

10

Estrutura

Transcrição

[00:00] Nós vimos aqui então como criar uma estrutura que armazena determinados dados, mas esse conceito de estrutura pode ser usada de maneira diferente em diversas linguagens. Vimos que em Ruby o mais comum é colocar também comportamentos. Esse conjunto se chama classe. Uma classe pode ter muito mais coisas quando falamos de orientação e objetos. Só que isso é assunto para muito mais aula.

[00:42] Vimos que uma função voando podemos chamar de função, mas quando colocamos no escopo de uma estrutura como essa costumamos chamar de método. É o nome que costumamos utilizar. Mas sem dó e sem preocupação utilizamos a palavra função para descrever, referenciar, porque todo mundo entende isso, mesmo que o conceito matemático de função seja diferente.

[01:20] Vimos também que em Ruby, como tudo é um objeto, até mesmo uma função poderia ser um objeto. Quando trabalhamos com uma proc, vimos que um objeto que tem uma única função lá, que definimos uma única função que invocamos através do método call.

[01:36] Conseguimos representar tudo através de objetos e até mesmo uma função pode estar dentro de um objeto para podermos invocar ela. É uma maneira que trabalhamos em Ruby. Na prática, o que fizemos foi agrupar os dados, os atributos de um herói numa classe que representa um herói. Toda vez que instanciamos um objeto novo dessa classe, temos um herói novo, e esse herói sabe se comportar como herói. Todo comportamento que é de herói colocamos lá dentro.

[02:05] Na prática, é isso que fazemos. Na teoria, temos uma estrutura que é uma classe que tem tantos dados, quanto comportamentos, os métodos.