

AULA 3 – FUNÇÕES

OBJETIVO DA AULA

Encapsular um código que poderá ser invocado/chamado por qualquer outro trecho do programa.

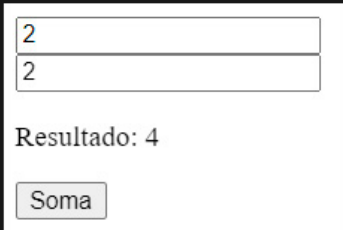
APRESENTAÇÃO

Para complementar ainda mais o nosso conhecimento, nesta aula vamos aprender mais profundamente o conceito de função. Uma função nada mais é do que um bloco de instruções que executa uma determinada tarefa ao ser “chamada” ou “invocada”. Nós já tivemos contato com o conceito de função na *unidade 1* (“criando soluções”), lembra?

```

1  function Soma()
2  {
3      var num1 = parseInt(document.getElementById("n1").value);
4      var num2 = parseInt(document.getElementById("n2").value);
5      var soma = num1 + num2;
6      document.getElementById("res").innerHTML = "Resultado: " + soma;
7  }

```



Fizemos juntos este exemplo de como somar dois números digitados pelo usuário, ou seja, definimos a nossa função chamada `Soma()` que é executada quando o usuário clica no botão SOMA.

1. FUNÇÕES

Assim como o array, o uso de funções é algo muito comum nas linguagens de programação. Sabemos que cada linguagem tem as suas particularidades e maneiras específicas de como lidar com as funções. “Uma função é um bloco de código definido uma vez, mas que pode ser executado ou chamado qualquer número de vezes” (FLANAGAN, 2013). Em *JavaScript*, as funções são objetos e podem ser manipuladas pelos programas. Podemos defini-las de 5 formas diferentes (CASTIGLIONI, 2022):

- *Functions declaration* (Função de declaração);

Livro Eletrônico

- *Functions expression* (Função de expressão);
- *Arrow functions* (Função de flecha);
- *Functions constructor* (Função construtora);
- *Generator functions* (Função geradora).
- **Função de declaração (*Functions declaration*)**: essa é a forma mais comum, nela basicamente usamos a palavra-chave *function* seguida pelo nome da função (obrigatório) e os parênteses (), que representam os parâmetros (opcional) da função. Veja a sintaxe de uma função:

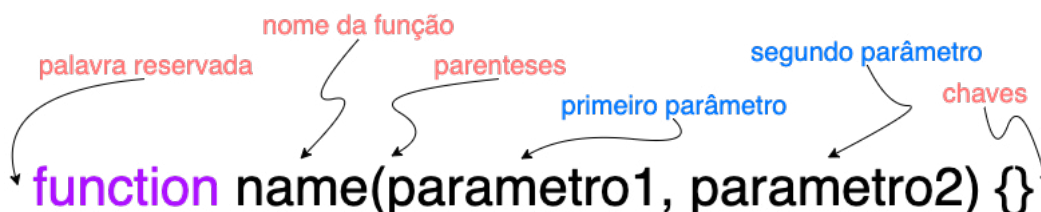
FIGURA 1 | Sintaxe de função de declaração sem parâmetros



Fonte: <https://blog.matheuscastiglioni.com.br/definindo-funcoes-em-javascript/>

Esta é a sintaxe de uma função sem parâmetros. Agora veja a sintaxe de uma função com parâmetros, repare que os parâmetros são separados por vírgula.

FIGURA 2 | Sintaxe de função de declaração com parâmetros



Fonte: <https://blog.matheuscastiglioni.com.br/definindo-funcoes-em-javascript/>

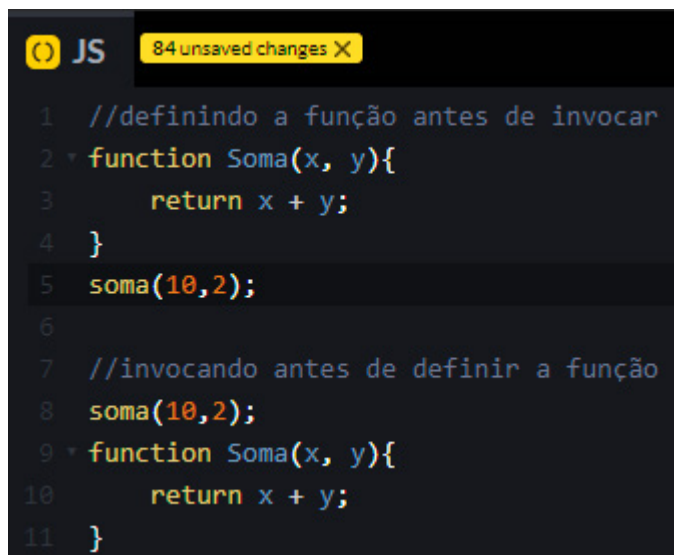
Vamos ver agora outra versão para a nossa função Soma():

```
JS 62 unsaved changes X
1 function Soma(x, y){
2   return x + y;
3 }
```

Neste exemplo definimos uma função que recebeu 2 argumentos (x, y) como parâmetro e retornou a soma dos mesmos.

