

JS - Objetos

No mundo real, chamamos determinadas coisas de objetos, por exemplo, um carro.

Carros têm características em comum, como peso, potência, cor ou marca.

Cada carro em específico tem valores específicos para cada característica.

JS - Objetos

Além das características, carros também executam ações em comum:

dar a partida,
trocar de marcha,
frear ou
desligar o motor.

JS - Objetos

No JavaScript, objetos são um tipo especial de variáveis.

Um objeto pode conter propriedade e métodos.

As **propriedades** são características do objeto e **métodos** são suas ações.

JS - Objetos

```
var carro = {  
  modelo: "Kicks",  
  cor: "branco",  
  potencia: "110cv"  
};
```

O exemplo acima cria um objeto de nome carro com as propriedades modelo, cor e potência.

JS - Objetos

O valor de uma propriedade pode ser atribuído ou modificado da seguinte forma:

```
carro.modelo = "Gol";  
carro.cor = "cinza";  
carro.potencia = "90cv";
```

JS - Objetos

Os métodos são ações que podem ser executados com um objeto e suas propriedades.

Os métodos de um objeto são atribuídos como funções:

```
var pessoa = {  
  nome: "Edgar",  
  sobrenome: "Albuquerque",  
  nomecompleto: function(){  
    return this.nome + " " + this.sobrenome;  
  }  
};
```

JS - Objetos

Os métodos são invocados da seguinte forma:

```
pessoa.nomecompleto();
```

JS - Objetos

Vamos praticar...