Immutability

Wartości prymitywne są niemutowalne

```
const string = "tekst";
const stringUpperCased = string.toUpperCase();

const number = 5;
const numberFormatted = number.toFixed(2);
```

Obiekty i tablice możemy mutować

```
const person = { name: "Krzysiek" };
person.name = "Kosmo";

const cars = ["beemka"];
cars.push("merc");
```

Dlaczego to nie jest fajne

- kod jest mało przewidywalny i mało czytelny
- mogą pojawiać się błędy trudne do wykrycia
- trudno wykrywać zmiany

Praca z obiektami i tablicami bez mutowania

Edycja właściwości obiektu

```
const person = {
   name: "Krzysiek",
   surname: "Dąbrowski",
};

const updatedPerson = {
   ...person,
   name: "Ernest",
};
```

Dodanie właściwości do obiektu

```
const person = {
   name: "Krzysiek",
   surname: "Dąbrowski",
};

const personWithAge = {
   ...person,
   age: 29,
};
```

Usunięcie właściwości obiektu

```
const person = {
    name: "Krzysiek",
    surname: "Dąbrowski",
    age: 29,
  };

const {
    age,
    ...personWithoutAge,
} = person;
```

Dodanie elementu do tablicy

Usunięcie elementu z tablicy

```
1 const tasks = [
       { title: "zmontować lekcję", done: false },
       { title: "zasadzić drzewo", done: true },
       { title: "wystawić fakturke", done: false },
 5 ];
 6
 7 const removedIndex = 1;
 8
   const tasksWithoutSecond = [
10
       ...tasks.slice(0, removedIndex),
       ...tasks.slice(removedIndex + 1)
12 ];
```

Edycja elementu tablicy

```
1 const tasks = [
       { title: "zmontować lekcje", done: false },
       { title: "zasadzić drzewo", done: true },
       { title: "wystawić fakturke", done: false },
 5 ];
 7 const editIndex = 1;
 8
   const tasksWithUpdatedItem = [
       ...tasks.slice(0, editIndex),
10
11
       { ...tasks[editIndex], done: false },
       ...tasks.slice(editIndex + 1)
12
13 ];
```