



Объекты в JavaScript, их свойства и методы

Пример

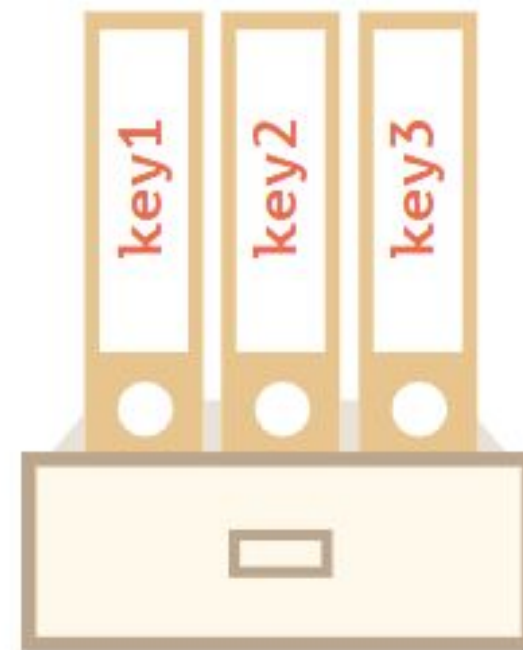
```
let arr = ['пн', 'вт', 'ср', 'чт', 'пт', 'сб',  
          'вс'];
```

- ▶ **Объекты** создаются с помощью фигурных скобок { }, внутри которых пишутся элементы этого объекта в формате **ключ: значение**.

```
let obj = {1: 'пн', 2: 'вт', 3: 'ср', 4: 'чт',  
          5: 'пт', 6: 'сб', 7: 'вс'};  
console.log(obj[1]); // выведет 'пн'
```

Объекты

- ▶ **Объект** может быть создан с помощью фигурных скобок {...} с необязательным списком свойств. **Свойство** – это пара «**ключ: значение**», где ключ – это строка (также называемая «именем свойства»), а значение может быть чем угодно.



Создание объекта

```
let user = new Object(); // синтаксис "конструктор объекта"  
let user = {}; // синтаксис "литерал объекта"
```

- Обычно используют вариант с фигурными скобками {...}. Такое объявление называют литералом объекта или литеральной нотацией.

```
let user = { // объект  
  name: "John", // под ключом "name" хранится значение "John"  
  age: 30 // под ключом "age" хранится значение 30  
};
```

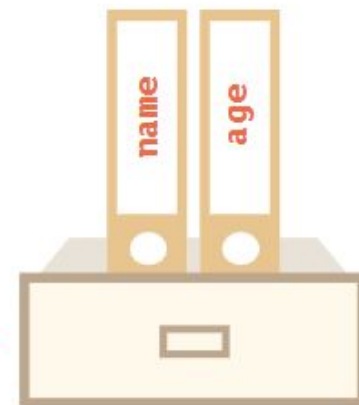
Для обращения к свойствам используется запись «через точку»

```
// получаем свойства объекта:  
alert( user.name ); // John  
alert( user.age ); // 30
```

user



user

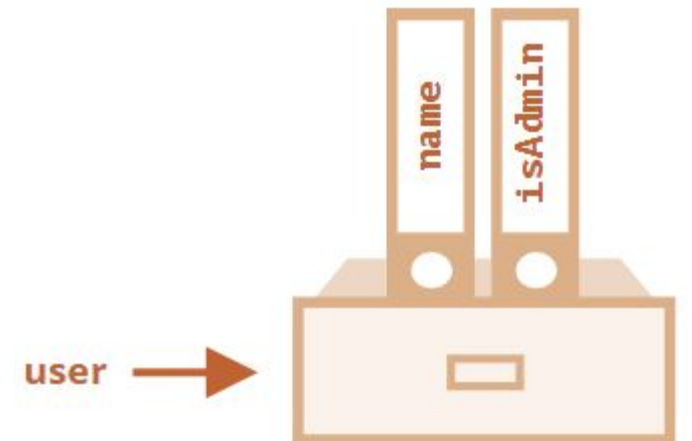
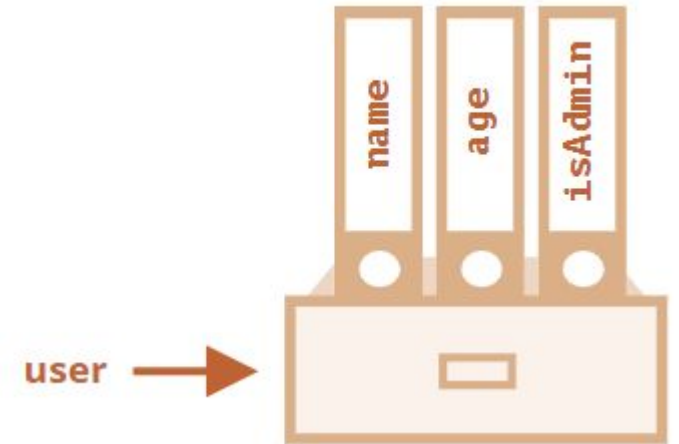


