

Voltando a falar de tipos

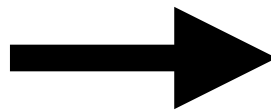


enums

É um tipo onde podemos definir um conjunto de valores constantes pré-definidos.

```
enum Cor {  
  Amarelo,  
  Vermelho,  
  Verde  
}
```

```
let qualCor: Cor;  
qualCor = Cor.Vermelho;
```



Por padrão, a cor vermelho tem o valor 1, enquanto que amarelo tem o valor 0 e verde tem o valor 2.

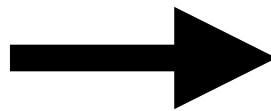
Mas, os valores das constantes dentro de um enum também pode ser customizados

Voltando a falar de tipos



enums

```
enum Cor {  
  Amarelo = 12,  
  Vermelho = 30,  
  Verde = 5  
}  
  
let qualCor: Cor;  
qualCor = Cor.Vermelho;
```



Assim, a cor vermelho tem o valor 30, enquanto que amarelo tem o valor 12 e verde tem o valor 5.

Voltando a falar de tipos



enums

Também é possível exibir o nome da cor...

```
enum Cor {  
    Amarelo = 12,  
    Vermelho = 30,  
    Verde = 5  
}  
  
let qualCor: string;  
qualCor = Cor[30];
```

Voltando a falar de tipos



Any

Esse tipo já existe no javascript, e como o nome já diz, ele aceita qualquer valor.

```
let ativo: any = true;  
ativo = 'Monstro';  
ativo = [100, true, 'Como isso funciona'];  
  
console.log(ativo[2]);
```

Interpolação



Podemos definir strings utilizando backsticks (`). Este operador permite o uso de interpolação (embutir expressões no meio da string sem fechar sua delimitação). Essas expressões são chamadas de template string.

```
let nome: string = 'Jorge Santos';
```

```
console.log(`Olá, você chegou `);
```

```
console.log(`Olá, você chegou ${nome}`);
```

Usando funções



parâmetro
com tipo

retorno
com tipo

```
let temMaisTitulos = function(titulos : number) : boolean{  
    return titulos > 35;  
}
```

```
let numero = 8;  
console.log(`Ter ${numero} é suficiente para passar o ... ? $  
{temMaisTitulos(8) ? 'SIM' : 'NÃO'}`);
```

expressão
ternária

template
string

O que acontece caso seja passado uma string?

Usando funções



Arrow function

os
parâmetros
ficam a
esquerda
da seta



a implementação
fica a direita da
seta



```
let escreva = (valor: string) => console.log(`O nome é ${valor}`);  
  
escreva('João ninguém');
```

Funções



Escreva uma função que faça uso de parâmetros com valor padrão

Classes e Interfaces



Define atributos e comportamentos

Classes e Interfaces



Sintaxe

```
class Laptop {  
  tela: number;  
  
  constructor (tela: number) {  
    this.tela = tela;  
  }  
  
  ligarMonitor() {  
    console.log('O monitor do laptop foi ligado!');  
  }  
}
```

```
let computador = new Laptop(14);  
  
computador.ligarMonitor();
```

Classes e Interfaces



Herança

```
class Lenovo extends Laptop {  
  constructor () {  
    super(21);  
  }  
  
  aumentarBrilho(valor: number) {  
    console.log(`Brilho subiu ${valor} pontos`);  
  }  
}
```

```
let computador = new Lenovo();
```

```
computador.ligarMonitor();  
computador.aumentarBrilho(3);
```

Classes e Interfaces



Interfaces

Uma interface define um contrato que toda classe que a implemente é obrigada a seguir, a cumprir.

```
interface Gamer {  
  memoriaVideo: number;  
}
```

```
class Lenovo extends Laptop implements Gamer {  
  memoriaVideo: number = 512;  
  
  constructor () {  
    super(21);  
  }  
  
  aumentarBrilho(valor: number) {  
    console.log(`Brilho subiu ${valor} pontos`);  
  }  
}
```