

Universidade de Aveiro



DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE

LABORATÓRIO MULTIMÉDIA V

FICHA PRÁTICA 7

Objetivos:

- ECMAScript 6- Classes

1 Objetivos

Classes em ECMAScript 6.

2 Tarefas:

1. Criar a classe Ponto2D com 2 atributos: a coordenada x e a coordenada y. Adicione um método que permita adicionar valores (passados como parâmetros) às suas coordenadas x e y; Teste a sua utilização.
2. Desenvolva a classe segmento_reta que deve ter dois pontos (ponto2D). Esta classe deve ter um método que permita saber o tamanho do segmento de reta. O segmento de reta deve ter também um atributo com o seu tamanho. Teste a sua classe.
3. Considere o seguinte código:

```
class Teste {  
  constructor(nome, verbo) {  
    this.nome = nome  
    this.verbo = verbo || "says"  
  }  
  falar(texto) {  
    console.log(this.nome + " " + this.verbo + " " + texto + "")  
  }  
}
```

```
class Shouter extends Teste {  
  constructor(nome) {  
    super(nome, "shouts")  
  }  
  falar(texto) {  
    super.falar(texto.toUpperCase())  
  }  
}
```

```
new Shouter("Doutor").falar("Aqui")
```

Altere o código para ter *setters* e *getters*. Teste a classe.