

Codefco M05E16 – Respostas:

- 1) Objeto é uma coleção de propriedades, onde cada propriedade é uma associação entre um nome (ou chave) e um valor. Os valores podem ser de qualquer tipo, incluindo outros objetos.
- 2) Os atributos são propriedades que descrevem o estado de um objeto. Eles são usados para armazenar informações sobre o objeto, como seu nome, tipo, valor, etc..
- 3) Método de classe é uma função que é associada a uma classe. Ele é usado para definir o comportamento da classe e pode ser chamado em instâncias da classe
- 4) Uma classe é uma estrutura que define um tipo de objeto. Ele define as propriedades e métodos que os objetos da classe terão.
- 5) O construtor de uma classe é um método especial que é chamado quando um objeto da classe é criado. Ele é usado para inicializar as propriedades do objeto e pode receber argumentos para configurar o objeto de acordo com as necessidades do usuário
- 6) A herança de classes em JavaScript é um mecanismo que permite que uma classe herde propriedades e métodos de outra classe. Isso significa que uma classe pode estender outra classe, adicionando novas propriedades e métodos ou substituindo os existentes. Para herdar de uma classe, você usa a palavra-chave `extends`. Exemplo de herança em JavaScript:

```
class Animal {
  constructor(nome) {
    this.name = nome;
  }

  falar() {
    console.log(`${this.name} faz barulho.`);
  }
}

class Cachorro extends Animal {
  falar() {
    console.log(`${this.name} late.`);
  }
}

let c = new cachorro('Caramelo');
c.speak(); // caramelo late.
```