Delete

- ▶ Значение может быть любого типа. Давайте добавим свойство с логическим значением:

Для удаления свойства мы можем использовать оператор **delete**:

```
delete user.age;
```



Имя свойства

- ▶ Имя свойства может состоять из нескольких слов, но тогда оно должно быть заключено в кавычки:

```
let user = {  
  name: "John",  
  age: 30,  
  "likes birds": true // имя свойства из нескольких слов должно быть в кавычках  
};
```

Для свойств, имена которых состоят из нескольких слов, доступ к значению «через точку» не работает:

```
let user = {};  
  
// присваивание значения свойству  
user["likes birds"] = true;  
  
// получение значения свойства  
alert(user["likes birds"]); // true  
  
// удаление свойства  
delete user["likes birds"];
```

Объект, объявленный как константа, может быть изменён

- ▶ Дело в том, что объявление `const` защищает от изменений только саму переменную `user`, а не её содержимое.
- ▶ Определение `const` выдаст ошибку только если мы присвоим переменной другое значение: `user=...`

```
const user = {  
  name: "John"  
};  
  
user.name = "Pete"; // (*)  
  
alert(user.name); // Pete
```

Пример

```
let user = {  
  name: "John",  
  age: 30  
};  
  
let key = prompt("Что вы хотите узнать о пользователе?", "name");  
  
// доступ к свойству через переменную  
alert( user[key] ); // John (если ввели "name")
```

```
let user = {  
  name: "John",  
  age: 30  
};  
  
let key = "name";  
alert( user.key ); // undefined
```


Пример

- ▶ Мы можем использовать квадратные скобки в литеральной нотации для создания вычисляемого свойства.

```
let fruit = prompt("Какой фрукт купить?", "apple");

let bag = {
  [fruit]: 5, // имя свойства будет взято из переменной fruit
};

alert( bag.apple ); // 5, если fruit="apple"
```

Свойство из переменной

```
function makeUser(name, age) {  
  return {  
    name: name,  
    age: age  
    // ...другие свойства  
  };  
}  
  
let user = makeUser("John", 30);  
alert(user.name); // John
```

Ограничения на имена свойств

- ▶ нет никаких ограничений к именам свойств. Они могут быть в виде строк или символов

```
let obj = {  
  0: "Тест" // то же самое что и "0": "Тест"  
};
```

```
// обе функции alert выведут одно и то же свойство (число 0 преобразуется в строку "0")  
alert( obj["0"] ); // Тест  
alert( obj[0] ); // Тест (то же свойство)
```

```
// эти имена свойств допустимы  
let obj = {  
  for: 1,  
  let: 2,  
  return: 3  
};  
  
alert( obj.for + obj.let + obj.return ); // 6
```

Проверка существования свойства, оператор «in»

- ▶ Синтаксис оператора:

```
"key" in object
```

```
let user = { name: "John", age: 30 };  
  
alert( "age" in user ); // true, user.age существует  
alert( "blabla" in user ); // false, user.blabla не существует
```

Цикл «for...in»

- ▶ Для перебора всех свойств объекта используется цикл for..in. Этот цикл отличается от изученного ранее цикла for(;;).

```
for (key in object) {  
    // тело цикла выполняется для каждого с  
}
```

Выведем все свойства объекта user:

```
let user = {  
    name: "John",  
    age: 30,  
    isAdmin: true  
};  
  
for (let key in user) {  
    // ключи  
    alert( key ); // name, age, isAdmin  
    // значения ключей  
    alert( user[key] ); // John, 30, true  
}
```

Копирование объектов

- ▶ Одним из фундаментальных отличий объектов от примитивных типов данных является то, что они хранятся и копируются «по ссылке».

```
let message = "Привет!";  
let phrase = message;
```

Объекты ведут себя
иначе.

