

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/ZOx7iTnBqFQ>

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){  
  
}
```

return, retorna os valores dessa função

```
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

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 ()