

Objetos Literales

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Objetivos de clase

Objetos literales

- Declaración de objetos
- Acceso a propiedades
- Destructuración
- Métodos
- Arreglos de objetos



Objetos literales

Los objetos son una estructura de datos bastante usada en el lenguaje, de hecho, se podría decir que es la más importante.

Un objeto literal en JavaScript es un conjunto agrupado entre llaves de claves (keys o propiedades) y valores:

```
JS main.js > ...  
1  
2  
3 const diego = {  
4   nombre: "Diego",  
5   apellido: "Lechuga",  
6   ocupacion: "sensei",  
7   edad: 19,  
8   mayoríaEdad: true,  
9   pasatiempos: ["Gym", "Videojuegos", "Tocar guitarra"]  
10 }
```

¿Cómo accedo a los valores?

Existen dos maneras de acceder a los valores dentro de un objeto.

Operador punto(•)

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



```
1 nombreDelObjeto.nombreDeLaPropiedad
```

¿Cómo accedo a los valores?

Operador corchetes []

Consiste en escribir el nombre del objeto seguido del nombre de la propiedad a la cual se quiere acceder entre corchetes.



```
1 nombreDelObjeto[nombreDeLaPropiedad]
```

Este operador acepta expresiones como nombre de la propiedad

```

main.js > ...
1
2
3 const diego = {
4     nombre: "Diego",
5     apellido: "Lechuga",
6     ocupacion: "sensei",
7     edad: 19,
8     mayorEdad: true,
9     pasatiempos: ["Gym", "Videojuegos", "Tocar guitarra"]
10 }

```

Los Objetos aceptan cualquier tipo de dato como valor:

- Number
- String
- Boolean
- Array
- Objetos
- Expresiones
- Métodos

Propiedad	Syntaxis de acceso	Tipo
nombre	diego.nombre	String
apellido	diego.apellido	String
ocupacion	diego.ocupacion	String
edad	diego.edad	Number (int, float)
mayoriaEdad	diego.mayoriaEdad	Boolean
pasatiempos	diego.pasatiempos	Array

¿Cómo creo nuevas propiedades?

Solo necesitamos hacer referencia a la nueva propiedad con el operador punto y asignarle un valor (operador =)



```
1 nombreDelObjeto.nuevaPropiedad = 'nuevo valor creado';
```

Desestructuración

La **desestructuración** nos permite hacer nuestro código más legible, separando nuestras propiedades en variables independientes:

```
13  
14  
15  
16  const {nombre, apellido, ocupacion, edad} = diego
```

En este caso nombre por ejemplo es lo mismo
que diego.nombre

Ejercicio en clase

Genera un objeto literal de tu mascota y recrea la oración sustituyendo tu nombre y el de tu mascota:

“Me llamo Diego, mis pasatiempos son ir al gym, jugar videojuegos y tengo un gato que se llama Tigger”



05:00

Métodos

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Métodos en los objetos

A su vez podemos almacenar funciones en nuestros objetos.

A estas **funciones** se les llama **métodos** como en su contraparte en clases.

Sintaxis:

```
const objetoA = {  
  key1: 'valor 1',  
  key2: 'valor 2',  
  key3: 'valor 3',  
  
  metodo: function (parametro) {  
    // Body de la función  
    return;  
  }  
}
```

¿Cómo mando a llamar un método?

Solo debemos acceder al método usando el operador punto y al ser una función necesitamos agregar paréntesis. Si éste método requiere de parámetros, éstos se incluyen dentro de los paréntesis.



```
1 objetoA.metodo(parametro);
```

Actividad en clase: Datos de artistas.

Usando objetos vamos a acceder información sobre nuestros artistas favoritos y mostrar en la consola:

1. (Artista) toca para: (Banda)
2. (Artista) tiene (años)

Y algún mensaje personalizado que te gustaría poner.

Utilizando las propiedades: Nombre, Edad, Banda, Albums, Dato curioso.

```
1  const list = [  
2    {  
3      name: 'Michael Scott',  
4      company: 'Dunder Mufflin',  
5      designation: 'Regional Manager',  
6      show: 'The Office'  
7    },  
8    {  
9      name: 'Barney Stinson',  
10     company: 'Golaith National Bank',  
11     designation: 'Please',  
12     show: 'How I met your mother'  
13   },  
14   {  
15     name: 'Jake Peralta',  
16     company: 'NYPD',  
17     designation: 'Detective',  
18     show: 'Brooklyn 99'  
19   },  
20 ]
```

Actividad

Ejercicio Objetos y métodos

Challenge:

El índice de masa corporal se calcula como:

$$\text{IMC} = \text{masa} / (\text{altura} ** 2)$$

$$\text{IMC} = \text{masa} / (\text{altura} ** \text{altura})$$

Bob y Mike quieren compara sus IMC, así que

1. Crea dos objetos que guarden:
 - a. El nombre de cada uno,
 - b. Masa,
 - c. altura
 - d. IMC, calculándolo por medio de un método

2. Imprime en consola quien tiene el IMC más alto

Ejemplo “El IMC de Bob (28.3) es mayor al de Mike (23.9)” o “Ambos tienen el mismo IMC” de ser ese el caso.

Prueba con los siguientes datos:

Mark: Masa = 78kg, altura = 1.69m

Bob: Masa = 92 kg, altura = 1.95m