***Aula JavaScript***

***Construtores***

São usados para atribuir propriedades a um objeto:

Var createJogador = (nome, vida) => this.nome = nome, this.vida = vida;

Var jogador = createJogador(“Diego”, “100”);

Podemos reescrever usando classes.

***Classes***

Em JavaScript, uma classe é parecida com uma função, podem ser entendidos como um objeto, por exemplo:

class jogador

{

constructor(nome, vida)

{

this.nome = nome; //a propriedade nome do jogador

this.vida = vida;//a propriedade vida do jogador

}

}

***Get e Setters***

Get e setters são usados para retornar ou definir uma propriedade sem que acessamos diretamente uma variável privada, garantindo sua segurança, ex:

function criarClasse()

{

class Termostato

{

constructor (temp)

{

this.temp = 5/9 \* (temp-32);

}

get temperature()

{

return this.temp;

}

set temperature(updateTemp)

{

this.temp = updateTemp;

}

}

return Termostato

}

const termostato = criarClasse();//cria a classe termostato

const termos = new termostato(76);//cria um novo objeto da classe termostato

let temp = termos. temperature;//usa o get para retornar a temperatura do objeto termos

termos.temperature = 26;//usa o let para definir a temperatura do objeto termos