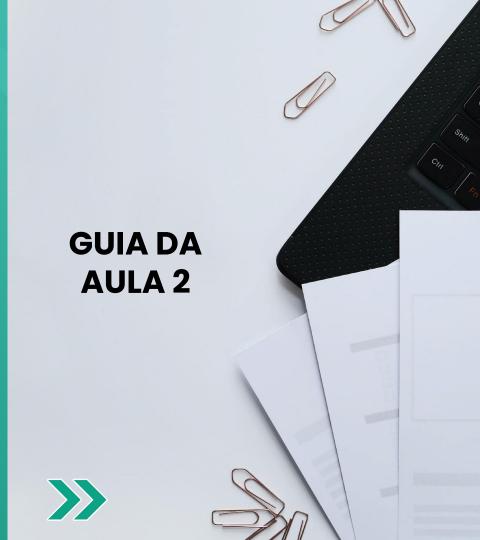


Profissão: Engenheiro Front-End





Orientação a Objetos com JavaScript







Crie objetos

- Classes
- Função construtora
- Diferença entre método e atributo



Acompanhe aqui os temas que serão tratados na videoaula





Classes

Em outras linguagens de programação possuímos classes. Uma classe é um código que será utilizado para criar os objetos. Por exemplo, uma classe carro é utilizada para criar um objeto do tipo carro. Uma classe será composta por:

- Atributos: são as características que formam o objeto, no exemplo do carro temos como características a cor, modelo, marca etc.
- Métodos: são as ações que o objeto é capaz de executar, como acelerar e frear.

No JavaScript não possuímos nativamente as classes, mas temos **funções construtoras** que possuem o mesmo papel: construir objetos.

function Carro() {}





Função construtora

Por convenção utilizamos a letra maiúscula na primeira letra do nome da função.

Os atributos numa função construtora são passados como argumentos da função e armazenados no próprio contexto do objeto, utilizando a palavra reservada **this**:

```
function Carro(nomeModelo) { // nomeModelo = argumento
    this.modelo = nomeModelo; // this.modelo = atributo
    this.acelerar = function() { // this.acelerar = método
        console.log("vruum");
    }
}
```





Diferença entre método e atributo

A diferença de um método para um atributo, é que o método tem como valor uma **função**. Para criar um objeto a partir de uma função construtora utilizamos a palavra reservada **new**, ele irá retornar o objeto construído:

const carroDaAna = new Carro("HB20")

Para acessar os atributos e métodos do objeto criado utilizamos a notação **ponto**, que nada mais que um ponto com o nome do atributo, depois do nome do objeto:

```
const carroDaAna = new Carro("HB20")
console.log(carroDaAna.modelo) // HB20
carroDaAna.acelerar() // vruum
```