DESTAQUE

Vale ressaltar que, “funções de declaração” podem ser “chamadas” ou “invocadas” antes ou após serem definidas. Como assim? Veja:



```

1 //definindo a função antes de invocar
2 function Soma(x, y){
3     return x + y;
4 }
5 soma(10,2);
6
7 //invocando antes de definir a função
8 soma(10,2);
9 function Soma(x, y){
10     return x + y;
11 }
    
```

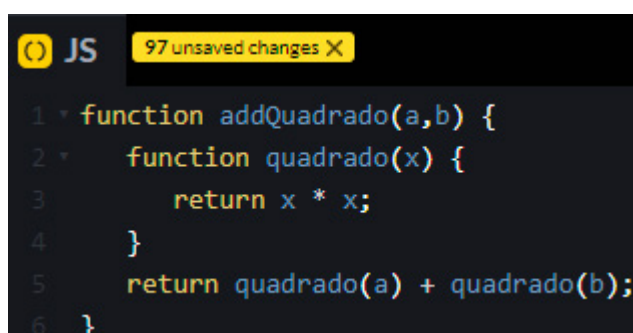
Isso é chamado de *function hoisting*.

Durante a fase de criação da memória, a *engine* JavaScript reconhece uma declaração de função pela palavra-chave *function* — ou seja, a *engine* JavaScript disponibiliza a função colocando-a na memória antes de prosseguir. Por isso, ela está disponível aparentemente antes da definição da mesma quando se lê o código de cima para baixo (CASTIGLIONI, 2022).

Lembra que podemos aninhar estruturas condicionais e de repetição?

DESTAQUE

Então, “as definições de função JavaScript também podem ser aninhadas dentro de outras funções e têm acesso a qualquer variável que esteja no escopo onde são definidas” (FLANAGAN, 2013). Veja:

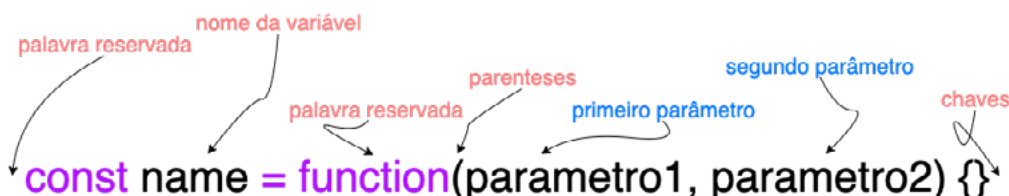


```

1 function addQuadrado(a,b) {
2     function quadrado(x) {
3         return x * x;
4     }
5     return quadrado(a) + quadrado(b);
6 }
    
```

- **Função de expressão (*Functions expression*):** a função de expressão é muito parecida com a função de declaração, a diferença é que ela pode ser armazenada em uma atribuição de variável e seu nome é opcional, ou seja, uma vez atribuída a uma variável, ela pode ser “chamada” pelo próprio nome da variável. Veja:

FIGURA 3 | **Sintaxe de função de expressão com parâmetros**



Fonte: <https://blog.matheuscastiglioni.com.br/definindo-funcoes-em-javascript/>

Vamos ver agora como ficaria a definição da nossa função Soma():

Neste exemplo não definimos o nome da função (Soma), mas, sim, o nome da variável (somatório) que irá referenciar a mesma. Bom, você deve estar se perguntando: “Qual a vantagem de atribuir uma função a uma variável?” Simples! Ao atribuir uma função a uma variável:

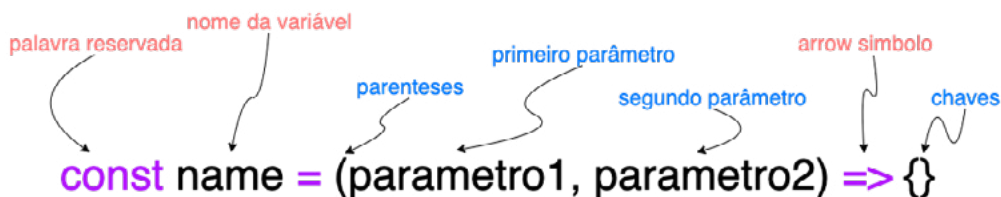
(...) podemos definir a função exatamente onde ela precisa ser chamada, ou seja, definimos a função apenas onde precisamos dela, isso em alguns momentos pode tornar nosso código mais simples de entender (CASTIGLIONI, 2022).

