

O que é um objeto em JavaScript?

Um **objeto** é uma **estrutura de dados** que permite guardar **informações relacionadas** sobre algo — como **propriedades** (características) e **métodos** (ações).

Em outras palavras:

Um **objeto** é como uma “caixinha” que armazena pares de **nome** e **valor**.

Exemplo básico:

```
let pessoa = {  
  nome: "Matheus",  
  idade: 25,  
  cidade: "Juiz de Fora",  
  falar: function() {  
    console.log("Olá! Meu nome é " + this.nome);  
  }  
};
```

Explicando:

Parte	Tipo	O que faz
nome: "Matheus"	Propriedade	Armazena uma informação
idade: 25	Propriedade	Outro dado do objeto
cidade: "Juiz de Fora"	Propriedade	Outra informação
falar: function() { ... }	Método	Uma função que pertence ao objeto
this.nome	Palavra reservada	Refere-se ao próprio objeto

Acessando dados do objeto:

```
console.log(pessoa.nome);    // "Matheus"
console.log(pessoa.idade);   // 25
pessoa.falar();              // "Olá! Meu nome é Matheus"
```

4 Usando classes (forma moderna)

```
class Pessoa {
  constructor(nome, idade) {
    this.nome = nome;
    this.idade = idade;
  }
}

let p2 = new Pessoa("Lucas", 30);
console.log(p2.idade); // 30
```

Em resumo:

Conceito	Explicação
Objeto	Estrutura que armazena dados e comportamentos
Propriedade	Um dado dentro do objeto
Método	Uma função dentro do objeto
this	Referência ao próprio objeto
Exemplos do dia a dia:	document, window, console, Math — todos são objetos do JavaScript

**1**

Objetos Nativos (ou Internos)

Esses já vêm **prontos no JavaScript**, e você pode usá-los em qualquer programa — **não precisa criar**.



Objetos de dados e valores

Objeto	Para que serve	Exemplo
Object	Base de todos os objetos	<code>{ nome: "Ana", idade: 20 }</code>
Array	Lista de valores	<code>[1, 2, 3, 4]</code>
String	Texto	<code>"Olá mundo"</code>
Number	Números	<code>42, 3.14</code>
Boolean	Verdadeiro/Falso	<code>true, false</code>
Date	Datas e horas	<code>new Date()</code>
Math	Funções matemáticas	<code>Math.random(), Math.sqrt(9)</code>
RegExp	Expressões regulares (buscar padrões em texto)	<code>/abc/</code>
Error	Manipulação de erros	<code>new Error("Mensagem de erro")</code>

2 Objetos do Navegador (BOM — Browser Object Model)

Esses só existem **quando o JavaScript roda no navegador** (não no Node.js).

Objeto	Para que serve	Exemplo
window	Representa a janela do navegador	<code>window.alert("Oi!")</code>
document	Representa a página HTML (DOM)	<code>document.querySelector('h1')</code>
console	Mostra informações no console	<code>console.log("Teste")</code>
location	Mostra ou altera a URL atual	<code>location.href</code>
history	Acessa o histórico de navegação	<code>history.back()</code>
navigator	Infos do navegador e sistema	<code>navigator.userAgent</code>

**3**

Objetos do DOM (Document Object Model)

Esses representam **elementos HTML** como objetos JavaScript.

Objeto	Representa	Exemplo
document	A página inteira	<code>document.title</code>
HTMLElement	Qualquer elemento HTML	<code><div></code> , <code><a></code> , <code><p></code>
NodeList	Conjunto de elementos	<code>document.querySelectorAll('p')</code>
Event	Eventos (click, scroll, etc.)	<code>addEventListener('click', fn)</code>

**4**

Objetos Especiais e Utilitários

Objeto	Uso	Exemplo
JSON	Conversão de dados	<code>JSON.stringify(obj)</code>
Promise	Trabalhar com operações assíncronas	<code>fetch('url').then(...)</code>
Map / Set	Estruturas para armazenar dados únicos	<code>new Map()</code> , <code>new Set()</code>
Symbol	Criação de identificadores únicos	<code>Symbol('id')</code>
BigInt	Números muito grandes	<code>12345678901234567890n</code>



Resumo rápido:

Categoria	Exemplos
Nativos	Object, Array, String, Number, Boolean, Date, Math
Navegador (BOM)	window, document, console, location, history
DOM	HTMLElement, Node, Event
Utilitários	JSON, Promise, Map, Set, Symbol, BigInt



Dica:

Você pode digitar no console do navegador:

```
console.log(window);
```

E verá **todos os objetos disponíveis** dentro do ambiente do navegador — é o “universo” do JavaScript na web 🌐