

¡Javascript!

guayerd beta hub

Agenda del día



01

Introducción

Repaso funciones.

02

Objetos

Definición del concepto.

Objeto literal.

Acceso a propiedades.

Reasignación en objetos.

Métodos.

Operador in.

03

Ejercitación

Crear una función que muestre información de diferentes equipos en consola, como tabla.

Crear la página de producto usando un objeto.



daily

¿Cómo venimos?

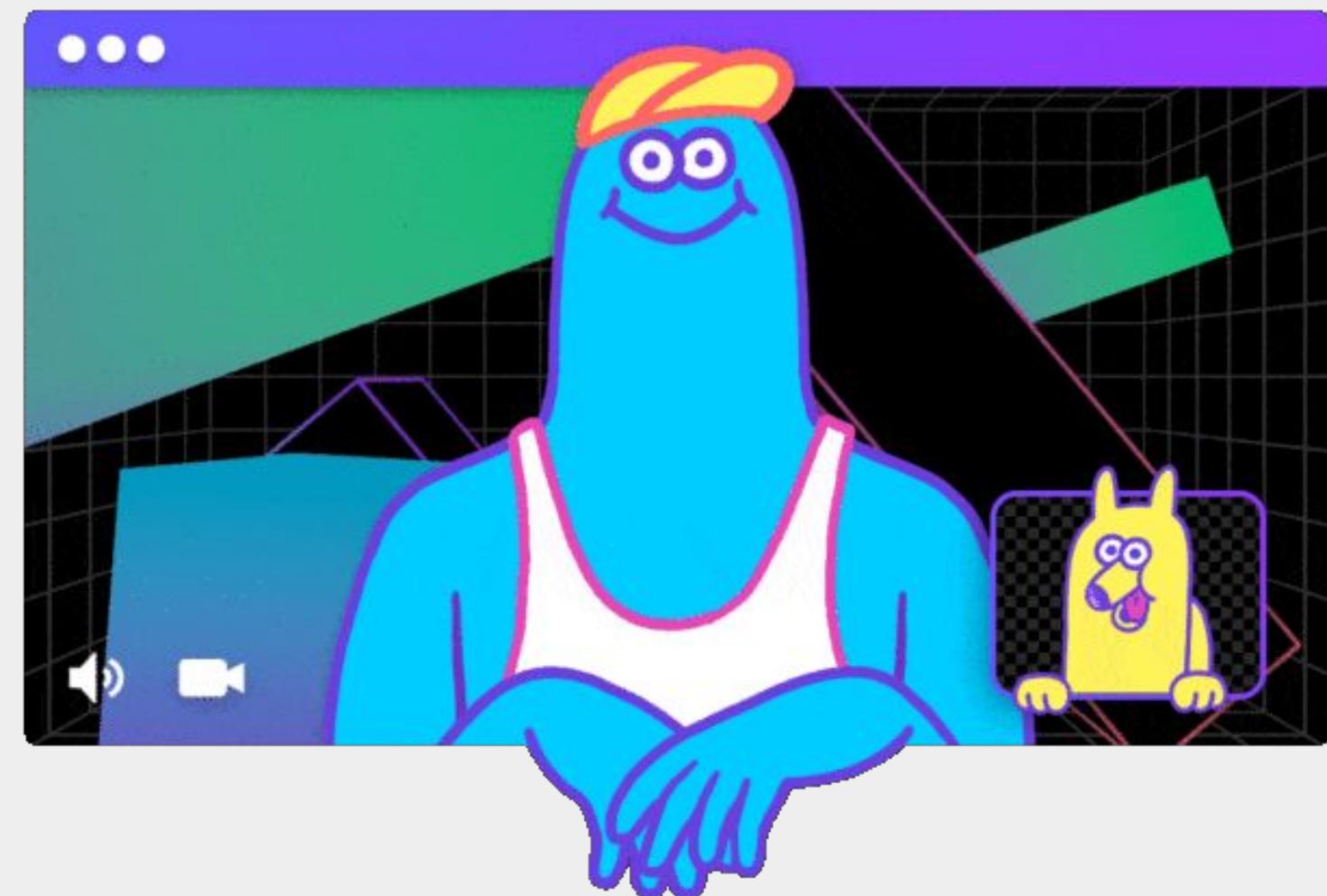
¿Algo nos bloquea?

¿Cómo seguimos?



Objetos

Javascript



SPRINT 2

Objetos

Los objetos son el tipo de dato principal de Javascript.



Los objetos literales son un conjunto de pares de propiedades (claves) y valores.

Estas propiedades suelen tener alguna relación.

Objeto literal

Creamos un objeto usuario con tres propiedades con sus respectivos valores.

Un objeto se declara con llaves **{ }**, dentro de las cuales, ponemos las propiedades separadas por **:** de sus valores. Cada parámetro clave valor va separado por **,**.

```
● ● ●  
const usuario = {  
  nombre: "Julio",  
  apellido: "Avantt",  
  edad: 18,  
};
```

Acceder a las propiedades

Hay 2 formas de acceder, la notación de puntos y la notación de corchetes.

Notación de puntos

```
const usuario = {  
  nombre: "Julio",  
  apellido: "Avantt",  
  edad: 18,  
};  
  
console.log(usuario.nombre); // Julio
```

Notación de corchetes

```
const usuario = {  
  nombre: "Julio",  
  apellido: "Avantt",  
  edad: 18,  
};  
  
console.log(usuario["nombre"]); // Julio
```

Reasignar propiedades en objetos

Podemos reasignar las propiedades de un objeto. A este se le suele denominar mutación.

```
const usuario = {  
    nombre: "Julio",  
    apellido: "Avantt",  
    edad: 18,  
};  
  
console.log(usuario.edad) 18  
  
usuario.edad = 45  
  
console.log(usuario.edad) 45
```

Métodos

Un método es una función que se ejecuta en el contexto de un objeto y que puede acceder a las demás propiedades del objeto a través de la palabra **this**. **this**, es el objeto en sí.

```
const usuario = {
  nombre: "Julio",
  apellido: "Avantt",
  edad: 18,
  diTuNombre: function () {
    console.log(this.nombre + " " + this.apellido);
  },
};

usuario.diTuNombre();


---


Julio Avantt
```

Comprobar si una clave existe

Podemos verificar si una clave existe en un objeto con el operador `in`.

```
const usuario = {
  nombre: "Julio",
  apellido: "Avantt",
  edad: 18,
};

if("edad" in usuario) {
  console.log("Existe la clave: edad")  'Existe la clave: edad'
}
```





¡Manos a la obra!

SPRINT 2

Ejercicio -19

CL11

- Crear 2 objetos con las mismas propiedades y distintos valores. Por ejemplo, 2 equipos de fútbol.
- Preguntar al usuario la información de cuál equipo quiere ver en consola.
- Si el usuario responde una de las opciones de equipo, ejecutar una función que devuelva en **consola** las propiedades y valores del equipo elegido en formato de **tabla**.
- Buscar en Google “**consola tabla objeto**” para resolverlo.

SPRINT 2

Ejercicio Y

.CL11

- Insertar el CDN de Bootstrap y colocar un Navbar. y debajo en la etiqueta main colocar la clase container y dentro un h1.

🔍 retro

¿Cómo nos fué?

¿Qué cosas no quedaron claras y
necesitamos repasar la próxima?

