Capitulo 4 – Vetores e Objetos

Aula 4

Vetores ou arrays

Arrays são um tipo de lista, ou matriz de variáveis, onde cada variável possui um índice. Os valores podem ser de vários tipos.

Imagina que um array é uma caixa com várias outras caixas dentro e cada uma contendo algum valor;

Ex.: let array = [‘string’, 1, true...]

O array deve ser declarado entre colchetes “[]”, e podem guardar qualquer valor dentro de seus índices: inclusive outros arrays.

Ex.: let array = ['string', 1, true, false, [‘array1], [‘array2’]]

Obs.: O índice só é acessado por um número inteiro, onde 0 é o primeiro índice. Cada índice é separado por vírgula.

Manipulando Arrays

Ao ser declarado, o Array traz consigo uma série de métodos para manipulá-lo.

• forEach () – itera um array;

• push () – add item no final do array;

• pop () – remove item no final do array;

• shift () – remove item no início do array;

• unshift () – add item no início do array;

• indexOf () – retorna o índice de um valor;

• splice () – remove ou substitui um item pelo índice; Obs.: tem que passar o início e o fim ex: array. splice (1,3);

• slice () – retorna uma parte de um array existente; Obs.: tem que passar o início e o fim ex: array. splice (1,3);

Objetos

Dados que possuem propriedades e valores que definem suas características. Deve ser declarado entre chaves “{}”.

Ex.: imagine uma xícara azul. Ela tem cor, pode ter vários

tamanhos e funções (quero café). Pode ser declarada assim:

var xicara = {

cor: ‘azul’,

tamanho: ‘p’,

funcao: tomarCafe ()

}

As propriedades de objetos podem ser atribuídas à variáveis, facilitando a manipulação do objeto. Chamamos isso de desestruturação.

Ex.: var xicara = {cor: ‘azul’, tamanho: ‘p’, funcao: tomarCafe ()}

var cor = xicara.cor;

var tamanho = xicara. tamanho;

var funcao = tomarCafe ();

Manipulando objetos

Outra forma de fazer a desestruturação é utilizando chaves ao declarar a variável:

Ex.: var xicara = {cor: ‘azul’, tamanho: ‘p’, funcao: tomarCafe ()}

var {cor, tamanho, funcao} = xicara;