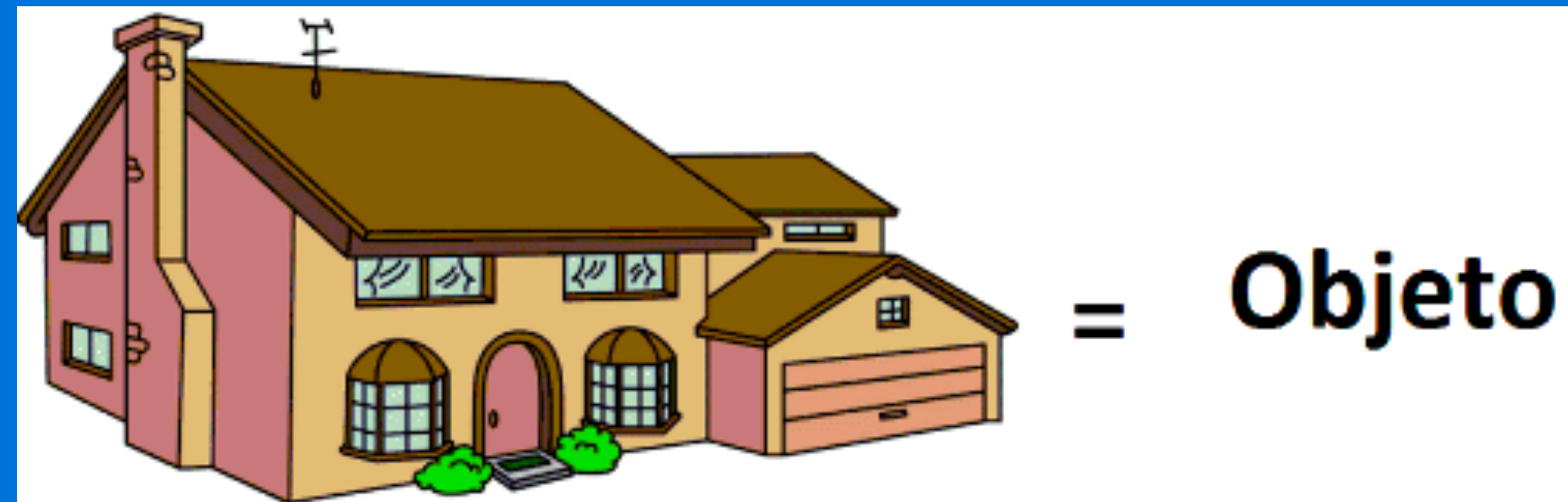




Classes e Objetos



= Classe

Classe



Objetos



Programação Orientada a Objetos

Encapsulamento

private: Acessível apenas para o tipo de definição, todos os tipos e extensões aninhados nesse tipo dentro do mesmo arquivo de origem.

fileprivate: Acessível de qualquer lugar dentro do arquivo de origem no qual está definido.

internal: Acessível de qualquer lugar dentro do módulo no qual está definido. Este nível é o nível de acesso padrão . Se você não escrever nada, é isso que você obtém.

public: Acessível de qualquer lugar que importe o módulo.

open: O mesmo que public, com a capacidade adicional concedida para substituir o código em outro módulo.

Class vs Struct

- Definir propriedades para guardar valores
- Definir funções para comportamento
- Definir subscripts para ter acesso a valores dentro de elementos como collection e outros tipos de sequences
- Definir construtores para inicializar estados de variáveis
- Ser extendidas com a palavra reservada extension
- Podem implementar protocols para ter suporte a programação orientada a protocols

- **Classes podem definir "destrutor" deinit() que são funções chamadas antes da instância ser desalocada**
- **Classes podem ter uma ou mais referências para uma única instância (importante!)**

A principal diferença entre os dois é que *Classes* são do tipo de referência , *Structs* são objetos do tipo value.

JSON

- **JSON = J ava S cript O bject N otation**
- **JSON é um formato de texto para armazenar e transportar dados**
- **JSON é "autodescritivo" e fácil de entender**
- **JSON é usado para enviar dados entre computadores**
- **JSON é independente de linguagem ***

Este exemplo é uma string JSON:

'{"name":"John", "age":30, "car":null}'