-Objetos: al igual que las matrices son contenedores de datos, pero, los objetos contienen mucha información de una sola cosa. Ademas, no usan índex como los array sino un concepto de pares

llamado Key/Value o Clave/Valor.

-Propiedades: JavaScript está diseñado en un paradigma simple basado en objetos. Un objeto es una colección de propiedades, y una propiedad es una asociación entre un nombre (o clave) y un valor. El valor de una propiedad puede ser una función, en cuyo caso la propiedad es conocida como un método

-Método: las funciones guardadas en objetos se llaman Métodos. ejemplo: .lenght, .push, .pop.

-Bucles for…in: cómo los objetos no tienen índex, JS tiene un bucle para el denominado for…in loop.

Con una sintaxis distinta a los bucles de array:

for ( declaramos variable ) + palabra clave IN + nombre del objeto.

-Notación: Los Objetos tiene 2 notaciones:

-Bracket notation o [ ]: entre corchetes el nombre de la propiedad, ej.: objeto[nombre]

[ ] : es más laboriosa para escribir. Pero permite intercalar propiedades

con alguna variable del objeto. Permite hacer más cosas que el DOT.

-DOT(punto)notation: objetos.nombredelapropiedad, ej.: objeto.nombre u objeto.function()

DOT ventaja: su simplicidad.

desventaja: es literal a la propiedad del objeto. No permite cualquier dato.