

Trabajamos mucho hasta ahora con los arreglos y eso está muy bien todo el tiempo en la vida real si trabajas en el sector IT, en el sector de la tecnología, vas a trabajar con arreglos, pero hay otras estructuras que son un poquito más complejas, no porque sean más difíciles digo complejas en cuanto a cómo están estructuradas, por ejemplo, el arreglo funciona en una dimensión, podemos tener muchos datos de distintos tipos, una lista de ellos, pero también existen los objetos literales que nos permiten almacenar más datos en una estructura que viene dada por un par, una pareja, un par, que se llama "key value" o "Clave y Valor", entonces por ejemplo, se escribe key o clave dos puntos el valor una coma y otro par debajo, entonces podemos tener un objeto muy grande inclusive muy complejo y además el objeto puede tener arreglos dentro y después podemos tener arreglos que contengan objetos y entonces tendríamos estructuras de datos realmente muy ricas, eso es lo que ocurre en la vida real pero para llegar ahí primero vamos desde cero, que es, cómo se trabaja con objetos literales en javascript. Entonces aquí es el código la manera de declarar un objeto literal, simplemente indicamos la creación de una variable, podemos llamarlo persona o podemos llamarlo, mejor aún, bueno si está bien, persona, vamos a llamarlo persona, luego vamos aquí las propiedades de esa persona, tenemos aquí algunos propiedades y sus correspondientes valores, una propiedad puede ser nombre y luego de los dos puntos podemos indicar look, tendríamos una siguiente propiedad con el nombre, apellido, podría ser... También una edad, qué, entonces aquí puede ser de tipo numérico, tipo string, ok, no, eso es indicarlo nosotros podemos indicar aquí cualquier tipo de valor que sea válidamente reconocido en javascript, pero además también podemos tener estructuras de datos dentro de esta estructura de datos, por ejemplo, podemos indicar aquí algunos habilidades y esto podría ser un arreglo de objetos, un arreglo podría, sí podría ser un arreglo de objetos pero no lo vamos a complicar tanto entonces aprendamos los objetos literales, podemos poner aquí habilidades, eso y podemos indicar y entonces por ahora con habilidades, con eso estaría bien y aquí tenemos un objeto literal, es una estructura de datos más flexible que un arreglo, que un array, porque nos permite trabajar con otras dimensiones, de hecho podemos tener propiedades anidadas aquí algunos como, por ejemplo, habilidades que no tiene un valor como un arreglo que contiene valores, bien, este es un objeto, como accedemos a las propiedades de los objetos, de la siguiente manera, utilizamos la notación de puntos o dot notation aquí si nosotros queremos un console log, vamos a decir le console aquí es el navegador para que puedas observar la salida de nuestro programa, entonces el objeto completo, que tiene un nombre, un apellido, un edad y sus habilidades y aquí me indica que las habilidades en realidad no son un valor en sí mismo, sino, que son un objeto, es decir, un objeto de tipo array que contiene valores, ahora cómo hacemos para acceder a cada uno de estas propiedades de manera individual si es que así lo necesitamos, bueno podemos indicar, por ejemplo, aquí vamos a mostrarle el objeto de una manera tal vez un poco más ordenada con la el objeto console table, el método table del objeto console, esto es una manera tal vez un poco más ordenada porque así lo muestra como una tabla de doble entrada, aquí tenemos las propiedades y aquí tenemos los valores, muy bien, ahora vamos a lo prometido, accedamos a la propiedad edad, entonces al punto luego del nombre del objeto y simplemente escribimos edad y obtenemos 30, podemos indicar entonces el resto de las propiedades y accedemos a todos, vemos que el accedemos a habilidades la salida será diferente porque eso va a mostrar, aquí vamos a hacerlo con un console log, en realidad ahora nos va a mostrar el arreglo que