



Los Objetos y los Objetos *Constructors*

Los Objetos: Los objetos en JavaScript, como en tantos otros lenguajes de programación, se pueden comparar con objetos de la vida real. El concepto de Objetos en JavaScript se puede entender con objetos tangibles de la vida real.

En JavaScript, un objeto es una entidad independiente con propiedades y tipos. Compáralo con una taza, por ejemplo. Una taza es un objeto con propiedades. Una taza tiene un color, un diseño, un peso, un material del que está hecha, etc. Del mismo modo, los objetos de JavaScript pueden tener propiedades que definan sus características.

```
class Rectangulo {  
  constructor (alto, ancho) {  
    this.alto = alto;  
    this.ancho = ancho;  
  }  
  
  // Método  
  get calcArea () {  
    return this.alto * this.ancho;  
  }  
}  
  
const cuadrado = new Rectangulo(10, 10);  
console.log(cuadrado.calcArea); // 100
```

En la imagen anterior el rectángulo sería el objeto.

Constructor: El constructor es llamado en el momento de la creación de la instancia (el momento en que se crea la instancia del objeto). El constructor es un método de la clase. En JavaScript, la función sirve como el constructor del objeto, por lo tanto, no hay necesidad de definir explícitamente un método constructor. Cada acción declarada en la clase es ejecutada en el momento de la creación de la instancia.

```
class Rectangulo {  
  constructor (alto, ancho) {  
    this.alto = alto;  
    this.ancho = ancho;  
  }  
  
  // Método  
  get calcArea () {  
    return this.alto * this.ancho;  
  }  
}  
  
const cuadrado = new Rectangulo(10, 10);  
console.log(cuadrado.calcArea); // 100
```

Al inicializar el objeto, le enviamos por parámetros al constructor los valores para que este prepare dicho objeto