В результате мы имеем две независимые переменные, каждая из которых хранит строку "Привет!".

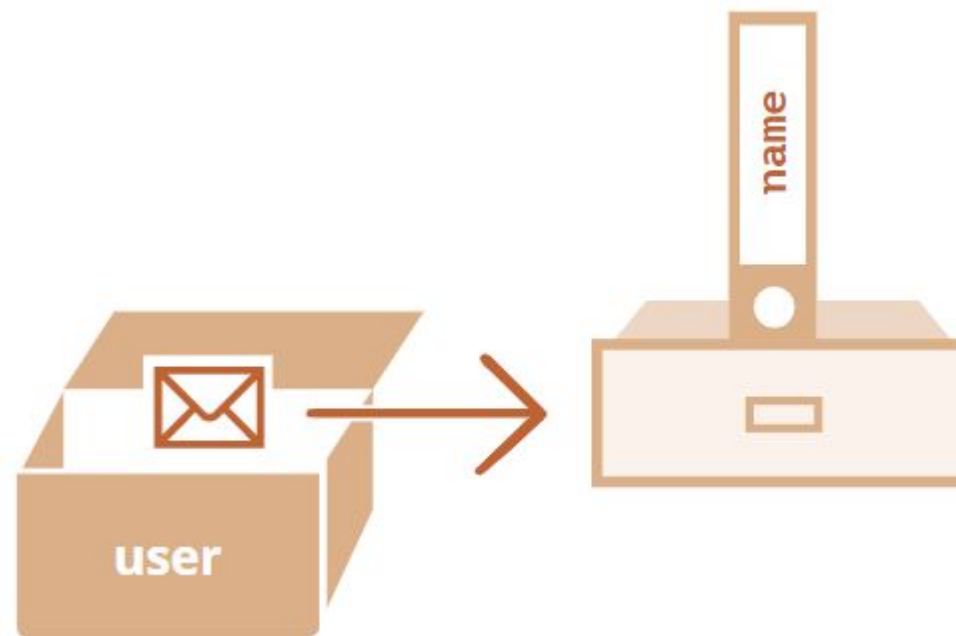


Копирование объектов

- ▶ Переменная хранит не сам объект, а его «адрес в памяти», другими словами «ссылку» на него.

```
let user = {  
  name: "Иван"  
};
```

Сам объект хранится где-то в памяти. А в переменной `user` лежит «ссылка» на эту область памяти.

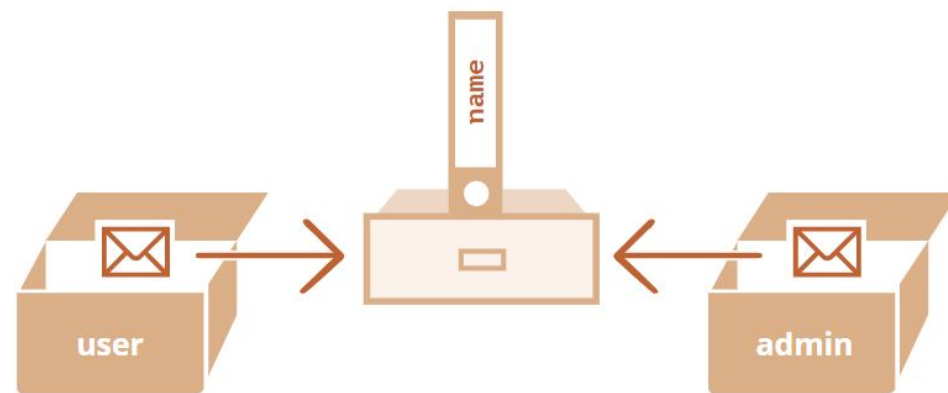


Копирование объектов

- ▶ Когда переменная объекта копируется – копируется ссылка, сам же объект не дублируется

```
let user = { name: "Иван" };  
  
let admin = user; // копируется ссылка
```

