



OBJETOS EN JAVASCRIPT

PROGRAMACIÓN III - TUP UTN FRLR



Declaración

```
var myCar = new Object();  
myCar.make = 'Ford';  
myCar.model = 'Mustang';  
myCar.year = 1969;
```



JSON

```
var myCar = {  
  make: 'Ford',  
  model: 'Mustang',  
  year: 1969  
};
```



Referencia a Atributos

```
myCar['make'] = 'Ford';  
myCar['model'] = 'Mustang';  
myCar['year'] = 1969;
```



Referencia a Atributos

```
myCar.make = Ford  
myCar.model = Mustang  
myCar.year = 1969
```





Función Constructora

Como alternativa, puedes crear un objeto con estos dos pasos:

1. Definir el tipo de objeto escribiendo una función constructora.
Existe una fuerte convención, con buena razón, para utilizar en mayúscula la letra inicial.
2. Crear una instancia del objeto con el operador new.

Constructor

```
function Car(make, model, year) {  
  this.make = make;  
  this.model = model;  
  this.year = year;  
}
```



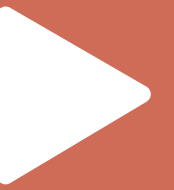
Definición de Clases

```
class Cursor {  
    constructor(arriba,abajo,izquierda,derecha){  
        this.arriba = arriba,  
        this.abajo = abajo,  
        this.izquierda = izquierda,  
        this.derecha = derecha  
    }  
    sumarIzquierda(){  
        this.izquierda++;  
    }  
}
```



Instanciar Objeto

```
var mycar = new Car('Eagle', 'Talon TSi',  
1993);
```



A yellow square with the letters 'JS' in a bold, dark blue font.

Métodos

```
var Animal = {  
  type: 'Invertebrado',  
  displayType: function() {  
    console.log(this.type);  
  }  
};
```

var animal1 = Object.create(Animal); **(También podemos usar el método Create para instanciar Objetos).**
animal1.displayType();

Eliminar Atributos

```
var myobj = new Object;
```

```
myobj.a = 5;
```

```
myobj.b = 12;
```

```
myobj.a;
```

```
console.log ('a' in myobj);
```

(La palabra reservada in es un validador Booleano que permite verificar la existencia de un atributo)



¿DUDAS?

