



escola  
britânica de  
artes criativas  
& tecnologia

# Profissão: Engenheiro Front-End



# Orientação a Objetos com JavaScript



## GUIA DA AULA 2



# Crie objetos

- **Classes**
- **Função construtora**
- **Diferença entre método e atributo**



Acompanhe aqui  
os temas que  
serão tratados  
na videoaula



# Classes

Em outras linguagens de programação possuímos classes. Uma classe é um código que será utilizado para criar os objetos. Por exemplo, uma classe carro é utilizada para criar um objeto do tipo carro. Uma classe será composta por:

- **Atributos:** são as características que formam o objeto, no exemplo do carro temos como características a cor, modelo, marca etc.
- **Métodos:** são as ações que o objeto é capaz de executar, como acelerar e frear.

No JavaScript não possuímos nativamente as classes, mas temos **funções construtoras** que possuem o mesmo papel: construir objetos.

```
function Carro() {}
```



## Função construtora

Por convenção utilizamos a letra maiúscula na primeira letra do nome da função.

Os atributos numa função construtora são passados como argumentos da função e armazenados no próprio contexto do objeto, utilizando a palavra reservada **this**:

```
function Carro(nomeModelo) { // nomeModelo = argumento
  this.modelo = nomeModelo; // this.modelo = atributo
  this.acelerar = function() { // this.acelerar = método
    console.log("vruum");
  }
}
```



## Diferença entre método e atributo

A diferença de um método para um atributo, é que o método tem como valor uma **função**. Para criar um objeto a partir de uma função construtora utilizamos a palavra reservada **new**, ele irá retornar o objeto construído:

```
const carroDaAna = new Carro("HB20")
```

Para acessar os atributos e métodos do objeto criado utilizamos a notação **ponto**, que nada mais que um ponto com o nome do atributo, depois do nome do objeto:

```
const carroDaAna = new Carro("HB20")
console.log(carroDaAna.modelo) // HB20
carroDaAna.acelerar() // vruum
```

