

método único, denominado distância (), que calcula a distância do ponto da origem:

classe Point { // por convenção, os nomes da classe são capitalizado.

construtor (x, y) { // função construtora

Inicialize novas instâncias.

this.x = x; // essa palavra -chave é o novo objeto sendo inicializado.

this.y = y; // armazenar argumentos de função como Propriedades do objeto.

} // Nenhum retorno é necessário em

Funções do construtor.

distance () { // Método para calcular a distância de origem para apontar.

Retornar Math.Sqrt ( // Retornar a raiz quadrada de  $x^2 + y^2$ .

this.x \* this.x + // refere -se ao ponto objeto em qual

this.y \* this.y // o método de distância é invocado.

);

}

}

// Use a função do construtor Point () com "novo" para criar Objetos pontuais

Seja p = novo ponto (1, 1); // O ponto geométrico (1,1).

// Agora use um método do objeto Point P

p.distance () // => math.sqrt2

Este passeio introdutório da sintaxe fundamental de JavaScript e

Os recursos termina aqui, mas o livro continua com independente

Capítulos que cobrem recursos adicionais do idioma:

Capítulo 10, módulos