

valores, mas não são números, cordas ou booleanos. Cada valor é normalmente considerado o único membro de seu próprio tipo especial. §3.5 tem mais sobre nulo e indefinido. ES6 adiciona um novo especial-Tipo de propósito, conhecido como símbolo, que permite a definição de linguagem Extensões sem prejudicar a compatibilidade atrasada. Símbolos são Coberto brevemente no §3.6.

Qualquer valor de javascript que não seja um número, uma corda, um booleano, um Símbolo, nulo ou indefinido é um objeto. Um objeto (isto é, um membro do objeto de tipo) é uma coleção de propriedades onde cada uma a propriedade tem um nome e um valor (um valor primitivo ou outro objeto). Um objeto muito especial, o objeto global, é coberto no §3.7, Mas a cobertura mais geral e mais detalhada dos objetos está no capítulo 6.

Um objeto JavaScript comum é uma coleção não ordenada de nome valores. O idioma também define um tipo especial de objeto, conhecido como um Array, que representa uma coleção ordenada de valores numerados. O A linguagem JavaScript inclui sintaxe especial para trabalhar com matrizes, e as matrizes têm algum comportamento especial que os distingue de objetos comuns. Matrizes são o assunto do capítulo 7.

Além de objetos e matrizes básicos, JavaScript define uma série de Outros tipos de objetos úteis. Um objeto definido representa um conjunto de valores. UM O objeto de mapa representa um mapeamento de chaves para valores. Vários ?digitados tipos de matriz ?facilitam operações em matrizes de bytes e outros binários dados. O tipo regexp representa padrões textuais e permite Combinação sofisticada, pesquisando e substituindo operações em strings. O tipo de data representa datas e horários e suporta rudimentar data aritmética. Erro e seus subtipos representam erros que podem surgir