

## OBJETOS

[https://www.w3schools.com/js/js\\_object\\_definition.asp](https://www.w3schools.com/js/js_object_definition.asp)

### Un Objeto persona:

ES	OB	JECT	ASIX	
nombre	apellido1	apellido2	cfgs	Índex no numèric

  

<u>Asignar valores</u> <pre> persona.cfgs = "ASIX"; //o a["cfgs"] = "ASIX" ; </pre>	<u>Eliminar índice y valor</u> <pre> delete persona.cfgs; //o delete a["cfgs"]; </pre>
--	---

### Definición:

```
var persona = { nombre:"ES", apellido1:"OB", apellido2:"JECT", cfgs:"ASIX" };
```

### Recorrer Objeto persona:

```
for (x in persona) {
    // Ejecutar comandos
}
```

### Arrays de Objetos:

```
var unA = [];
var a = {id:1, nota:10};
var b = {id:2, nota:2};
var c = {id:3, nota:6};
unA = [a,b,c];
```

```
var unA = [
    {id:1, nota:10},
    {id:2, nota:2},
    {id:3, nota:6}
];
```

## EJERCICIOS

**5.8.1** Haz un programa en Javascript en el que defines un objeto con al menos 3 propiedades, las cuales serán mostrados cada uno en una línea diferente.

**5.8.2** Haz un programa en Javascript en el que defines un array con al menos 3 objetos, cada uno con 3 propiedades. Cada objeto con sus propiedades será mostrado en una línea diferente usando un bucle for.

**5.8.3** Haz una web con un 3 inputs (al menos uno de los cuales ha de ser numérico) y dos botones “Añadir” y “Mostrar”. Al pulsar el botón “Añadir”, se añadirá el contenido de los inputs a un objeto, el cual se añadirá a un array vacío previamente creado. Al pulsar el botón “Mostrar”, se mostrará la lista de todos los objetos y sus propiedades, uno por línea.