

## Capítulo 6. Objetos

Os objetos são o tipo de dados mais fundamental do JavaScript, e você tem Já os vi muitas vezes nos capítulos que precedem este.

Porque os objetos são muito importantes para a linguagem JavaScript, é importante que você entenda como eles funcionam em detalhes, e este capítulo fornece esse detalhe. Começa com uma visão geral formal dos objetos, então mergulhe em seções práticas sobre a criação de objetos e a consulta, Configuração, exclusão, teste e enumeração das propriedades dos objetos. Essas seções focadas na propriedade são seguidas por seções que explicam Como estender, serializar e definir métodos importantes em objetos. Finalmente, o capítulo termina com uma longa seção sobre novo objeto Sintaxe literal no ES6 e versões mais recentes do idioma.

### 6.1 Introdução aos objetos

Um objeto é um valor composto: agrega vários valores (primitivo valores ou outros objetos) e permite armazenar e recuperar esses valores por nome. Um objeto é uma coleção não ordenada de propriedades, cada um dos quais tem um nome e um valor. Os nomes de propriedades são geralmente strings (embora, como veremos em §6.10.3, os nomes de propriedades também podem ser Símbolos), para que possamos dizer que os objetos mapeiam strings para valores. Esta string- O mapeamento de valor passa por vários nomes- você provavelmente já está familiarizado com a estrutura de dados fundamental sob o nome "Hash". "Hashtable", "Dictionary", ou "matriz associativa". Um objeto é mais do que um simples mapa de string a valor, no entanto. Além de manter