

4.A. Estructuras definidas por el usuario en JavaScript

3.- Creación de objetos definidos por el usuario.

3.1.- Definición de propiedades.

Una vez que ya sabemos como crear un constructor para un objeto, vamos a ver cómo podemos crear una propiedad específica para ese objeto. **Las propiedades para nuestro objeto se crearán dentro del constructor empleando para ello la palabra reservada `this`.** Véase el siguiente ejemplo:



```
function Coche( ) {

    // Propiedades

    this.marca = "Audi A6";

    this.combustible = "diesel";

    this.cantidad = 0;           // Cantidad de combustible en el depósito.

}
```

La palabra reservada `this`, se utiliza **para hacer referencia al objeto actual**, que en este caso será el objeto que está siendo creado por el constructor. Por lo tanto, usarás `this`, para crear nuevas propiedades para el objeto. El único problema con el ejemplo anterior es, que todos los coches que hagamos del tipo Coche será siempre Audi A6, diésel, y sin litros de combustible en el depósito. Por ejemplo;

```
var cocheDeMartin = new Coche( );

var cocheDeSilvia = new Coche( );
```

A partir de ahora, si no modificamos las propiedades del coche de Martin y de Silvia, en el momento de instanciarlos tendrán ambos un Audi A6 a diésel y sin combustible en el depósito.

Lo ideal sería por lo tanto que en el momento de instanciar un objeto de tipo Coche, que le digamos al menos la marca de coche y el tipo de combustible que utiliza. Para ello tenemos que modificar el constructor, que quedará de la siguiente forma:

```
function Coche(marca, combustible) {

    // Propiedades

    this.marca = marca;

    this.combustible = combustible;

    this.cantidad = 0;           // Cantidad de combustible inicial por defecto en el depósito.

}
```

Ahora sí que podríamos crear dos tipos diferentes de coche:

```
var cocheDeMartin = new Coche("Volkswagen Golf", "gasolina");

var cocheDeSilvia = new Coche("Mercedes SLK", "diesel");
```

Y también podemos acceder a las propiedades de esos objetos, consultar sus valores o modificarlos. Por ejemplo:

```
document.write("<br/>El coche de Martin es un: "+cocheDeMartin.marca+" a "+cocheDeMartin.combustible);

document.write("<br/>El coche de Silvia es un: "+cocheDeSilvia.marca+" a "+cocheDeSilvia.combustible);

// Imprimirá:

// El coche de Martin es un: Volkswagen Golf a gasolina

// El coche de Silvia es un: Mercedes SLK a diesel

// Ahora modificamos la marca y el combustible del coche de Martin:

cocheDeMartin.marca = "BMW X5";

cocheDeMartin.combustible = "diesel";

document.write("<br/>El coche de Martin es un: " + cocheDeMartin.marca + " a " +cocheDeMartin.combustible);

// Imprimirá: El coche de Martin es un: BMW X5 a diesel
```

Créditos de la imagen.

Autoría: Agecom Bahia.

Licencia: CC BY 2.0.

◀ [Solución a la tarea para DWEC04](#)

Ir a...

[4.B. Objetos JavaScript en W3Schools](#) ▶