



Tema 6. POO

a. Objetos Literales

1. Introducción

- Los objetos son una estructura de datos bastante usada en el lenguaje.
- Sintácticamente un objeto en JavaScript es un conjunto agrupado entre llaves de claves y valores:

```
const nombreDelObjeto = {  
  clave_1: valor_1,  
  clave_2: valor:2,  
  clave_3: valor:3,  
  clave_n: valor:n  
}
```

2 . ¿Qué es un literal?

- La definición de literal alude a algo textual, por ejemplo, si declaramos una variable de la siguiente manera:

```
let colorDelSol = "Amarillo";
```

- Podemos decir la variable **colorDelSol** tiene asignada un string literal ya que se asigna el valor textualmente.

2 . ¿Qué es un literal?

- Exactamente lo mismo ocurre con los objetos literales, por ejemplo:

```
const perro = {  
  nombre: "Scott",  
  color: "Cafe",  
  edad: 5,  
  macho: true  
}
```

2 . ¿Qué es un literal?

- Donde el nombre del objeto es perro y sus claves/valores se describen en la siguiente tabla:

Clave	Valor	Tipo de dato
nombre	Scott	string
color	Cafe	string
edad	5	int
macho	true	boolean

3. Acceder a valores de un objeto

A) Notación de punto

- Consiste en escribir el nombre del objeto seguido de un punto y el nombre de la propiedad a la cual se quiere acceder: objeto.clave

```
const perro = {  
  nombre: "Scott",  
  color: "Cafe",  
  edad: 5,  
  macho: true  
}  
  
console.log(perro.nombre);
```

3. Acceder a valores de un objeto

B) Notación de corchetes

- Consiste en escribir el nombre del objeto anteponiendo entre corchetes la clave a la que se quiere acceder: objeto[clave]

```
const perro = {  
  nombre: "Scott",  
  color: "Cafe",  
  edad: 5,  
  macho: true  
}  
  
console.log(perro['edad']);
```

4. Inserción de nuevos campos a un objeto

- Para agregar nuevos campos al objeto solo basta con mencionar el nombre del objeto seguido de la propiedad nueva y el valor nuevo a insertar:

```
const perro = {  
  nombre: "Scott",  
  color: "Cafe",  
  edad: 5,  
  macho: true  
}  
  
perro.tamaño="Grande";
```


5. Actualizar campos del objeto

- Basta con sobre escribir una propiedad ya existente, de la siguiente manera:

```
const perro = {  
  nombre: "Scott",  
  color: "Cafe",  
  edad: 5,  
  macho: true  
}  
  
perro.edad=6;
```

6. Eliminación de campos

- Para borrar una propiedad de un objeto se utiliza la palabra reservada delete de la siguiente manera:
 - delete nombre_del_objeto.clave;

```
const perro = {  
  nombre: "Scott",  
  color: "Cafe",  
  edad: 5,  
  macho: true  
}  
  
delete perro.color;
```