DESTAQUE

Funções de expressão, diferentemente das funções de declaração, não pode ser chamadas antes de serem definidas no código.

- **Função de Flecha (*Arrow functions*):** A função de flecha é um conceito relativamente novo e serve para simplificar as definições de função. Nela temos um novo operador =>, porém não precisamos usar a palavras reservadas *function*, se o corpo da função tiver apenas uma linha não é necessário o uso de { } e nem da palavra reservada *return*, se a função tem apenas um parâmetro, os parênteses são opcionais, enfim, a ideia aqui é simplificar as funções de declaração (*Functions declaration*) e de expressão (*Functions expression*). Veja como seria a sua sintaxe:

FIGURA 4 | Sintaxe de função de flecha com parâmetros



Fonte: <https://blog.matheuscastiglioni.com.br/definindo-funcoes-em-javascript/>

Agora veja como ficaria no nosso exemplo da função para somar 2 números, levando em consideração todas aquelas vantagens citadas acima:

```

JS 100+ unsaved changes X
1 let somatorio = (x, y) => x + y;
2 //Aqui estamos chamando a função somatorio e o resultado obtido é 7
3 console.log(somatorio(2,5));

```

Viu com é mais simples? Em uma única linha (*linha 1*) definimos uma função *Arrow function* com que recebeu dois argumentos e retornou a nossa dos mesmos. Não foi necessário o uso das palavras reservadas *function* e *return* e também não usamos *{}*. Na *linha 3* estamos chamando a função, passamos os valores 2 e 5 como parâmetro e obtivemos o valor 7 como resposta, ou seja, ela está somando direitinho.

- **Função Construtora (*Functions constructor*):** A diferença entre ela e as demais é como ela é “chamada” ou “invocada”. As funções construtoras precisam ser invocadas com a palavra reservada *new*. A vantagem é que com ela podemos definir a função e o corpo da função simultaneamente. Veja o nosso exemplo de somar dois números:

```

JS 100+ unsaved changes X
1 let somatorio = new Function('x', 'y', 'return x + y');
2 console.log(somatorio(2, 5)); //imprime 7

```

Repare que passamos três argumentos, os dois primeiros serão os parâmetros (x, y) da função que está sendo criada e o último (return x + y) é a definição do corpo da função. Agora veja um exemplo de utilização da função construtora para criar um objeto (já vimos como criar um objeto na Unidade 2):

```

JS 100+ unsaved changes X
1 function Pessoa(nome, sobrenome){
2   this.nome=nome;
3   this.sobrenome=sobrenome;
4 }
5 const teste = new Pessoa('Natália', 'Oliveira');
6 console.log(teste);
// [object Object]
{
  "nome": "Natália",
  "sobrenome": "Oliveira"
}

```

Neste exemplo estamos criando o objeto **Pessoa** com as propriedades nome e sobrenome. A palavra `new` (linha 5) foi utilizada para chamar a função `Pessoa`, o *JavaScript*, no que lhe concerne, cria automaticamente um objeto para nós e o mesmo pode ser referenciado através do `this`. Quando fazemos `this.nome=nome` e `this.sobrenome=sobrenome`, estamos adicionando as propriedades nome e sobrenome para o objeto `Pessoa`, onde os valores são informados no parâmetro da função ('Natália' 'Oliveira').

Obs.: | Normalmente o nome das funções construtoras começam com maiúsculo.

- **Função Geradora (*Generator functions*):** a função geradora também é um conceito novo, cujo objetivo é retornar uma sequência de valores. Toda vez que a função é “chamada” ela retorna um valor até que o último seja retornado. Confuso, né? Vamos entender melhor... Nós não temos controle do que será executado em uma função, concorda? Em todos os tipos que vimos até o momento, a função sempre é executada por completo. Na função geradora é diferente; aqui temos o total controle da situação, ou seja, podemos interrompê-la durante a sua invocação e posteriormente podemos dar continuidade em sua execução. A diferença visual entre ela e as demais é que na função geradora utilizamos o `*` logo depois da palavra reservada `function`. Veja:

```

1 * function* testandoGeradora() {
2     yield 1;
3     yield 2;
4     yield 3;
5 }
6 const funcaoGeradora = testandoGeradora();
7 console.log(funcaoGeradora.next());
8 console.log(funcaoGeradora.next());
9 console.log(funcaoGeradora.next());
10 console.log(funcaoGeradora.next());
11

