

Aula 10

Objetos

✓ CODIGO



JS 01-OQueSaoObjetos.js

JS 02-AcessandoPropriedades.js

JS 03_ModificandoEAdicionando.js

<> index.html

JS 01-OQueSaoObjetos.js > ...

```
1  //Um Objeto em JavaScript é uma coleção dinâmica de propriedades.
2  //Cada propriedade é um mapeamento entre uma chave (key) e um valor (value).
3  // Pense em um Objeto como uma "ficha de cadastro" ou um "dicionário".
4  // Ele serve para guardar informações que estão RELACIONADAS.
5  // Por exemplo, as informações de uma pessoa, de um carro, de um livro, etc.
6
7  // Objetos são criados usando chaves {}.
8
9  // -- Criando um Objeto Vazio --
10 let objetoVazio = {}
11 console.log('Objeto Vazio:', objetoVazio) // Mostra: Objeto Vazio: {}
12 |
```

```
13  // -- Objeto com Propriedades --
14  // As informações dentro do objeto são chamadas de PROPRIEDADES.
15  // Cada propriedade tem um NOME (chave) e um VALOR.
16
17  let fichaAluno = {
18      nome: 'Maria Silva', // Propriedade 'nome' com valor "Maria Silva" (String)
19      idade: 16, // Propriedade 'idade' com valor 16 (Number)
20      serie: '2o EM', // Propriedade 'serie' com valor "2o EM" (String)
21      matriculado: true, // Propriedade 'matriculado' com valor true (Boolean)
22  }
23
24  // Agora a variável 'fichaAluno' guarda um Objeto com 4 propriedades.
25  console.log('Ficha do Aluno:', fichaAluno)
26
```

JS 02-AcessandoPropriedades.js > ...

```
1  // Como pegar o VALOR de uma PROPRIEDADE?
2
3  let carro = {
4      marca: "Fiat",
5      modelo: "Palio",
6      ano: 2010,
7      ligado: false
8  };
9
10 // Existem duas formas principais de ACESSAR propriedades:
11
12 // 1. Usando o PONTO (.) - A forma mais comum e fácil
13 // NomeDoObjeto.NomeDaPropriedade
14
15 console.log("Marca do carro:", carro.marca);    // Mostra: Marca do carro: Fiat
16 console.log("Ano do carro:", carro.ano);        // Mostra: Ano do carro: 2010
17 console.log("Está ligado?", carro.ligado);      // Mostra: Está ligado? false
18
```

```
18
19 // 2. Usando COLCHETES ([]) - Útil quando o nome da propriedade está em uma variável
20 // NomeDoObjeto['NomeDaPropriedade'] - O nome da propriedade vai ENTRE ASPAS aqui
21
22 console.log("Modelo usando colchetes:", carro['modelo']); // Mostra: Modelo usando colchetes: Palio
23
24 // Exemplo de quando colchetes são bem úteis:
25 let nomePropriedade = "marca";
26 console.log("Acessando com variável:", carro[nomePropriedade]); // Mostra: Acessando com variável: Fiat
27
28 // Se tentar acessar uma propriedade que NÃO existe:
29 console.log("Cor do carro (não existe):", carro.cor); // Mostra: Cor do carro (não existe): undefined
30 // Ele retorna 'undefined' (indefinido).
```

JS 03_ModificandoEAdicionando.js X

JS 03_ModificandoEAdicionando.js > ...

```
1  let produto = {
2      nome: "Celular",
3      preco: 1200,
4      emEstoque: 50
5  };
6
7  console.log("Objeto antes das mudanças:", produto);
8
9  // -- Modificando o Valor de uma Propriedade Existente --
10 // Usamos o = (igual) para dar um NOVO valor a uma propriedade existente.
11
12 produto.preco = 1150; // O preço caiu na promoção!
13 console.log("Novo preço:", produto.preco); // Mostra: Novo preço: 1150
14
15 produto['emEstoque'] = 45; // Vendeu 5 unidades!
16 console.log("Estoque atual:", produto.emEstoque); // Mostra: Estoque atual: 45
17
18 console.log("Objeto depois de modificar:", produto);
19
```

```
20 // -- Adicionando uma Nova Propriedade --
21 // Se você usar o ponto ou colchetes com um nome que NÃO existe, ele CRIA a propriedade.
22
23 produto.cor = "Prata"; // Adicionando a cor do celular
24 console.log("Cor adicionada:", produto.cor); // Mostra: Cor adicionada: Prata
25
26 let novaPropriedade = "categoria";
27 produto[novaPropriedade] = "Eletrônicos"; // Adicionando a categoria usando variável
28 console.log("Categoria adicionada:", produto.categoria); // Mostra: Categoria adicionada: Eletrônicos
29
30 console.log("Objeto depois de adicionar:", produto);
31
32 // -- Removendo uma Propriedade --
33 // Usamos a palavra-chave 'delete' para remover uma propriedade.
34
35 delete produto.emEstoque;
36 console.log("Estoque depois de remover:", produto.emEstoque); // Mostra: Estoque depois de remover: undefined
37
38 console.log("Objeto depois de remover estoque:", produto);
```


Atividade

No mesmo projeto, crie:
atividadePet.js

1. Crie o Objeto `meuPet` :

- Declare uma variável chamada `meuPet` .
- Atribua a ela um objeto vazio `{}` inicialmente.
- Dentro deste objeto, adicione as seguintes propriedades iniciais (com os valores que você escolher):
 - `nome` (String): Dê um nome para o seu pet.
 - `especie` (String): Ex: "cachorro", "gato", "pássaro", "peixe".
 - `idade` (Number): Defina a idade inicial do pet (um número).
 - `feliz` (Boolean): Defina se ele está feliz no momento (`true` ou `false`).
- Use `console.log()` para mostrar o objeto `meuPet` inicial no console.

2. Acesse Informações do Pet:

- Use `console.log()` para mostrar apenas o nome do pet, acessando a propriedade usando a notação de PONTO (`.`).
- Use outro `console.log()` para mostrar apenas a espécie do pet, acessando a propriedade usando a notação de COLCHETES (`[]`) (lembre-se das aspas!).

3. Feliz Aniversário, Pet!:

- Seu pet fez aniversário! Modifique o valor da propriedade `idade` para aumentar a idade atual em 1 ano.
- Use `console.log()` para mostrar a nova idade do pet.

4. Novo Acessório:

- Seu pet ganhou um novo acessório! Adicione uma NOVA propriedade ao objeto chamada `acessorio`.
- Dê a esta nova propriedade um valor do tipo String (ex: "coleira vermelha", "bolinha", "arranhador").
- Use `console.log()` para mostrar o acessório adicionado.

5. Removendo a Espécie (Temporariamente):

- Use a palavra-chave `delete` para remover a propriedade `especie` do seu objeto `meuPet`.
- Use `console.log()` para tentar acessar a propriedade `especie` novamente e veja o que aparece no console (deve ser `undefined`).

6. Veja como ficou seu Pet:

- Finalmente, use `console.log()` para mostrar o objeto `meuPet` completo novamente e veja todas as modificações que você fez (idade atualizada, acessório adicionado, espécie removida).

Desafio Opcional:

- Depois de remover a espécie no Passo 5, tente adicionar a propriedade `especie` de volta ao objeto, dando a ela um novo valor. Como você faria isso?
-

Adapte o programa para
receber os dados do Pet
de um formulário HTML
(DOM)