

OBJETOS EN JS

1. Crea un programa JS que liste las propiedades de un objeto que represente a estudiantes y que tengan como propiedades el nombre, el número de alumno y la clase. Crearemos el objeto como un literal y utilizaremos la función que corresponda para recorrerlo.
2. Crea un programa JS que cree un objeto (definición literal) que represente a estudiantes y que tengan como propiedades el nombre, el número de alumno y la clase. A continuación, se intentará borrar el método toString y la propiedad clase.
3. Dado el objeto anterior, consulta la longitud del objeto. ¿A qué se refiere?
4. Crea un array que represente una biblioteca. Cada libro será un objeto creado de forma literal. Un libro tendrá como propiedades título, autor y si está prestado o no. Una vez creada la biblioteca, consulta el estado de todos los libros.
5. Crea un objeto que represente un cilindro y que permita calcular su volumen aproximando a dos decimales. Utiliza los conocimientos sobre representación de números de JS (pdf Types, Values and Variables) y el funcionamiento de funciones en JS (pdf Functions)
6. Crea un objeto empleado (numero de empleado, dni) que tenga como prototipo a un objeto persona (nombre, apellido, dni). Observa el funcionamiento de cada uno al consultar los valores de las propiedades. Borra la propiedad dni.