* Objetos
* Propiedades
* Métodos
* Bucle For…in
* Notación de puntos vs Notación de corchetes.

Objetos: Es una colección de datos, ya hablamos de arrays que contienen datos/elementos pero que tranquilamente pueden ser que esos elementos no se relacionen entre sí, en cambio en los objetos es distinto, los objetos contienen muchos datos pero todos relacionados a algo, un objeto no tiene índice numérico como los arrays si no que tiene propiedades, todas referidas al objeto en cuestión. En programación se busca representar la realidad de la mejor manera posible y con la ayuda de objetos es que se logra esto en gran parte, por ejemplo queremos crear el objeto “Tobias” que es estudiante de “Henry” vamos a poner dentro de este objeto tobias todas las propiedades que conozcamos de él, “nombre: Tobias”, “apellido: Zavallo”, “edad: 23”, “hobbies:…”, “residencia:..”, etc.

Sintaxis: “nombre del obj” {

propiedad1: valor1;

….

propiedadN: valorN,

}

Propiedades: Son las características del objeto. Las características de una persona por ejemplo serían, nombre, edad, hobbies, altura, si quisiéramos saber si está online o no también podemos poner la propiedad “online:” es decir no sólo adjetivos de la persona en si ya que objeto puede ser cualquier cosa que querramos representar como autos, tv, etc.

Métodos: Para decirlo de una manera simple, son funciones que no son llamadas así por el lugar donde se encuentran. Los métodos son las funciones que se encuentran en el protoype del objeto o clase.

Bucle For… in: Es similar al bucle for pero que nos sirve para iterar objetos, este bucle recorre el objeto ingresando en cada una de sus propiedades.

Notación de puntos y notación de corchetes: Son formas que utilizamos para ingresar a las propiedades de un objeto, la diferencia es que con notación de puntos es más simple y rápido hacerlo pero con este método no vamos a poder utilizar variables porque el intérprete espera una propiedad, en cambio con la notación de corchetes si vamos a poder hacerlo con variable.