***Aula JavaScript***

***Outras utilidades para um objeto***

Também podemos usar um objeto como um dicionário, que contém “Keys” e “values”, ex:

var coisas =

{

RPG : [“The Witcher”, “Skyrim”, “The Legend of Zelda”],

Livro : “Eloquent JavaScript”,

Manga : “Berserk”

}

Console.log(coisas[“Livro”]);//=>Eloquent JavaScript

Outras funções ...

var direcoes =

{

ArrowUp : ()

{

jogador.y -= velocidade;

},

ArrowRight : (){

jogador.x += velocidade;

},

ArrowDown : (){

jogador.y += velocidade;

},

ArrowLeft : (){

jogador.x -= velocidade;

}

};

direcoes [input];

Método ***hasOwnProperty([Parametro])*** verifica se o objeto possui determinada propriedade, ex:

function checkObj(checkProp)

{

If (myObj.hasOwnProperty(checkProp))

{

return myObj[checkProp];

}

Else

{

return “Não encontrado”;

}

}

Os objetos também podem “guardar” outros objetos, por ex:

var meusFilmes =

{

“Star Wars Episodio VII: O despertar da Força”:

{

Direção: “J.J. Abrams”

“Data de Lançamento”: “17/12/2015”

Duração: “2h 15min”

Gênero: “Fantasia/Filme de ficção científica”

},

“Corpo Fechado” :

{

Direção: “M. Night Shyamalan”

“Data de Lançamento”: “19/01/2001”

Duração: “1h 47min”

Gênero: “Drama/Mistério”

}

};