**Cuestiones Unidad 3: Objetos.**

#### Objetos

1. Crea un literal de objetos **ordenador**, que almacene el procesador inicializado a i7, la memoria RAM, con valor inicial 12 GB y el disco duro con valor inicial 1TB.

let ordenador = {

procesador: "i7",

ram: "12GB",

discoDuro: "1TB"

};

1. Añade al objeto **ordenador** creado en la anterior cuestión, la propiedad SSD con valor inicial 512 GB y elimina la propiedad disco duro. Haz las dos operaciones dos veces: con notación . y con notación [].

ordenador.ssd = "512GB";

delete ordenador.discoDuro;

ordenador["ssd"] = "512GB";

delete ordenador["discoDuro"];

1. Muestra por consola todas las propiedades del objeto **ordenador**. Hazlo de dos formas: utilizando un método de la clase Object y un bucle for..in.

for(let key in ordenador){

alert(key);

}

1. Indica el resultado de evaluar la siguientes expresiones, después de haber ejecutado las siguientes sentencias:

let pan = {

blanco:6,

deAjo:5,

deSemillas:{

deAvena:3,

deLino:6}

};

delete pan.deAjo;

pan.deQueso = 3;

1. pan["sinSemillas"]["deLino"];

Error

1. pan.deAjo;

undefined

1. pan.deSemillas;

deAvena: 3, deLino:6

1. pan.deSemillas["deLino"];

6

1. pan.deQueso;

3

1. Crea la clase **Animal** con la propiedad nombre y el método hablar() que simplemente devolverá el saludo “Rrrrrr”.

function Animal(nombre){

this.nombre = nombre;

this.hablar = function() {

return "Rrrrrr";

}

}