

`Object.assign ()` espera dois ou mais objetos como seus argumentos. Isto modifica e retorna o primeiro argumento, que é o objeto de destino, mas não altera o segundo ou nenhum argumento subsequente, que são os objetos de origem. Para cada objeto de origem, ele copia o próprio próprio Propriedades desse objeto (incluindo aqueles cujos nomes são símbolos) no objeto de destino. Ele processa os objetos de origem na lista de argumentos encomendar para que as propriedades na primeira fonte substituam as propriedades o mesmo nome no objeto de destino e propriedades na segunda fonte objeto (se houver um) substituir as propriedades com o mesmo nome no Objeto de primeira fonte.

`Object.assign ()` copia as propriedades com propriedades comuns GET e Defina operações, portanto, se um objeto de origem tiver um método getter ou o alvo Objeto tem um método de setter, eles serão invocados durante a cópia, mas Eles não serão copiados.

Um motivo para atribuir propriedades de um objeto para outro é quando você tem um objeto que define valores padrão para muitas propriedades e você deseja copiar essas propriedades padrão em outro objeto se um A propriedade com esse nome ainda não existe nesse objeto. Usando `Object.assign ()` ingenuamente não fará o que você deseja:

```
Object.assign (O, padrões); // substitui tudo em O  
com padrões
```

Em vez disso, o que você pode fazer é criar um novo objeto, copiar os padrões nele e depois substituir esses padrões com as propriedades em O:

```
o = object.assign ({}, padrões, o);
```