**Ámbito de las variables**

**Locales**

* Se definen dentro de una función con var

**Globales**

* Se definen fuera de cualquier función
* dentro de una función sin especificar var

**Dentro de una función una variable local prevalece sobre la global**

**Objetos**

Se dice que JavaScript es un lenguaje basado en objetos

* En JavaScript no se definen clases, solo objetos
* Es un lenguaje basado en prototipos (no basado en clases)
  + Se pueden crear objetos copiando prototipos de otros objetos

**Un objeto en JavaScript es un conjunto de variables con un nombre**

Las variables del objeto se denominan propiedades

• Las propiedades pueden ser valores de cualquier tipo de datos: arrays, funciones y otros objetos

Las propiedades que son funciones se llaman métodos

**Se puede crear un objeto directamente indicando sus propiedades:**

persona=new Object();

persona.nombre="Juan";

persona.id= 12893;

**O en una sola instrucción, indicando las propiedades entre llaves:**

var persona = { nombre: "Juan", id: 12893 }

**O definir un constructor**

function persona(nombre, id) {

this.nombre=nombre;

this.id=id;

}

• Y así crear varios objetos:

var juan=new persona("Juan", 12893);

var adela=new persona("Adela", 23782);

**Acceso a sus propiedades:**

nombre = persona.nombre;     // dos formas de acceder a una

nombre = persona.["nombre"]; // propiedad del objeto

* Se pueden definir métodos para un objeto dentro del constructor

function persona(nombre, id) {

this.nombre=nombre;

this.id=id;

function renombra(nombre) {

this.nombre=nombre;

}

}

* Y se invoca sobre el objeto:

var juan=new persona("Juan", 12893);

juan.renombra("Juanjo");

**Tipos de objetos**

**Objetos del lenguaje**

• Object, Boolean, Number, Math, Date, String, Array, RegExp

**Objetos del navegador**

• Window, Navigator, Screen, Location, History, Timing, Cookies

**Objetos DOM**

* Core DOM

Node, NodeList, NameNodeMap, Document, Element, Attr

**HTML DOM**

• Document, Events, Elements

• Anchor, Area, Base, Body, Button, Form, Frame, Frameset, Image, Input, Link, Meta, Object, Option, Select, Style, Table, Textarea

**Objetos definidos por el usuario**