

CRIAÇÃO DE OBJETOS EM JAVASCRIPT



Douglas Nassif Roma Junior

 /douglasjunior

 /in/douglasjunior

 smarppy.com

 nassifrroma@gmail.com

Slides: <https://git.io/fpgYO>

AGENDA



- bind / this
- Object prototype
- new
- __proto__ vs prototype
- Object.create()
- class
- Referências

O MINISTÉRIO DA SAÚDE ADVERTE

- Não existe uma forma correta ou incorreta de se criar objetos em JavaScript.
- Diferente de linguagens como Python ou Java, não existe um site para você acessar e baixar o JavaScript.
- Existem ao menos 4 grandes motores de interpretação de JavaScript no mercado, criados por **Google, Microsoft, Apple e Mozilla**.
- O importante é entender como a orientação à objetos funciona em JavaScript, e então escolher o melhor para você, seu time ou sua empresa.

THIS

- Em JavaScript o `this` tem um comportamento diferente da maioria das linguagens orientadas à objeto.
- Na maioria dos casos o `this` representa o objeto que invocou a função, e não onde a função foi declarada.

THIS



```
const dog = {  
  sound: "woof",  
  talk: function() {  
    console.log("Says " + this.sound);  
  }  
}  
  
dog.talk(); // Says woof  
  
const dogTalk = dog.talk;  
  
dogTalk(); // Says undefined
```

Exemplo do this

BIND

- Seu objetivo principal é definir quem será o `this` quando a função for invocada.
- A função `bind()` cria uma nova função (função vinculada) com o mesmo corpo da função original.
- Ao chamar uma função vinculada, geralmente resulta na execução da função original.
- A função `bind()` também aceita argumentos padrões para fornecer à função de destino quando vinculada à chamada.

BIND

Syntax

```
fun.bind(thisArg[, arg1[, arg2[, ...]]])
```

Parâmetros

thisArg

O valor a ser passado com este parâmetro para a função de destino quando a função vinculada é chamada. O valor é ignorado se a função ligada é construída usando o `new` operador.

arg1, arg2, ...

Argumentos para preceder argumentos fornecidos para vincular a função ao invocar a função de destino.

BIND



```
const dog = {  
  sound: "woof",  
  talk: function() {  
    console.log("Says " + this.sound);  
  }  
}  
  
dog.talk(); // Says woof  
  
const dogTalk = dog.talk.bind(dog);  
  
dogTalk(); // Says woof
```

Exemplo do bind

PROTOTYPE

- A propriedade `Object.prototype` aponta para o `Object` protótipo do objeto em questão.
- Quase todos os objetos em JavaScript são instâncias de `Object`.
- Um objeto instanciado herda propriedades e funções do `Object.prototype`, embora essas propriedades possam ser sobrescritas.

PROTOTYPE

```
const animal = {  
  talk: function() {  
    console.log('Says ' + this.sound);  
  }  
}  
  
animal.talk(); // Says undefined  
  
const dog = {  
  sound: 'Woof',  
}  
  
Object.setPrototypeOf(dog, animal);  
  
dog.talk(); // Says Woof
```

Exemplo de prototype

NEW

- O operador `new` cria uma instância de um tipo de objeto definido pelo usuário ou de um dos tipos de objeto construídos que possuem uma função de construtor.
- Criar um objeto definido pelo usuário requer duas etapas:
 1. Definir o tipo de objeto escrevendo uma função.
 2. Criar uma instância do objeto com `new`.
- Para definir um tipo de objeto, crie uma função para o tipo de objeto que especifica seu nome e propriedades. Um objeto pode ter uma propriedade que é ele próprio outro objeto.

NEW



```
function Person(name) {  
    this.name = name;  
}  
Person.prototype.sayYourName = function() {  
    console.log("My name is " + this.name);  
}  
  
const myPerson = new Person("Douglas");  
  
myPerson.sayYourName(); // My name is Douglas
```

Exemplo do operador new

PROTO VS PROTOTYPE

- A propriedade `__proto__` de `Object.prototype` é uma propriedade de acesso (uma função getter e uma função setter) que expõe o interior `[[Prototype]]` (um objeto ou nulo) do objeto através do qual ele é acessado.
- O uso de `__proto__` é controverso e foi desencorajado. Nunca foi originalmente incluído na especificação do EcmaScript, mas os navegadores modernos decidiram implementá-lo de qualquer maneira.
- Em outras palavras, `__proto__` aponta para o objeto herdado.

__PROTO__ VS PROTOTYPE

```
const animal = {  
  talk: function() {  
    console.log('Says ' + this.sound);  
  }  
}  
  
const dog = {  
  sound: 'Woof',  
}  
  
Object.setPrototypeOf(dog, animal);  
  
console.log(dog.__proto__) // { talk: [Function: talk] }  
console.log(dog.__proto__ === animal) // true
```

Exemplo de __proto__

OBJECT.CREATE()

- O método `Object.create()` cria um novo objeto com o objeto e as propriedades do `prototype` especificado.

OBJECT.CREATE()

Sintaxe

```
Object.create(proto[, propertiesObject])
```

Parâmetros

proto

O objeto que deve ser o protótipo do objeto recém-criado.

propertiesObject

Opcional. Se especificado e não `undefined`, um objeto cuja as propriedades próprias enumeráveis (isto é, aquelas propriedades definidas sobre si mesmo, e *não* propriedades enumeráveis ao longo da sua cadeia protótipa) especificam os nomes das propriedades a serem adicionadas ao objeto recém-criado, com os nomes das propriedades correspondentes. Essas propriedades correspondem ao segundo argumento de `Object.defineProperties()`.

Retorno

Um novo objeto com o protótipo de objeto e propriedades especificadas.

Exceções

Uma exceção `TypeError` se o parâmetro `proto` não for `null` ou um objeto.

OBJECT.CREATE()

```
const animal = {  
  talk: function() {  
    console.log('Says ' + this.sound);  
  }  
}  
  
const dog = Object.create(animal);  
dog.sound = 'Woof';  
  
dog.talk(); // Says Woof
```

Exemplo de Object.create()

CLASS

- A expressão `class` é uma forma de definir uma classe no ECMAScript 2015 (ES6).
- Semelhante às expressões de função, as expressões de classe podem ser nomeadas ou sem nome. Se nomeado, o nome da classe é local apenas para o corpo da classe.
- As classes de JavaScript usam herança baseada em `prototype`.

CLASS



```
class Animal {  
  talk() {  
    console.log('Says ' + this.sound);  
  }  
}  
  
class Dog extends Animal {  
  constructor() {  
    super();  
    this.sound = 'Woof';  
  }  
}  
  
const dog = new Dog();  
dog.talk(); // Says Woof
```

Exemplo do class

REFERÊNCIAS



- MDN Web Docs - <https://developer.mozilla.org/>

DÚVIDAS?



Douglas Nassif Roma Junior

 /douglasjunior

 /in/douglasjunior

 smarppy.com

 nassifrroma@gmail.com

Slides: <https://git.io/fpgYO>