

# Objetos Literales

**DEV.F**  
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

# Objetos literales

Los objetos son una estructura de datos bastante usada en el lenguaje, de hecho, se podría decir que es la más importante.

Un objeto en JavaScript es un conjunto agrupado entre llaves de claves (keys o propiedades) y valores:

```
1  const yaxche = {  
2    firstName: 'Yaxche',  
3    lastName: 'Manrique',  
4    age: 2023-1993,  
5    job: 'sensei',  
6    hasIne: true,  
7    friends: ['Rachel', 'Monica', 'Chandler', 'Joey']  
8  }
```

```
1  const yaxche = {  
2    firstName: 'Yaxche',  
3    lastName: 'Manrique',  
4    age: 2023-1993,  
5    job: 'sensei',  
6    hasIne: true,  
7    friends: ['Rachel', 'Monica', 'Chandler', 'Joey']  
8  }
```

Los Objetos aceptan cualquier tipo de dato como valor:

- Número
- String
- Boolean
- Array
- Objetos
- Expresiones (incluidas funciones)

Key	Valor	Tipo
firstName	'Yaxche'	String
lastName	'Manrique'	String
age	2023-1993	Expresión / Número
job	'sensei'	String
hasIne	true	Booleano
friends	['Rachel', 'Monica', 'Chandler', 'Joey']	Array

# ¿Cómo accedo a los valores?

Existen dos maneras de acceder a los valores dentro de un objeto.

## Operador punto( • )

Consiste en escribir el nombre del objeto seguido de un punto y el nombre de la propiedad a la cual se quiere acceder.



```
1 nombreDelObjeto.nombreDeLaPropiedad
```

# ¿Cómo accedo a los valores?

## Operador corchetes [ ]

Consiste en escribir el nombre del objeto seguido del nombre de la propiedad a la cual se quiere acceder entre corchetes.



```
1 nombreDelObjeto[nombreDeLaPropiedad]
```

Este operador acepta expresiones como nombre de la propiedad

# ¿Cómo creo nuevas propiedades?

Solo necesitamos hacer referencia a la nueva propiedad con el operador punto y asignarle un valor (operador = )

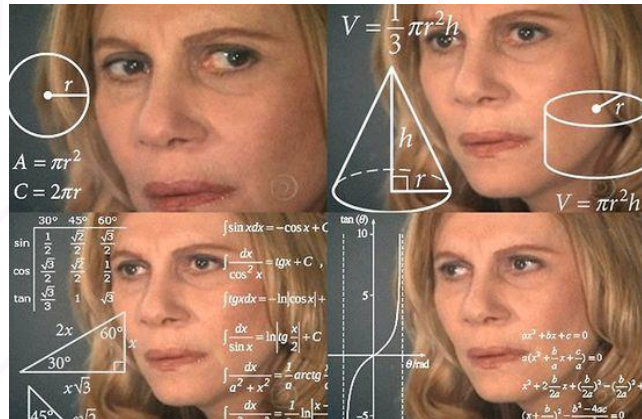


```
1 nombreDelObjeto.nuevaPropiedad = 'nuevo valor creado';
```

# Ejercicio en clase

Escribe la oración “Yaxche tiene 4 amigos, y su mejor amiga es Rachel”

(Puedes usar el objeto que acabamos de crear o usar tus datos)



05:00

# Métodos

**DEV.F**  
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev



# Métodos en los objetos

Como ya se había mencionado los valores de los objetos aceptan expresiones, por lo que es viable guardar funciones en forma de expresión dentro de una propiedad.

A estas **funciones** se les llama **métodos**.

## Sintaxis:

```
const objetoA = {  
  key1: 'valor 1',  
  key2: 'valor 2',  
  key3: 'valor 3',  
  
  metodo: function (parametro) {  
    // Body de la función  
    return;  
  }  
}
```

# ¿Cómo mando a llamar un método?

Solo debemos acceder al método usando el operador punto y al ser una función necesitamos agregar paréntesis. Si éste método requiere de parámetros, éstos se incluyen dentro de los paréntesis.



```
1 objetoA.metodo(parametro);
```

# Actividad

## Ejercicio Objetos y métodos

### Challenge:

El índice de masa corporal se calcula como:

$$\text{IMC} = \text{masa} / (\text{altura} ** 2)$$

$$\text{IMC} = \text{masa} / (\text{altura} ** \text{altura})$$

Bob y Mike quieren compara sus IMC, así que

1. Crea dos objetos que guarden:
  - a. El nombre de cada uno,
  - b. Masa,
  - c. altura
  - d. IMC, calculándolo por medio de un método

2. Imprime en consola quien tiene el IMC más alto

**Ejemplo** “El IMC de Bob (28.3) es mayor al de Mike (23.9)” o “Ambos tienen el mismo IMC” de ser ese el caso.

Prueba con los siguientes datos:

Mark: Masa = 78kg, altura = 1.69m

Bob: Masa = 92 kg, altura = 1.95m