



ECMAScript 2015

Les symboles

Qu'est ce qu'un symbole ?

- Nouveau type primitif
- Un symbole est toujours unique
- Ils ne sont pas sérializables
- Il est possible de leur associé une description
- Il existe un registre des symbols

- Nom de propriété unique dans un objet :

```
const MY_KEY = Symbol();
```

```
let obj = {  
  [MY_KEY] : "value"  
};
```

- ➔ Rappelez-vous des itérateurs
- ➔ Pratique pour s'assurer que notre clef ne sera jamais en conflit avec une autre ou pour des metadonnées

- Déclarer des constantes uniques :

```
const RED = Symbol('red');  
const GREEN = Symbol('green');  
const RED2 = Symbol('red');  
  
RED != RED2;
```

- Les symboles ne se convertissent pas naturellement en chaînes :

```
const sym = Symbol();
```

```
console.log('A symbol: '+sym); // TypeError  
console.log(`A symbol: ${sym}`); // TypeError
```

```
console.log('A symbol: '+String(sym)); // OK  
console.log(`A symbol: ${String(sym)}`); // OK
```

- Il est possible de définir des symboles visibles dans toute l'application :

```
const sym = Symbol.for('Hello everybody!');  
Symbol.keyFor(sym); // 'Hello everybody!'
```