira raro igual a 20 punto y coma.

Básicamente lo que digo acá es el objeto Ange y extrae una de sus propiedades o todas las propiedades

que yo quiero en este caso las propiedades que me interesa es nombre clave y el poder de esta manera

estoy creando variables o en este caso constantes que vienen de las propiedades del Avenger por consecuencia

yo ya no necesitaría poner Angier punto ayer puntuaban y el punto simplemente tendría que dejarlo de

esa manera.

Si grabo los cambios regreso al navegador web vamos a tener exactamente el mismo efecto pero con la

diferencia que yo extraje del objeto cambiar las propiedades respectivas.

Puede ser que a ustedes no les interese que yo el poder y el poder voy a borrarlo los cambios voy a

regresar al navegador web de cargo y perfectamente lo podemos hacer de esa manera.

En este tipo de desestructuración no importa el orden siempre y cuando sea un objeto no importa el orden

pueden poner aquí poder poder poder ignorando la clave de un navegador web y ahí lo tenemos.

También vale la pena decir que este tipo de estructuración también funciona en los argumentos de una

función.

Por ejemplo voy a crear más que una constante llamada a extraer por ejemplo esto va a ser una función

de fecharse llaves voy a hacer de esta manera voy a colocar esto aquí que simplemente creé la función

la función va a recibir un Avenger aquí voy a poner de tipo Jeny yo sé que hemos dicho que no quiero.

No lo vamos a utilizar pero ya vamos a ver interfases y algo que nos permita evitar esto.

Pero de esta manera van a notar que se puede hacer de esta forma y acá ahora voy a llamar a esa función

que sería extraer y te voy a mandar el Avenger como argumento.

Si yo grabo los cambios regreso al navegador web recargo a notar que nada pasó diferente y yo sé que

no pero qué aburrido porque lo único que hiciste fue mover el código dentro de la función pero queda

exactamente igual si eso fue lo que hice pero no tengo ahora que interesante lo que voy a hacer yo sé

que estoy recibiendo un Avenger o un Avenger que tiene estas propiedades.

Yo puedo quitar esto a que noten que estoy dentro de los paréntesis que usualmente yo usaría para mandar

argumentos.

Voy a poner llaves y puedo extraer acá directamente el nombre y el poder claro me los está marcando

como error o error porque Akita me está diciendo Ok ojo pero eso es de tipo n porque no sé qué va a

recibir.

Entonces aquí simplemente pongámosle.

Sé que sonaba extraño pero aquí deberíamos de poner el tipo de dato ya vamos a ver interfaces y clases.

Pero acá de esta manera puedo extraer el nombre y el poder de lo que sea que esté mandando y me ahorro

esta línea de código voy a grabar los cambios.

Voy a regresar navegador web recargo y tenemos exactamente el mismo efecto solo que la desestructuración

sucedió como argumento o sea como en el directamente en el argumento que yo recibo.

Recuerden que cuando veamos interfaces y clases aquí especificara veamos qué tipo de propiedades y métodos

viene dentro de la avenida.

Ok voy a comentar esta línea de código y hagamos otro ejercicio pero con la desestructuración de arreglos

bajemos un poco acá.

Sigamos.

Voy a crearme una nueva constante llamada Avengers con S.

Esto va a ser un arreglo para especificar que es un arreglo.

A decir que es un arreglo de strings.

De esta forma ok.

Esto le dice a Time Skip que Avengers es un arreglo que sólo va a aceptar strengths aquí adentro coloquemos

un par de un par de ellos.

Por ejemplo Thor cómo se coloca a Iron Man y Spiderman perfecto.

Yo tengo mis Avengers aquí tengo mi arreglo perfecto.

Digamos que ahora yo quiero extraer los elementos dentro del arreglo y crear variables en base a eso

para evitar tener que hacer esto.

Avengers en la prisión Zero en la prisión 1 en la prisión 2 yo los cambios regreso navegador web cargo

van a ver que está Thor omaní Spiderman.

Pero qué feo es manejarlo de esta forma.

Puede ser que eso sea lo que ustedes necesiten pero es algo incómodo trabajar con avecillas en la posición

cero en uno.

Si yo ya sé el orden entonces me gustaría aquí extraer cada una de sus propiedades y poner bueno ponerle

nombres a cada una de esas propiedades en una sola línea.

Entonces vamos a ver cómo lo podemos hacer con la desestructuración empezamos igual con la palabra reservada

const.

