

O método padrão `toString ()` não é muito informativo (embora seja útil para determinar a classe de um objeto, como veremos no §14.4.3). Por exemplo, a seguinte linha de código simplesmente avalia na string "[Objeto objeto]":

```
Seja s = {x: 1, y: 1} .toString (); // s == "[objeto objeto]"
```

Porque esse método padrão não exibe muita informação útil,

Muitas classes definem suas próprias versões do `ToString ()`. Para

exemplo, quando uma matriz é convertida em uma string, você obtém uma lista do elementos da matriz, eles mesmos se converteram em uma corda, e quando um

A função é convertida em uma string, você obtém o código -fonte para o função. Você pode definir seu próprio método `ToString ()` como este:

Deixe `Point = {`

`x: 1,`

`y: 2,`

`toString: function () {return `($ {this.x}, $ {this.y})`;}`

`};`

`String (ponto) // => "(1, 2)":` `toString ()` é usado para conversões de string

6.9.2 O método `toLocaleString ()`

Além do método BASIC `ToString ()`, todos têm um

`toLocaleString ()`. O objetivo deste método é retornar um

Representação de string localizada do objeto. O padrão

O método `toLocaleString ()` definido pelo objeto não faz nenhum

Localização em si: ele simplesmente chama `ToString ()` e retorna esse valor.

As classes de data e número definem versões personalizadas de