FUNDAMENTOS AVASCRIPT

Orientado a objetos

Objeto e prototipos, construção e instância, métodos, classes e heranças



Variaveis

VAR

LET

CONST

Diferenças entre nomeclaturas, utilizações e o porquê

fontes: https://youtu.be/Z0x7iTnBqFQ



tipos de dados

STRING

NUMBER

CONCATENAÇÃO

operadores

MATEMÁTICOS

COMPARAÇÃO

MAIOR QUE: >

MENOR QUE: <

IGUAL A: ===

DIFERENTE DE: !==

MENOR OU IGUAL: <=

MAIOR OU IGUAL: >=

OU: ||

E: &&



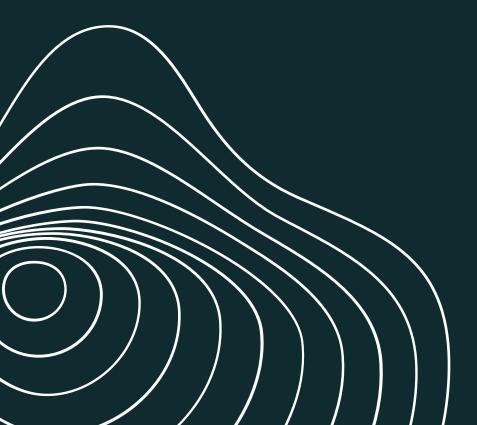
Acessores/Modificadores

GET

obs: _nome, o _ denomina privado

SET

funil de metodo, imagine uma peneira em camadas, o set denomina a origem e o get direciona o resultado



Global/escopo

são os metodos e variaveis criadas em diferentes escopos

Funções/Arrow function

FUNÇÃO NOMEDAFUNCAO (PARAMETRO){

```
}
NOMEDAFUNCAO();
```

CONST MINHAFUNCAO = (PARAMETRO) => {

}

lembrando que as funções são de escopo único, ou seja tudo dentro dela, existe somente lá dentro e só se torna útil depois de chamar a função

return, retorna os valores dessa função

Classes

```
CLASS PESSOA {
CONSTRUCTOR{
NOME,
 CORPREFERIDA,
PESO,
FORMACAO
THIS.NOME = NOME;
THIS.CORPREFERIDA = CORPREFERIDA;
THIS.PESO = PESO;
THIS.FORMACAO = FORMACAO;
```

classe é um escopo/bloco maior com a formação de objetos, ao qual recebem o constructor como direção para as propriedades desse objeto, direcionado a instancia

this é direcionado ao escopo em que ele vive

new é o conceito reservado a instancia desse constructor let lucas = new Pessoa ()