**Objetos:** Los objetos son muy parecidos a los arrays, son contenedores de datos, contienen mucha información sobre una sola cosa, y se caracterizan por tener propiedades y valores sobre el objeto que se esta utilizando.

Los objetos se declaran y se instancian usando llaves {}, donde dentro se declara las propiedades y los valores ( ejemplo var objeto { propiedad : valor}).

Las propiedades antes mencionadas, son claves que vamos a guardar dentro de los objetos donde cada clave, va a ir acompañada de un valor (value) ,que como su palabra lo dice es el valor que vamos a guardar dentro de esa clave o propiedad. Las diferentes claves o propiedades van a estar separadas por comas ubicadas seguidamente del valor otorgado.

Se puden acceder a las propiedades de dos formas distintas , con la notación de puntos, llamando al nombre del objeto un punto y el nombre de la propiedad, o con corchetes que a diferencia del punto ,debemos usar una cadena o numero , o una variable que apunte a una cadena o numero, a las claves se colocan envolviéndose entre comillas .

**Métodos :** Los métodos son funciones ubicadas en los valores de las propiedades o claves a utilizar, también se pueden llamar a los métodos con argumentos como una función normal.

**Bucles for..in :** Cumple la misma función que un bucle for normal, solo que un bucle for no funcionario en objetos ya que no contiene índices numéricos , por lo que se utiliza este bucle.

Es apenas diferente comienza igual entre paréntesis declaramos una variable a recorrer, seguidamente la palabra clave “in” y el nombre del objeto donde va a recorrer el for, esto recorrerá cada clave del objeto y finalizará cuando haya recorrido todas las claves, se puede usar la clave con la notación de corchetes para acceder al valor asociada en ella, dentro del bucle.