

TypeError.

O algoritmo de número preferido funciona como a corda preferida
algoritmo, exceto que tenta `valueOf()` primeiro e
`ToString()` Segundo.

O algoritmo sem preferência depende da classe do
objeto sendo convertido. Se o objeto for um objeto de data, então

O JavaScript usa o algoritmo preferido. Para qualquer outro

Objeto, JavaScript usa o algoritmo de número preferido.

As regras descritas aqui são verdadeiras para todos os tipos de javascript embutidos e
são as regras padrão para todas as classes que você se define. §14.4.7

Explica como você pode definir sua própria conversão de objeto para primitiva

Algoritmos para as classes que você define.

Antes de deixarmos este tópico, vale a pena notar que os detalhes do

Conversão de número preferido Explique por que as matrizes vazias se convertem para o

Número 0 e matrizes de elementos únicos também podem se converter em números:

Número `([])` // => 0: Isso é inesperado!

Número `[99]` // => 99: Sério?

A conversão de objeto em número converte primeiro o objeto em um primitivo

usando o algoritmo de número preferido e depois converte o resultante

valor primitivo para um número. O algoritmo do número preferido tenta

`valueOf()` primeiro e depois recorre ao `ToString()`. Mas a matriz

Classe herda o método `ValueOf()` padrão, que não retorna um

valor primitivo. Então, quando tentamos converter uma matriz em um número, nós

acaba invocando o método `toString()` da matriz. Matrizes vazias

converter para a string vazia. E a corda vazia se converte para o

número 0. Uma matriz com um único elemento se converte para a mesma string