Objeto também é dado como um container de dados, esses dados podem ser de qualquer tipo. Chamaremos estes tipos de Objetos em JavaScript.

Objetos serão elementos que vão conter uma coleção de valores e podem ser reutilizados em diversas partes do nosso algoritmo em javascritp. Cada propriedade deste objeto o composta por um nome e um valor. Um objeto também pode conter uma função, se voce já estudou java é quase o mesmo contexto no qual chamamos de métodos.

Quando formos criar um objeto a maneira mais simples e recomendável é um objeto composto por um par de chaves “ { } ”, ele envolve todos os elementos que este objeto vai ter, conforme a quantidade de elementos desse objeto eles devem ser separados por virgula, ficaria assim :

var nomeDoObjeto = {

nomeDaPropriedade1: valor,

nomeDaPropriedade2: valor,

nomeDaFuncao: function(){

//códigos da função

}

}

Para entendermos melhor, vamos exemplificar da seguinte maneira. Imagine que queiramos criar um objeto que é um modelo de carro que esta guardado em uma garagem. Vamos criar esse objeto e nele mesmo usar uma função para imprimir os dados.

var polo = {

cor: 'prata',

modelo: 'sedan',

peso: 1250,

fabricante: 'VW',

ligar:function() {

console.log('Ligando o carro!');

},

desligar:function() {

console.log('Desligando o carro!');

}

}

console.log(polo);

Conseguiu entender o que o código acima faz? Veja, é bem simples: primeiro criamos uma variável chamada "polo" que sera o nosso objeto, note a abertura e fechamento das chaves: **{}**. As propriedades foram adicionadas dentro das chaves e separadas por virgula, e dois método ao nosso objeto, que são: para informar se o carro está ligado ou se está desligado. Ao digitar console.log e passar o objeto polo, é impresso todas as propriedades contidas nele, tando como os atributos do objeto como suas funções.

Já que possuímos o objeto como podemos acessar seus atributos e métodos ? Veja a seguir.

Acessando as propriedade de um objeto.

Após ter criado o objeto polo, vamos precisar em algum momento acessar os valores que ele armazena. Podemos acessar ou recuperar os valores guardados em um objeto, de duas maneiras: utilizando *notação de ponto* ou *notação de colchetes*. Veja um exemplo:

1. // notação de ponto
2. Polo.cor -> retorna a cor do polo
4. // notação de colchetes
5. polo["cor"] -> retorna a cor do polo

Se reparar bem, no código acima as duas formar fazem a mesma coisa, ambas acessam a mesma propriedade de duas maneiras diferentes. Geralmente é recomendável que você utilize a notação de ponto polo.cor por ser mais simples de ler e entender, quando se tem muitas propriedade pode ficar um pouco confuso.

E para utilizar os métodos? Basta adicionar um par de parênteses “()” quando for acessá-los. Veja no exemplo abaixo:

1. // notação de ponto
2. Polo.ligar() // Exibe mensagem de carro ligado
3. // notação de colchetes
4. polo["ligar"]() // Exibe mensagem de carro ligado

Agora que já sabemos como acessar as propriedades de um objeto, vamos ver como podemos adicionar ou alterar os valores contidos nelas.

## **Adicionando modificando as propriedades de um objeto**

Imagine que temos um objeto criado, vamos pegar o nosso objeto povo, vamos precisar alterar os valores armazenados nas propriedades desse nosso objeto.

Vamos trocar a cor e o peso deste modelo. Basta acessar a propriedade que deseja alterar, utilizando a notação de ponto que acabamos de conhecer, e atribuir o novo valor à ela. Veja o exemplo?

1. polo.cor = ‘ vermelho’;
2. polo.peso = 1320;

Acima foi acessado a propriedade cor e peso e os seus valores foram alterados. Agora nosso objeto polo armazena informações sobre um outro tipo de polo com cor e peso diferente.

Imagine a seguinte situação agora, voce criou o objeto polo mas criou o mesmo com as propriedades erradas. Vamos ver como podemos exclui-las.

## **Deletando propriedades do Objeto.**

Você pode deletar uma propriedade ou método de um objeto utilizando o operador **delete** seguido pelo nome da propriedade.

1. delete polo.cor // deleta a propriedade cor
2. delete polo.ligar() //deleta o método de ligar o carro