



3.A. Modelo de objetos predefinidos en JavaScript

1.- Objetos Javascript del navegador

Una página web, es un documento HTML que será interpretado por los navegadores de forma gráfica, pero que también va a permitir el acceso al código fuente de la misma.

El Modelo de Objetos del Documento (DOM), permite ver el mismo documento de otra manera, describiendo el contenido del documento como un conjunto de objetos, sobre los que un programa de Javascript puede interactuar.

Según el W3C, el Modelo de Objetos del Documento es una interfaz de programación de aplicaciones (API), para documentos válidos HTML y bien construidos XML. Define la estructura lógica de los documentos, y el modo en el que se acceden y se manipulan.

Ahora que ya has visto en la unidad anterior, los fundamentos de la programación, vamos a profundizar un poco más en lo que se refiere a los objetos, que podremos colocar en la mayoría de nuestros documentos.

Definimos como **objeto**, una entidad con una serie de **propiedades** que definen su estado, y unos **métodos** (funciones), que actúan sobre esas propiedades.

La forma de acceder a una propiedad de un objeto es la siguiente:

```
nombreobjeto.propiedad
```

La forma de acceder a un método de un objeto es la siguiente:

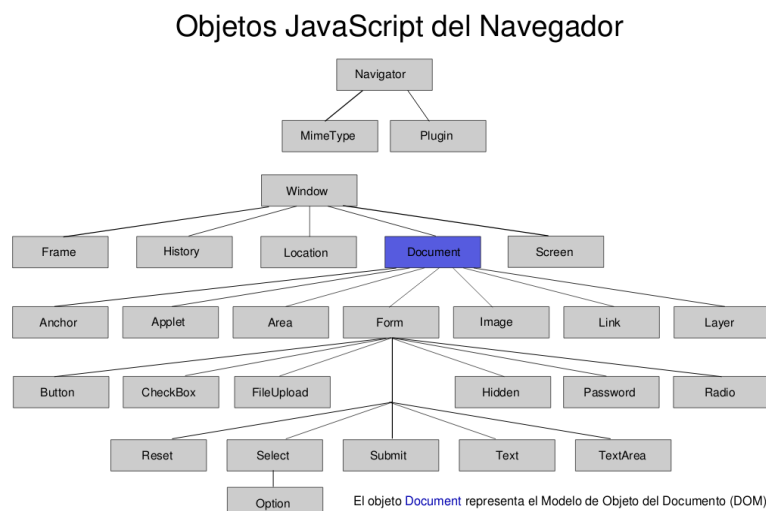
```
nombreobjeto.metodo( [parámetros opcionales] )
```

También podemos acceder a una propiedad o método de un objeto como si se tratara de un array, para ello escribimos el nombre de la propiedad entre corchetes:

```
nombreobjeto['nombre propiedad']
```

En esta unidad, nos enfocaremos en **objetos** de **alto nivel**, que encontrarás frecuentemente en tus aplicaciones de JavaScript: **window**, **location**, **navigator** y **document**. El objetivo, no es solamente indicarte las nociones básicas para que puedas comenzar a realizar tareas sencillas, sino también, el prepararte para profundizar en las propiedades y métodos, gestores de eventos, etc. que encontrarás en unidades posteriores. En esta unidad, usaremos únicamente las propiedades básicas, y los métodos de los objetos mencionados anteriormente.

Abajo se muestra un gráfico de la jerarquía de objetos del navegador que se pueden utilizar en JavaScript.



Créditos de la imagen

Autoría: José María Alonso

Licencia: CC-BY-SA