

A vibrant collage of various fruits including grapes, pineapple, starfruit, kiwi, and apples.

Tipos de Dados

Os tipos de dados na linguagem
JavaScript se dividem em
primitivos e objetos

Os primitivos são **imutáveis**, ou seja, ao longo do tempo seu valor não é alterado

1. `typeof 10; // number`
2. `typeof "JavaScript"; // string`
3. `typeof true; // boolean`
4. `typeof Symbol("iterator"); // symbol`
5. `typeof null; // object`
6. `typeof undefined; // undefined`

Os primitivos são: **number, string, boolean, symbol, null e undefined**

1. `(10).toFixed(2); // 10.00`
2. `('JavaScript').replace('a', '4'); // 'J4v4script'`
3. `(true).toString(); // 'true'`
4. `(Symbol("iterator")).toString(); //`
`'Symbol("iterator")'`

Todos os primitivos, exceto null e undefined,
possuem um **wrapper correspondente**

Os objetos são valores que representam
uma referência em **memória** que
pode ser alterada

1. `typeof function sum(a, b) {return a + b}; // function`
2. `typeof {name: "Douglas Crockford", age: 50}; // object`
3. `typeof [1,2,3,4,5,6]; // object`
4. `typeof /[a-zA-Z]+/; // object`
5. `typeof (new Date()); // object`

Os objetos são: **Object**, **Function**, **RegExp**, **Date**, **Array** e muitos outros

Cuidado para não confundir os operadores **typeof** e **instanceof**, eles tem propósitos bem diferentes