

3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

3.1. INTRODUCCIÓN

Un objeto es una colección de:

- Propiedades (valores).
- Métodos (funciones).
- Eventos (acciones).

Para acceder a una propiedad o método de un objeto hay que utilizar el punto (.)

Objeto.propiedad;

Objeto.método([argumentos]);

3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

3.1. INTRODUCCIÓN

