

Profissão: Engenheiro Front-End



GLOSSÁRIO

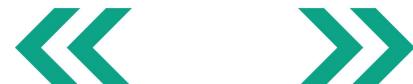


Orientação a Objetos com JavaScript

- **Introdução**
- **Crie objetos**
- **Verifique os tipos
e instâncias**
- **Encapsulamento**



Dica: para encontrar rapidamente a palavra que procura aperte o comando CTRL+F e digite o termo que deseja achar.



Introdução



Introdução

Glossário

● Encapsulamento

Envolve a combinação de dados e comportamentos relacionados em uma única unidade, chamada de objeto. Ele visa proteger os dados internos de uma classe ou objeto, ocultando-os do acesso direto e fornecendo métodos públicos para interagir com esses dados.

● Herança

Refere-se à capacidade de um objeto herdar propriedades e métodos de outro objeto. Isso permite que um objeto compartilhe características de outro objeto, facilitando a reutilização de código e a criação de hierarquias de objetos.

● Polimorfismo

Essa palavra tem origem no grego antigo e é composta pelos termos "poli", que significa "muitos", e "morfē", que significa "forma". Esse termo é amplamente utilizado na área da programação e foi adotado para descrever a capacidade de um objeto ou função se comportar de maneiras diferentes, dependendo do contexto em que é utilizado.



Crie objetos



Crie objetos

Glossário

Const

Palavra reservada utilizada para criar constantes, são como variáveis porém não podem ter seu valor redefinido.

Funções construtoras no Javascript

São funções especiais que são usadas para criar e inicializar objetos. Elas são utilizadas em conjunto com a palavra-chave "new" para criar novas instâncias de objetos com base em um "modelo" fornecido pela função construtora.



Verifique os tipos e instâncias



Verifique os tipos e instâncias

Glossário

Instanceof

Operador usado para verificar se um objeto é uma instância de uma determinada classe ou função construtora. Ele retorna *true* se o objeto for uma instância da classe e *false* caso contrário.



Encapsulamento



Encapsulamento

Glossário

Encapsulamento privado:

São acessíveis somente dentro da própria classe ou objeto. Não podem ser acessados ou modificados diretamente por outras partes do código. São usados para esconder a implementação interna de uma classe e proteger os dados sensíveis. O acesso a esses elementos é geralmente feito por meio de métodos públicos (*getters* e *setters*) que controlam a manipulação dos dados. Podem ser usados para realizar validações, cálculos automáticos ou qualquer lógica adicional necessária antes de permitir o acesso ou a modificação dos dados. Em geral, têm nomes precedidos por um *underscore* (_) para indicar que são privados, embora isso seja apenas uma convenção de nomenclatura.

Encapsulamento público

Atributos e métodos públicos acessíveis a partir de qualquer parte do código, tanto dentro como fora da classe. Podem ser acessados e modificados livremente por outras partes do código. São frequentemente usados para fornecer interfaces de acesso aos dados e funcionalidades de um objeto. Podem ser chamados diretamente sem a necessidade de métodos intermediários. Em geral, têm nomes descritivos e intuitivos.



Encapsulamento

Glossário

Getters e setters

São métodos especiais em uma classe que permitem o acesso e a atribuição de valores a atributos privados. Eles fornecem um controle mais preciso sobre o acesso aos dados de um objeto, permitindo a validação, o cálculo ou qualquer outra lógica adicional durante a leitura e gravação dos valores dos atributos. Os getters são definidos usando a palavra-chave `get`, seguida pelo nome do atributo. Os setters são definidos usando a palavra-chave `set`, seguida pelo nome do atributo. Ambos são definidos dentro de uma classe e podem ser chamados como se fossem atributos.



Bons estudos!