```

The console shows the following output for each `next()` call:

```

// [object Object]
{
  "value": 1,
  "done": false
}

// [object Object]
{
  "value": 2,
  "done": false
}

// [object Object]
{
  "done": true
}

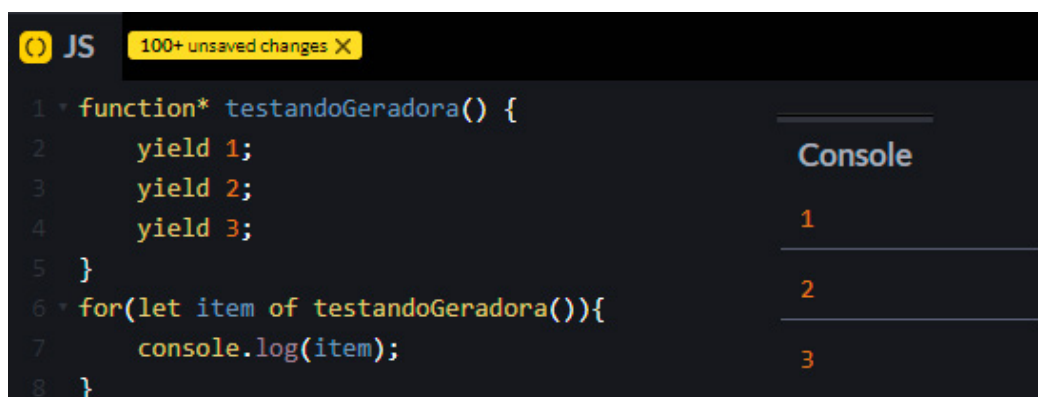
// [object Object]
{
  "value": 3,
  "done": false
}

```

Vale ressaltar que uma função geradora quando invocada sempre retorna um **objeto iterador**. O que isso significa? Conforme a página oficial da MDN (2022),

(...) em JavaScript um **iterator** é um objeto que oferece o método `next()`, o qual retorna o próximo item da sequência. Este método retorna um objeto com duas propriedades: **done** e **value**.

Com isso, ficou mais fácil de entendermos o trecho de código acima. A palavra reservada `yield` (linhas 2 – 4) é como se fosse um ponto de interrupção, ou seja, indica onde a função deve ir parando sua execução. Cada vez que “chamamos” a função usando o `next()` (linhas 7-9), ela retorna um `yield`. A propriedade `value` retorna o valor informado para cada `yield` e a propriedade `done` indica se o iterator percorreu todos os `yields`, quando obtemos o valor `true` significa que a iteração terminou. Também podemos percorrer o resultado de uma função geradora utilizando uma estrutura de repetição. Veja:



```

1 * function* testandoGeradora() {
2     yield 1;
3     yield 2;
4     yield 3;
5 }
6 for(let item of testandoGeradora()){
7     console.log(item);
8 }
  
```

Console

1

2

3

Neste caso, não utilizamos o método `next()`, logo não é necessário se preocupar em verificar se tem `value` e se o `done` não está `true`, pois a própria estrutura de repetição, no nosso caso o `for`, faz tudo isso para gente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

E aí pessoal? Gostaram? Nesta aula vimos que trabalhar com funções é algo relativamente simples: basta declararmos a função e seu escopo e depois chamá-la para que seu código seja executado. Porém, vimos também que existem diversas formas diferentes de fazer isso, cada uma delas tem sua particularidade. Qual delas é a preferida de vocês? Aproveitem para aprender ainda mais a diferença entre elas praticando e testando todos os códigos que vimos aqui. Espero por vocês na próxima aula!

MATERIAIS COMPLEMENTARES

Funções:

<https://youtu.be/mc3TKp2Xzhl>

7 maneiras para criar funções com Javascript:

<https://youtu.be/dla0lYCwbYk>

REFERÊNCIAS

CASTIGLIONI; Matheus. *Definindo funções em Javascript*, 2022. Disponível em: <https://blog.matheuscastiglioni.com.br/definindo-funcoes-em-javascript/>. Acesso em 17 de nov. de 2022.

MDN. *Iteradores e geradores*, 2022. Disponível em: <<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Guide/Functions>>. Acesso em 19 de nov. de 2022.