

Nomes de propriedades calculados ao definir getters e setters. Simplesmente Substitua o nome da propriedade após obter ou definir com uma expressão em Suportes quadrados.)

Os métodos de acessórios definidos acima simplesmente obtêm e definem o valor de um propriedade de dados, e não há razão para preferir a propriedade do acessador sobre a propriedade de dados. Mas como um exemplo mais interessante, considere o a seguir o objeto que representa um ponto cartesiano 2D. Tem comum propriedades de dados para representar as coordenadas x e y possui propriedades de acessórios que dão as coordenadas polares equivalentes do apontar:

Seja p = {

// x e y são propriedades regulares de dados de leitura de leitura.

x: 1.0,

y: 1.0,

// r é uma propriedade de acessor de leitura-write com getter e setter.

// Não se esqueça de colocar uma vírgula após métodos de acessórios.

obtenha r () {return math.hypot (this.x, this.y);},

set r (newValue) {

Seja OldValue = Math.HyPot (this.x, this.y);

Deixe a proporção = newValue/OldValue;

this.x *= proporção;

this.y *= razão;

},

// Theta é uma propriedade de acessor somente leitura com getter apenas.

obtenha teta () {return Math.atan2 (this.y, this.x);}

};

p.r // => math.sqrt2

p.theta // => math.pi / 4

Observe o uso da palavra -chave isso nos getters e Setter neste