接下來我們來看es6另外一個好用的語法叫做展開運算子，

來甚麼是展開運算子呢?

首先我畫面上有兩個陣列，如果今天我想把這兩個陣列併成一個的話，

我應該要怎麼做，首先es5我們要寫一個空的陣列.concat

concat就是要把兩個陣列並起來，並到這個空的陣列裡面，

然後我們來LOG看一下arr3，會看到他已經併起來了。

這樣的寫法沒有不好，但是ES6出了另一種寫法叫做展開運算子，

會變得更簡潔，怎麼用呢我們來看一下，首先我們把要合併的陣列放進來，

我們先來看一下log，會發現他是arr裡面包成好幾個arr，

但這不是我要的，我們要全部拉出來，放到最上層的arr，

我們只要加上...，這個...就是展開運算子，就是把我們這個arr給展開啦，

所以今天透過展開運算子的方式，我就會把原本arr裡面的內容給丟到外面去，

然後給展開出來，就像log現在看到這樣子，

這樣方便的語法其實不只陣列上可以使用。

那我們接下來看展開運算子用在obj的部分，

首先我們可以看到畫面上有兩個obj，

今天我想要把這兩個合併成一個要怎麼做，

一樣我們寫一個新的obj然後...obj1...obj2，這樣就好啦，

所以呢我們一樣可以用...的展開運算子，來展開我們的obj，

把他往最上層去放，我們來log看obj3，就可以達到我們要的效果喔。