**Practica Nº1**

1. Escribe el código, una línea para cada acción:
   * Declara un objeto ciudad vacía
   * Crea un objeto persona con las siguientes propiedades (nombre, apellido, edad, cuil).
   * Agrega la propiedad domicilio, dar un valor a la misma.
   * Agrega la propiedad teléfono, dar un valor a la misma.
   * Cambia el valor de nombre a Pablo.
   * Remueve la propiedad nombre del objeto.
2. Realizar destructuring del objeto persona, del cual se extraigan los datos nombre, apellido, teléfono, y mostrarlo en un mensaje por consola.
3. Crear objeto proveedor y otro objeto ciudad y unirlos con object assign y con spreed operator. Mostrar resultado por consola.
4. Crear un objeto con Object constructor y crear 3 instancias del mismo para un supermercado, con los siguientes datos: Código artículo, nombre, precio, categoría (lácteos, limpieza, bebidas).

* cambia el contenido de uno o más productos existentes y/o agregando nuevos datos al mismo
* Listar los 3 productos resultantes de este proceso

1. Una inmobiliaria tiene información sobre 3 departamentos en alquiler, de cada inmueble se conoce:

* Código del inmueble (número entero)
* Superficie (número entero)
* Precio del alquiler (número decimal)
* Disponibilidad (booleano)

Cuando un inquilino desea cancelar su contrato se debe modificar la disponibilidad del inmueble. Para ello se ingresa el código del departamento y automáticamente, se cambia el valor que tiene el estado de disponibilidad por su valor opuesto y se aumenta en un 12% el precio del alquiler.

1. Utilizando las instancias creadas para la inmobiliaria

* Seleccione la primer instancias deberá ser bloqueada utilizando el método correspondiente.
* La segunda podrá ser modificada pero no se podrá agregar atributos nuevos, aplique el método correspondiente
* Liste las Keys o llaves del objeto, los values y las entries, aplicando los métodos correspondientes