

mais rápido que o acesso a propriedades regulares de objetos.

Arrays herdam propriedades do `Array.prototype`, que define um

Rico conjunto de métodos de manipulação de matriz, cobertos em §7.8. A maioria destes

Os métodos são genéricos, o que significa que eles funcionam corretamente não apenas para

Matrizes verdadeiras, mas para qualquer "objeto de matriz". Discutiremos como matriz

Objetos em §7.9. Finalmente, as cordas JavaScript se comportam como matrizes de

Personagens, e discutiremos isso no §7.10.

O ES6 apresenta um conjunto de novas classes de matriz conhecidas coletivamente como `TypedArray`

Matrizes. Ao contrário das matrizes JavaScript regulares, as matrizes digitadas têm um fixo

comprimento e um tipo de elemento numérico fixo. Eles oferecem alto desempenho

e acesso no nível de byte a dados binários e são abordados no §11.2.

7.1 Criando matrizes

Existem várias maneiras de criar matrizes. As subseções a seguir

Explique como criar matrizes com:

Matriz literais

O `...` Spread Operator em um objeto iterável

O construtor da matriz `()`

Os métodos de fábrica do `Array.of()` e `Array.from()`

7.1.1 Literais da matriz

De longe, a maneira mais simples de criar uma matriz é com uma matriz literal, que

é simplesmente uma lista separada por vírgula de elementos de matriz no quadrado

Suprimentos. Por exemplo: