

3.10.3 Atribuição de destruição

ES6 implementa um tipo de declaração e atribuição compostas

Sintaxe conhecida como atribuição de destruição. Em uma destruição atribuição, o valor no lado direito do sinal igual é um

matriz ou objeto (um valor "estruturado"), e o lado esquerdo especifica

um ou mais nomes variáveis ??usando uma sintaxe que imita a matriz e

Sintaxe literal do objeto. Quando ocorre uma tarefa de destruição, um ou

Mais valores são extraídos ("destruturados") do valor à direita

e armazenado nas variáveis ??nomeadas à esquerda. Destruição

A atribuição talvez seja mais comumente usada para inicializar variáveis ??como

parte de uma declaração de declaração const, let ou var, mas também pode ser

feito em expressões regulares de tarefas (com variáveis ??que têm

já foi declarado). E, como veremos no §8.3.5, a destruição pode

Também seja usado ao definir os parâmetros para uma função.

Aqui estão tarefas simples de destruição usando matrizes de valores:

```
Seja [x, y] = [1,2]; // o mesmo que let x = 1, y = 2
```

```
[x, y] = [x+1, y+1]; // o mesmo que x = x + 1, y = y + 1
```

```
[x, y] = [y, x]; // Troque o valor das duas variáveis
```

```
[x, y] // => [3,2]: o incrementado e trocado
```

valores

Observe como a atribuição de destruturação facilita o trabalho

funções que retornam matrizes de valores:

```
// converte [x, y] coordenadas para [r, teta] coordenadas polares
```

```
função topolar (x, y) {
```

```
  return [math.sqrt (x*x+y*y), math.atan2 (y, x)];
```

```
}
```

```
// Converter coordenadas polares para cartesianas
```