接下來我們要來介紹ES6另一個好用的語法叫做解構賦值，

首先我的畫面有一個obj。

在es5如果我要把obj的每一個key單獨拿出來存取的話我們應該怎麼做，

我們會寫let name = data.name。

這個方法不能說錯，但是這個要一條一條寫其實有點麻煩，

而且如果我今天data改成datas我就每一項都要改，會非常的不方便，

所以我們可以透過ES6的解構賦值，讓我們更快的把每一個obj的值給取出來。

首先我們 let {name, age, time} = data;

透過這個寫法我們可以很明白的把這個data裡面的這幾個key給取出來變成變數，

也就是說我今天直接console.log(name, age, time)，

他就被我console.log出來了，

這有甚麼好處呢，剛剛有說如果你的物件改名字了，你就不用一個個改，

再來我們也可以知道這些內容都是來自於data裡面，

這樣在寫變數也會非常清楚明瞭，不會像條列式這種寫法非常麻煩，

不過記得!!!在解構裡面的名稱只能跟你OBJ裡面的key一樣，

不然會找不到這個變數。

再來這樣的解構賦值還用在一個地方，今天我寫一個function，

叫dataSet我要傳一個obj進去，然後我先執行dataSet的部分，

再來我把data這個物件傳進去function裡面，然後這個obj就是我的data麻，

今天我要做的是更改obj裡面的name，另外兩個則不變，

再把它return回去，

我要怎麼做呢，首先把name, age, time解構出來，

再把解構的內容，只修改name，其他不變，回傳之後就會有我們想要的結果喔，

這是es5的寫法，但是這樣把age,time寫了兩次，其實挺麻煩的，

所以es6我們可以這樣做，做出來的結果會一模一樣喔，

但是比較簡潔跟乾淨，所以上一個範例是拆東西出來用，現在是把東西組起來給他。

我們這邊來log看一下，她回傳的obj確實有改變name，

而且另外兩個不變，所以解構賦值可以用來拆物件，也可以把物件組起來，

直接變回OBJ的key跟value，透過這樣的語法把我們的程式變得非常簡潔，

這就是ES6的解構賦值吸引人的地方。