Reflection

# Reflexión

Es fácil inspeccionar un objeto para determinar qué propiedades tiene intentando recuperar las propiedades y examinando los valores obtenidos. El operador typeof puede ser muy útil para determinar el tipo de una propiedad:

typeof flight.number // 'number'  
typeof flight.status // 'string'  
typeof flight.arrival // 'object'  
typeof flight.manifest // 'undefined'

Hay que tener cierto cuidado porque cualquier propiedad de la cadena de prototipos puede producir un valor:

typeof flight.toString // 'function'  
typeof flight.constructor // 'function'

Hay dos enfoques para tratar estas propiedades no deseadas. El primero es hacer que tu programa busque y rechace valores de función. Generalmente, cuando reflexionas, te interesan los datos, por lo que debes ser consciente de que algunos valores podrían ser funciones.

El otro enfoque es utilizar el método hasOwnProperty, que devuelve true si el objeto tiene una propiedad determinada. El método hasOwnProperty no mira la cadena de prototipos:

flight.hasOwnProperty('number') // true  
flight.hasOwnProperty('constructor') // false