Y como quiero desestructurar un arreglo entonces son llaves cuadradas.

Si fueran propiedades de un objeto entonces son llaves.

Esas llaves quebradas pero son llaves cuadradas porque son es un arreglo lo que quiero es desestructurar

y esto va a ser igual a ellos.

Ok a ver que es con ese.

Porque este es mi arreglo y aquí adentro puedo definir las variables que a mi me interesan en orden

de su posición a diferencia de los objetos yo puedo definir cual quiero primero o cuales quiero ignorar

pero con los arreglos si tengo que especificar el orden por ejemplo el primero va a ser Tor el segundo

va a ser Iron Man y el tercero es Spiderman es Peyron Spiderman noten que aquí tal vez más de uno va

a decir Ah bueno le puso exactamente los mismos nombres que yo pero no necesariamente ustedes pueden

ponerle cualquier nombre que quieran como por ejemplo este va a ser Loki aunque apunte a Thor no va

a ser hombre nada más hombre y Spiderman la araña araña para no poner la novia a ponerla.

Ok entonces ustedes pueden definir los nombres de esta manera y como es una desestructuración de arreglos

Loki va a apuntar a Thor.

Hombre bueno hombre va a apuntar a Iron Man y arañaba apuntar.

Ahora intentemos hacer el llamado de esas funciones de cada uno de estos aquí sería Loki.

Así sería hombre y aquí sería araña grabó los cambios regresa un navegador web recargó y tenemos exactamente

el mismo efecto pero desea estructuramos cada uno de sus valores de tal manera que podamos tener variables

que nos permitan trabajar de una manera más fácil aquí.

Si ustedes no les interesara por ejemplo Loki y el hombre simplemente Spiderman entonces tendrían que

definirlo de la siguiente manera.

Esta línea la voy a comentar y Loki no lo voy a definir ni voy a definir hombre lo manejamos con comas

las cosas de mariscar hasta que escribo en este caso que mejor dicho que no les interesa la primera

posición no les interesa la segunda y la tercera es la única que les interesa.

Al igual que como nosotros lo hicimos acá voy a copiarme toda esta función la voy a pegar aquí abajo

voy a pegar aquí abajo aquí va a ser extraer a R.R extraer arreglo déjeme quitar esto y puedo ser exactamente

lo mismo qué puedo hacer exactamente lo mismo acá.

Ups déjeme borrar esto OK puedo hacer exactamente lo mismo acá yo recibiría en mi caso voy a recibir

los Avengers.

Qué sería un arreglo de strengths salvo voy a definirlo así.

Es un arreglo de strings y aquí haríamos el consumo exactamente como lo teníamos originalmente.

Solo déjenme hacerlo para que ustedes puedan tener la referencia y sería Avengers Papillon 0 1 2 y aquí

vamos a llamar la función es traer arreglo y vamos a mandar mis Avengers.

Ok lo que estoy haciendo acá es tomar estos Avengers y tomar este arreglo mandárselo como argumento

acá y aquí me faltó ponerle una S en cada uno de esos si grabo los cambios voy a tener exactamente el

mismo efecto ok no estoy haciendo nada por los momentos pero yo no quiero manejar a Ben en la pidieron

cero uno perfectamente puedo poner acá las llaves cuadradas borrar esto y definir los nombres de las

variables que voy a extraer de cada uno de ese arreglo.

Por ejemplo en este caso voy a poner Thor coma a Iron Man Koma Spider man noten que aquí yo no tengo

que especificar nada más porque ya sabe que esto es un arreglo Vestrynge por lo cual cada una de estas

propiedades van a ser strings entonces podemos colocarlo acá.

Thor Iron Man Spiderman o los cambios tendríamos exactamente el mismo resultado y se preguntan cómo

se ve todo esto en el lado de JavaScript.

Aquí ya se empieza a ver un poco fea la cosa no ven aquí se hace bueno se recibe el argumento y la argumentos

extraen cada una de las posiciones y se crean las variables y esto sería el sinónimo en JavaScript del

ECMAScript 5 pero usando el script Zeus nosotros podemos nos facilita bastante la vida.

Yo sé que esta clase puede ser un poco pesada y un poco extraña pero por lo menos ya sabemos que existe

la desestructuración y nos sirve para extraer cosas de objetos y arreglos.

Lo dejamos así como su respectivo backup renombrar desestructuración Enter.

Por favor no pongan acentos a los nombres de los archivos ni caracteres especiales y lo dejamos así.