**CLASSES TRONG ES6**

I – CLASSES

**1. Lập trình hướng đối tượng là gì**

*Lập trình hướng đối tượng là cách thức tạo ra một lớp (Class) để xử lý cho các chức năng tương đồng với nhau về các giá trị lưu trữ (Attribute) cũng như các thuật toán mà những chức năng đó có thể thực hiện (method)*

**2. Lập trình hướng đối tượng trong Javascript ES6**

*Lập trình hướng đối tượng trong ES6 là một cải tiến cực kỳ mạnh mẽ của Javascript, giúp Javascript từ một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng dạng nhẹ với cách thức khởi tạo, lưu trữ cũng như thao tác đối tượng một cách giản đơn, thì nay đã có được những cú pháp khai báo, xử lý thuật toán,… tiệm cận với các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng chuẩn như C++, Java,…*

II – LÀM VIỆC VỚI CLASSES TRONG ES6

**1. Lớp (Class)**

*Lớp là tập hợp các đối tượng có cùng chung thuộc tính và phương thức, với mỗi giá trị của thuộc tính cũng như phương thức khác nhau thì lớp sẽ sẽ tạo ra một đối tượng cụ thể khác nhau.*

a. Khai báo lớp

Code JS:

|  |
| --- |
| class Dog{  } |

b. Khởi tạo đối tượng từ một lớp

Code JS:

|  |
| --- |
| class Dog{  }  var dog = new Dog(); |

**2. Hàm tạo (Constructor)**

a. Constructor không có tham số truyền vào

*Constructor còn được gọi là hàm tạo hay hàm khởi tạo, nó sẽ tự động chạy và chạy đầu tiên trong lớp khi một đối tượng được khởi tạo từ lớp.*

Code JS:

|  |
| --- |
| class Dog{    constructor(){    document.write('Hi, Milu !');  }  }  var dog = new Dog(); |

b. Constructor có tham số truyền vào

*Trong quá trình khởi tạo đối tượng từ một lớp, nếu tiến hành truyền tham số thì tham số này sẽ được truyền cho Constructor*

Code JS:

|  |
| --- |
| class Dog{    constructor(name){    document.write('Hi, '+name+' !');  }  }  var dog = new Dog('Milu'); |

**3. Thuộc tính**

*Thuộc tính chính là những đặc điểm mà đối tượng sở hữu, trong một lớp thì thuộc tính chính là các biến lưu trữ giá trị, và thông thường nó được khai báo vào gán giá trị trong Constructor*

Code JS:

|  |
| --- |
| class Dog{    constructor(name, age){    this.name = name;  this.age = age;  }  }  var dog = new Dog('Milu', 2);  document.write(dog.name+'<br>'+dog.age); |

**4. Phương thức**

*Phương thức là những khả năng, hành động mà một đối tượng có thể làm được, trong một lớp thì phương thức chính là các hàm được sử dụng để xử lý bài toán*

Code JS:

|  |
| --- |
| class Dog{    constructor(name, age){    this.name = name;  this.age = age;  }    showInfo(){    return this.name+'<br>'+this.age;  }  }  var dog = new Dog('Milu', 2);  document.write(dog.showInfo()); |