Objetos Literais

O objeto é uma estrutura dinâmica(pode adicionar ou remover valores) de chave e valor

E uma função dentro do objeto é um método

Pode atribuir uma função dentro de um valor

Um valor pode acabar virando um objeto

This refere-se ao objeto que está dentro. Ele assume o contexto.

Através de uma string pode acessar o atributo de um valor

pessoa[‘nome’] = ‘teste’; (objeto dinâmico)

pessoa.nome = ‘teste’

Classe é uma definição (ex do que uma pessoa deveria ser)

Instância é uma ocorrência de uma pessoa

Ex

Definir como são pessoas para que ela possa ser instanciada

Dentro de classe quando for declarar um método não precisa escrever a palavra function

Constructor é o que acontece(chamado) quando uma pessoa é instanciada.

Constructor pode receber parâmetros

Construtor pode preparar atributos que não estariam na função. Que são deduções.

Orientação a objetos:

Criar definições de objetos (contratos) de como tem que tem que ser um objeto e suas instâncias, de como tem que ser as ocorrências das pessoas por exemplo.

class Pessoa {

    nome;

    idade;

    anoDeNascimento;

    constructor(*nome*, *idade*) {

*this*.nome = *nome*;

*this*.idade = *idade*;

*this*.anoDeNascimento = 2022 - *idade*;

    }

    descrever() {

        console.log(`Nome: ${*this*.nome}; Idade: ${*this*.idade};`);

    }

}

function compararPessoas(*p1*, *p2*) {

    if (*p1*.idade > *p2*.idade) {

        console.log(`${*p1*.nome} é mais velho(a) que ${*p2*.nome}`);

    } else if (*p2*.idade > *p1*.idade) {

        console.log(`${*p2*.nome} é mais velho(a) que ${*p1*.nome}`);

    } else {

        console.log(`${*p1*.nome} e ${*p2*.nome} tem a mesma idade`);

    }

}

const vitor = **new** Pessoa ('Vitor', 25);

const renan = **new** Pessoa ('Renan', 30);

Texto

Descrição gerada automaticamente

const vitor = {

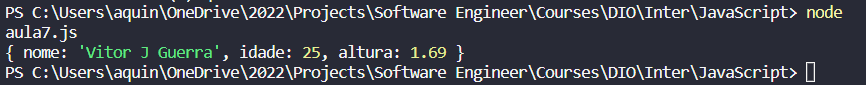
    nome: 'Vitor J Guerra',

    idade: 25

};

vitor.altura = 1.69;

console.log(vitor);



const vitor = {

    nome: 'Vitor J Guerra',

    idade: 25

};

vitor.altura = 1.69;

delete vitor.nome;

console.log(vitor);

