* Prototype
* \_Constructors\_ (de clases).

\_CONSTRUCTORS\_(de clases) : Los constructores de clases son las que llamamos “funciones contructoras” porque lo que hacen es justamente crear e inicializar un objeto creado con una clase. Es decir toman una plantilla de referencia(que es la clase) y a partir de esto crean nuevos objetos, son como una fábrica de objetos.

Ejemplo: Tenemos la clase AUTOMOVIL, esta tiene las propiedades que son comunes a cualquier automóvil, el constructor creará nuevos objetos individuales: “Audi A4”, “BMW X7”; “Peugeot 206” etc.. todos estos autos, son objetos creados a partir de la clase auto. Todos comparten las propiedades de AUTOMOVIL, tienen ruedas, motor, etc, pero también cambiarán en lo individual de cada uno como el color, cilindrada, etc.

PROTOTYPE: Es una propiedad(que es un objeto) que tienen todos los objetos, lo que hace esto es hacer referencia a otro objeto. En él están los métodos, esto nos ayuda mucho en lo que son las clases, sabemos que a partir de una clase podemos crear nuevos objetos, y para no tener que copiar y crear muchos métodos ya con el prototipo de la clase nos sirve para que cada nuevo objeto creado a partir de ella se asocie. Así si buscamos una propiedad en el objeto y el interprete no la encuentra lo que va a hacer es ir a buscarla al prototipo y si no la encuentra buscará en el prototipo del prototipo y así hasta encontrarla o si no está devolverá error.