

# Objetos

Igor N Faustino



# O que são objetos

- Uma estrutura de dados que representa uma informação complexa
- Ex:
  - Pessoa:
    - Nome
    - Idade
    - Altura
    - CPF
- Um objeto pode ter diferentes estruturas para modelar exatamente o dado que você quer representar



# Por que usar objetos?

- Organizar dados
  - Permite agrupar dados relacionados
- Abstração
  - Modelar entidades do mundo real de forma mais precisa
- Reutilização de código
- Facilidade de manutenção



# Criando objetos

```
let pessoa = {  
    nome: "Pedro",  
    idade: 31  
};
```



# Criando objetos vazios

```
let pessoa = {}
```

```
// Adicionando propriedades ao objeto
```

```
pessoa.nome = "João";
```

```
pessoa.idade = 30;
```



# Exercício

Crie um objeto chamado `pessoa` com as propriedades **nome**, **idade** e **profissão**.  
Atribua valores a essas propriedades e exiba no console.



# Exercício

- Adicione uma nova propriedade chamada endereço ao objeto pessoa criado anteriormente. Atribua um endereço fictício.
- Modifique a propriedade profissão do objeto pessoa para outro valor e exiba o objeto atualizado no console.



# Métodos

- Objetos podem conter funções dentro dele
- Dessa forma podemos encapsular comportamentos





# Exercício

- Crie um objeto chamado carro com as propriedades marca, modelo e ano. Em seguida, adicione um método chamado descrição que retorna uma string com a marca, modelo e ano do carro.
- Chame o método descrição do objeto carro e exiba o resultado no console.



# Exercício

- Crie um objeto chamado aluno com as propriedades nome, idade e notas, onde notas é um array com algumas notas.
- Escreva um loop que itere sobre as notas do aluno e calcule a média.
- Exiba a média das notas no console.



# Exercício

- Crie um objeto chamado biblioteca com a propriedade livros, que é um array de objetos representando livros. Cada objeto livro deve ter propriedades como título, autor e ano.
- Escreva uma função que recebe o objeto biblioteca e retorna uma lista dos títulos de todos os livros.



# Exercício

- Crie um sistema simples de agenda usando objetos em JavaScript. O sistema deve permitir adicionar contatos (com nome, telefone e email), listar todos os contatos salvos e buscar por um contato específico

