

Recuperado chamando `Symbol.Keyfor ()` no símbolo retornado.

```
Seja s = símbolo.for ("compartilhado");
```

```
Seja t = símbolo.for ("compartilhado");
```

```
s === t // => true
```

```
s.toString () // => "Símbolo (compartilhado)"
```

```
Symbol.key para (t) // => "compartilhado"
```

3.7 O objeto global

As seções anteriores explicaram os tipos primitivos de JavaScript e valores. Tipos de objetos - objetos, matrizes e funções - são cobertos em capítulos próprios mais tarde neste livro. Mas há um muito importante Valor do objeto que devemos cobrir agora. O objeto global é regular Objeto JavaScript que serve a um propósito muito importante: as propriedades deste objeto são os identificadores definidos globalmente que estão disponíveis para um Programa JavaScript. Quando o intérprete JavaScript inicia (ou Sempre que um navegador da web carrega uma nova página), ele cria um novo global objeto e fornece um conjunto inicial de propriedades que definem:

- Constantes globais como indefinidas, infinito e nan
- Funções globais como `isnan ()`, `parseInt ()` (§3.9.2) e `Eval ()` (§4.12)
- Funções de construtor como `date ()`, `regexp ()`, `string ()`, `Objeto ()` e `Array ()` (§3.9.2)
- Objetos globais como `Math` e `Json` (§6.8)

As propriedades iniciais do objeto global não são palavras reservadas, mas Eles merecem ser tratados como se fossem. Este capítulo já descreveu algumas dessas propriedades globais. A maioria dos outros será