* Prototipos

|  |
| --- |
| // Prototipo object  Let objeto = {  “propiedad”: ”datos”  };  Console.log(variable)  // Prototipo String y object  Let variable = “string”  Console.log(variable.\_proto\_)  // Prototipo number y object  Let variable = number  Console.log(variable.\_proto\_)  //Creando prototipo tipo función y tipo objecto  Let variable = function(){};  Console.log(variable.prototype) |

Todos los objetois tienen minimamente 1 prototipo de 2, el prototipo identificador y el objecto. Los prototipos que creamos como las funciones son mutables es decir se pueden modificar. Los prototipos son objetos. Estan encadenados el prototipo identificador contiene el prototipo objecto, prototipos definidos para ver el prototipo objecto (\*.\_proto\_.\_proto\_) o el creado (\*.prototype.\_proto\_). Heredan propiedades de su prototipo.

|  |
| --- |
| // \_proto\_(dunder proto)  Let variable = [1,2,3,];  Console.log(variable); //nos muestra todas las propiedades de su prototipo heredado  // \_proto\_: Array  // \_proto\_(dunder proto)  Let variable = “string”;  Console.log(variable); //nos muestra todas las propiedades de su prototipo heredado  // \_proto\_: String |

Tanto los Arrays y los Strings heredan de prototipos de los mismos nombres los cuales contienen todos los métodos que podemos usar con ellos.

Cuando se crean los prototipos estos se guardan:

|  |
| --- |
| Class Objeto{  Constructor(){};  Hablar(){  Console.log(“hola”);  }  }  Const objeto = new Objeto();  Console.log(objeto)  //modificando un prototipo  Objeto.\_proto\_hablar=()=>{  Console.log(“modificado afueara”)}  //agregando prototipo a otro  Let arr = [];  arr.\_proto\_=objeto;  arr.hablar(); |

Todos los Objetos heredan el prototipo Object.

* Modo Estricto “use strict”

1. Convierte errores de Javascript en excepciones
2. Mejorando la optimización de los errores y consigue mejores tiempos de ejecución.
3. Evita sintaxis usadas en posteriores a ES6
4. No permite que el programador realice una “mala sintaxis”

|  |
| --- |
| // Error que no se puede hacer en el modo estricto, las variables hay que declararlas  Nombre = “daniel” |

El modo estricto es una instrucción para el interprete.

* Usando modo estricto

|  |
| --- |
| “use strict”; //puedre estar en el scope global o dentro de una función como primera linea  // variables declaradas  Let nombre = “daniel”  Console.log(nombre)  //Modificar las propiedades (defineProperty() y writeable)  Object.defineProperty(obj, “nombre”, {value: “pedro”, writeable: false});  //obj.nombre=”roberto” //Error por que es solo de lectura  Console.log(obj.nombre)  //Agregar propiedades  Const obj ={nombre: “daniel”};  Object.preventExtensions(obj);// Evita que agrega propiedades  Obj.apellido = “dan”  Console.log(obj.apellido)  // no se puede agregar propiedades aun string  Const str = “dnaiel”  Str.canal = “da”  Cnosole.log(str.canal) //error  //No existen variables del mismo nombre  Function hablar(texto, texto){ //normalmente toma el ultimo cuando hay parámetros repetidos pero use strict no lo permite  Console.log(texto)  }  // Nose puede eliminar objetos con delete solo propiedades, normalmente no nos muestra nada pero igual no lo permite  Const obj = {  Nombre: “Daniel”  }  Delete obj:// error debería ser “delete obj.nombre;”  Console.log(obj.nombre)  // Las palabras reservadas no pueden usarse como variables, pero si permite await  Let package = “pedro”;  Console.log(package)  // no existe with y los números octales llevan un “o” después del primer 0.  Conole.log(0o25); // números en base 8 |

* Funciones flecha

1. Si solo hay una expresión, la retornan (solo en una línea y sin corchetes)
2. Paréntesis opcionales ante un solo parámetro (sin parámetros igual lleva parantesis)
3. No son adecuadas para ser usadas como métodos y no pueden ser usadas como constructores
4. This contextual (no tienen propio this, sino que toman el de la función que los envuelven)
5. Las reglas de modo stricto aplicadas a this son ignoradas
6. Función flecha invocada a través de los métodos call, apply y bind
7. No tienen objeto Arguments
8. No tienen propiedad del prototipo prototype
9. No se puede usar Yield (por ende no se puden usar como funciones generadoras)
10. No puede contener saltos de línea entre sus parámetros y su flecha
11. Orden de parseo
12. Retornan literales si su cuerpo esta entre ()