

# Introducción a objetos en Javascript

## Ejercicio 1: Crear y acceder a propiedades de un objeto

Crea un objeto en JavaScript que represente un automóvil. El objeto debe tener las siguientes propiedades:

1. Marca (por ejemplo, "Toyota").
2. Modelo (por ejemplo, "Corolla").
3. Año (por ejemplo, 2020).

Después, haz lo siguiente:

1. Muestra en la consola el valor de cada una de las propiedades del objeto.
2. Agrega una nueva propiedad llamada ``color`` al objeto y asígnale un valor (por ejemplo, "rojo").
3. Muestra en la consola el valor de la propiedad ``color``.

## Ejercicio 2: Modificar y eliminar propiedades de un objeto

Partiendo de un objeto que representa a un estudiante con las siguientes propiedades:

1. nombre: "Carlos"
2. edad: 22
3. carrera: "Ingeniería Informática"

Realiza las siguientes tareas:

1. Cambia la edad del estudiante a 23.
2. Elimina la propiedad `carrera` del objeto.
3. Agrega una nueva propiedad llamada `promedio` con un valor numérico (por ejemplo, 8.5).
4. Muestra el objeto completo en la consola después de realizar cada uno de los cambios.

### **Ejercicio 3: Recorrer un objeto**

Crea un objeto que represente un producto en una tienda. El objeto debe tener las siguientes propiedades:

1. nombre: "Laptop"
2. precio: 1500
3. disponible: true

Después, realiza las siguientes tareas:

1. Utiliza un bucle `for...in` para recorrer todas las propiedades del objeto y mostrar tanto el nombre de la propiedad como su valor en la consola.
2. Comprueba si el objeto tiene una propiedad llamada `descuento` usando el método `hasOwnProperty`. Muestra el resultado en la consola.