Trabajo de investigación y exposición

# Objeto BOOLEAN

Este un objeto primitivo de javaScript que puede ser creado con la instrucción “new Boolean(value) o “Boolean(value)”, por defecto se crea como **false,** este nos sirve para trabajar representar 1/0, true/false, on/offy tiene los metodos “**toString()**” que Devuelve una cadena que representa el código fuente del objeto y “**valueOf()**” que devuelve el valor primitivo del objeto.

# Objeto NUMBER

Este es un objeto primitivo de javaScript que puede ser creado con la instrucción “new Number(value)” o “Number(value)”, este objeto nos permite manipular valores numericos con metodos como.

* Number.EPSILON : El intervalo más pequeño entre dos números representables
* Number.MAX\_SAFE\_INTEGER: muestra el numero maximo seguro de JS , que es “**9007199254740991**”
* Number.MAX\_VALUE: muestra el numero maximo posible de JS, todo numero superior a este sera infinito
* Number.MIN\_SAFE\_INTEGER : muestra el numero minimo seguro de JS , que es “-**9007199254740991**”
* Number.NaN: comprueba que lo pasado sea un numero
* Number.MIN\_VALUE : muestra el numero maximo posible de JS, todo numero inferior sera 0
* Number. NEGATIVE\_INFINITY
* Number. POSITIVE\_INFINITY

# Objetos BOM

Realizar unas diapositivas para explicar los siguientes objetos del navegador

- HISTORY

- LOCATION

- NAVIGATOR

- SCREEN

Para cada objeto explicaréis:

- ¿Para qué sirve?

- Sintaxis general  Podéis utilizar ejemplos para más claridad

- Propiedades  Cuáles son, para qué sirven y ejemplos

- Métodos  Cuáles son, para qué sirven y ejemplos