

1. création d'objet

Soit le code suivant.

```
let ms = {}

function getItem (key) {
  return key in ms ? ms[key] : null
}

function setItem (key, value) {
  ms[key] = value
}

function clear () {
  ms = {}
}
```

Question :

- Créer un objet **store** vide
- ajouter lui la methode setItem
test : store.setItem("name","tesla");
- ajouter ensuite une méthode getItem
test : console.log(store.getItem("name"));
- ajouter une méthode clear
store.clear();
- evaluer store.getItem("name")

Correction

```
let m = {}
```

```
function getItem (key) {  
  return key in m ? m[key] : null  
}
```

```
function setItem (key, value) {  
  m[key] = value  
}
```

```
function clear () {  
  m = {}  
}
```

```
store = {  
  getItem: getItem,  
  setItem: setItem,  
  clear: clear  
}
```

```
store.setItem("name","tesla");  
console.dir(store);
```