



---

# ES6, Objetos e Listas





# Introdução

ES6, ECMAScript 6, ES2015?

Primeiramente, mas a gente não estava falando de JS?

- É a mesma coisa, porém diferente. Oracle mudou a marca para ECMAScript

Então vamos aprender tudo novo?

- Não necessariamente :) já utilizamos let e const



# Quais as novidades?

- Valor padrão para os parâmetros
- Rest parameters
- Arrow functions
- Destructuring
- String templates
- Isolamento de contexto
- Classes
- Get/set
- Herança
- Export/Import - Default
- Array Includes
- Find
- Map Entries
- Map Keys/Values



# Trabalhando com listas :)

- Includes
- Find
- Entries
- Keys/Values

BOOK

# Exercícios

o/

+



# Para aquecer

Verifique os exercícios feitos anteriores e refatore eles utilizando o que você aprendeu até o momento.

Pense como poderia melhorá-los :)



# Utilizando as novidades do ES6+

- Crie um programa que use a nova sintaxe de classes do ECMAScript 6 para definir uma classe "Pessoa".
- Crie um programa que use a nova sintaxe de arrow functions do ECMAScript 6 para definir uma função que calcule o quadrado de um número.
- Crie um programa que use as novas string templates do ECMAScript 6 para interpolar uma string.
- Crie um programa que use as novas constantes do ECMAScript 6 para definir uma constante que não possa ser alterada.
- Crie um programa que use a nova sintaxe de classes do ECMAScript 6 para definir uma classe "ContaBancaria", crie um objeto a partir dessa classe e imprima no console.
- Crie um programa que use a nova sintaxe de arrow functions do ECMAScript 6 para definir uma função que calcule o valor de juros compostos de uma quantia de dinheiro.
- Crie um programa que use as novas string templates do ECMAScript 6 para concatenar duas strings sem o uso de operador de adição.
- Crie um programa que use as novas constantes do ECMAScript 6 para definir uma constante que represente uma conversão de temperatura (Celsius para Fahrenheit).
- Crie um programa que use a nova sintaxe de "let" e "const" do ECMAScript 6 para definir variáveis que só possam ser acessadas dentro de um bloco de código.



# Utilizando as novidades do ES6+

- Crie uma aplicação de gerenciamento de viagens, com classes "Passageiro", "Voo" e "Aeroporto".

## Funcionalidades:

- A aplicação deve apresentar um menu no console com as opções, cada opção tem um número
- O menu de opções deve ter as seguintes opções:
  - Adicionar aeroporto, com as informações de Nome, Código e Endereço
  - Adicionar voo, com as informações de Código do voo, Código aeroporto origem, Código aeroporto destino e Nome da empresa aérea
  - Adicionar passageiro em um voo, com as informações de Código do voo, Nome do passageiro
  - Listar voos, apresentando as informações: código do voo, nome do aeroporto de origem, nome do aeroporto de destino e o nome de todos os passageiros no voo
- Quando o usuário digitar o número de uma das opções, a aplicação deve solicitar as informações através do console, sendo que todas as informações são de preenchimento obrigatório

Atenção: Você deve usar classes, arrays e maps para armazenar as informações obtidas do usuário.





# Utilizando as novidades do ES6+

- Crie um programa que use a nova sintaxe de destructuring do ECMAScript 6 para descompactar um objeto.
- Crie um programa que use o novo método "includes()" do ECMAScript 6 para verificar se uma string contém outra string.
- Crie um programa que use o novo método "map()" do ECMAScript 6 para mapear uma lista de números para seus quadrados.
- Crie um programa que use o novo método "filter()" do ECMAScript 6 para filtrar uma lista de números para apenas os números pares.
- Crie um programa que use as novas declarações de importação/exportação do ECMAScript 6 para importar uma função de um módulo e usá-la em outro módulo.
- Crie um programa que use a nova sintaxe de destructuring do ECMAScript 6 para descompactar um objeto que representa uma data (dia, mês, ano).
- Crie um programa que use o novo método "includes()" do ECMAScript 6 para verificar se uma string começa com outra string.
- Crie um programa que use o novo método "find()" do ECMAScript 6 para encontrar o primeiro número maior que um determinado valor em um objeto "Map".
- Crie um programa que use o novo método "entries()" do ECMAScript 6 para iterar sobre as entradas de um objeto "Map".



## Vamos treinar um pouco mais?

Pense e implemente, como poderiam ser criadas outras aplicações, conforme a anterior:

- Crie uma aplicação de gerenciamento de vendas, com classes "Vendedor", "Cliente" e "Produto".
- Crie uma aplicação de gerenciamento de eventos, com classes "Organizador", "Evento" e "Local".
- Crie uma aplicação de gerenciamento de filmes, com classes "Diretor", "Filme" e "Ator".
- Crie uma aplicação de gerenciamento de livros, com classes "Autor", "Livro" e "Editora".



# Referências

## **O Guia do ES6: TUDO que você precisa saber**

- <https://medium.com/@matheusml/o-guia-do-es6-tudo-que-voc%C3%AA-precisa-saber-8c287876325f>

## **ES[7,8,9,10, ...rest]**

- <https://medium.com/@jonathanjuliani/es-7-8-9-10-rest-e2d135c6f853>

# Obrigado!

**pulsati<sup>+</sup>**

---

[pulsati.com.br](https://pulsati.com.br)