Dia 13

Classe / Objetos

Classe é algo abstrato, ou seja, se trata da idealização de como deve ser a estrutura do objeto.

Objeto é algo concreto, ou seja, é de fato o preenchimento das informações seguindo a estruturação pré-definida pela classe.

Ex:

Classe carro - precisa ter o modelo, a marca e cor

Objeto carro - será por exemplo Fiesta, Ford e prata

Criando como comando:

Criando classe

class Carro { *//Sempre que criamos classe é com letra maiúscula*

Modelo

Marca

Cor

constructor (modelo, marca, cor) { *// O método construtor me fornece*

this.Modelo = modelo *parâmetros que devem ser seguidos*

this.Marca = marca *na hora da criação do objeto*

this.Cor = cor *// Quando eu uso a função this, quer dizer que eu quero*

} *acessar a propriedade da classe, então mesmo que*

} *tenha o mesmo nome na classe e no método, quando*

Criando o objeto *uso o this ele acessa a propriedade.*

let carro = new Carro (‘Fiesta’, ‘Ford’, ‘Prata’)

Na pasta do dia 13 tem o arquivo “index.js” que está com um exemplo bem completo!