

Odpowiedź na pytanie, czym są obiekty, nie wydaje się skomplikowana. Chyba każdy intuicyjnie rozumie to pojęcie. Obiektem może być praktycznie wszystko: dom, samochód, ale także osoba czy nawet pojedynczy atom. W programowaniu jest podobnie — mianem „obiekt” możemy określić każdy abstrakcyjny byt, który jako programiści zapagniemy utworzyć w pamięci komputera. W języku JavaScript istnieje kilka predefiniowanych obiektów oraz funkcji globalnych, które są dostępne dla skryptów. Te obiekty przechowują i udostępniają różne informacje oraz wykonują rozmaite zadania. Każdy obiekt może przechowywać pewne właściwości opisujące jego stan (np. obiekt opisujący tablicę posiada właściwość `length`, która zawiera liczbę elementów tej tablicy). Zadania (np. odwrócenie kolejności elementów w tablicy) są natomiast wykonywane przez tzw. metody. W uproszczeniu możemy powiedzieć, że właściwości obiektów to zmienne, które przechowują pewne dane, a metody obiektów to przynależne im funkcje wykonujące różne zadania.

Aby dostać się do składowych dowolnego obiektu (tzn. wywołać metodę lub odczytać wartość danej właściwości), należy użyć operatora `.` (kropka), czyli konstrukcji o schematycznej postaci:

```
nazwa_obiektu.nazwa_właściwości
```

```
nazwa_obiektu.nazwa_metody(argumenty metody)
```

Jak to wygląda w praktyce, zostanie przedstawione w dalszej części rozdziału, za opisem funkcji globalnych.