Теперь у нас есть две переменные, каждая из которых содержит ссылку на один и тот же объект:



Пример

```
let user = { name: 'Иван' };
```

```
let admin = user;
```

```
admin.name = 'Петя'; // изменено по ссылке из переменной "admin"
```

```
alert(user.name); // 'Петя', изменения видны по ссылке из переменной "user"
```

Клонирование и объединение объектов

```
let user = {  
  name: "Иван",  
  age: 30  
};
```

```
let clone = {}; // новый пустой объект  
  
// скопируем все свойства user в него  
for (let key in user) {  
  clone[key] = user[key];  
}
```

```
// теперь в переменной clone находится абсолютно независимый клон объекта  
clone.name = "Пётр"; // изменим в нём данные
```

```
alert( user.name ); // в оригинальном объекте значение свойства `name` осталось прежним – Иван.
```

Object.assign

```
Object.assign(dest, [src1, src2, src3...])
```

```
let user = { name: "Иван" };
```

```
let permissions1 = { canView: true };
```

```
let permissions2 = { canEdit: true };
```

```
// копируем все свойства из permissions1 и permissions2 в user  
Object.assign(user, permissions1, permissions2);
```

```
// теперь user = { name: "Иван", canView: true, canEdit: true }
```

```
let user = { name: "Иван" };  
  
Object.assign(user, { name: "Пётр" });  
  
alert(user.name); // теперь user = { name: "Пётр" }
```

Если принимающий объект (user) уже имеет свойство с таким именем, оно будет перезаписано

Ключевое слово «this» в методах

- ▶ Значение `this` – это объект «перед точкой», который использовался для вызова метода.

```
let user = {  
  name: "Джон",  
  age: 30,  
  
  sayHi() {  
    // this - это "текущий объект"  
    alert(this.name);  
  }  
  
};  
  
user.sayHi(); // Джон
```

во время выполнения кода `user.sayHi()` значением `this` будет являться `user` (ссылка на объект `user`).

```
let user = { name: "Джон" };  
let admin = { name: "Админ" };
```

```
function sayHi() {  
  alert( this.name );  
}
```

// используем одну и ту же функцию в двух объектах

```
user.f = sayHi;  
admin.f = sayHi;
```

// вызовы функции, приведённые ниже, имеют разное значение this

// "this" внутри функции является ссылкой на объект, который указан "перед точкой"

```
user.f(); // Джон (this == user)  
admin.f(); // Админ (this == admin)
```

```
admin['f'](); // Админ (неважен способ доступа к методу - через точку или квадратные скобки)
```

Типизация массивов и объектов в JavaScript

- ▶ посмотрим, что выведет оператор `typeof` для объекта и массива

```
console.log(typeof {}); // выведет 'object'
```

```
console.log(typeof []); // тоже выведет 'object'
```

ело в том, что на самом деле в JavaScript нет отдельного типа данных для массивов - каждый массив представляет собой частный случай объекта.

Задача

- ▶ определите, что выведется на экран в консоль:
- ▶ `console.log(typeof {a: 1, b: 2, c: 3});`

Задача

- ▶ Не запуская код, определите, что выведется на экран в КОНСОЛЬ:
- ▶ `console.log(typeof [1, 2, 3]);`

- ▶ Не запуская код, определите, что выведется на экран в КОНСОЛЬ:
- ▶ `let arr = [1, 2, 3];`
- ▶ `console.log(typeof arr);`

Работа с объектом Date в JavaScript

- ▶ Объект с датой создается :
- ▶ запишем созданный объект в переменную

```
let date = new Date();

console.log(date.getFullYear()); // год
console.log(date.getMonth());   // месяц
console.log(date.getDate());     // день

console.log(date.getHours());    // часы
console.log(date.getMinutes()); // минуты
console.log(date.getSeconds());  // секунды
```

```
new Date();
```

```
let date = new Date();
```

