

## Para saber mais: Classes no JS

Classes são usadas para transformar referências do mundo real em código, até mesmo para coisas abstratas.

Em nosso projeto fizemos um desenho com uma analogia sobre o que seria o carrossel. Cada um dos "materiais" necessários para montar o carrossel (tela, rolo de filme, botões e indicadores) são representados por atributos dentro de uma classe, ou seja, atributos são características que o carrossel possui.

Por exemplo, podemos indicar o nome do carrossel:

```
class Carrossel {  
  nome: 'Carrossel da Alura'  
}
```

O carrossel possui também um comportamento esperado, que é rodar. Então, além dos atributos que representam o carrossel, uma classe também possui um modo de representar um comportamento ou uma ação, e esse modo é conhecido como método ou função.

Esse comportamento pode ser rodar ao clique de um botão, que podemos representar assim:

```
//Arquivo Carrossel.js  
  
class Carrossel {  
  nome = "Carrossel da Alura"  
  
  girar() {  
    //Dentro da função tem o código que faz o carrossel girar  
  }  
}
```

Links de referência:

- <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML/Element/script> (<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML/Element/script>)
- <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/import> (<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/import>)
- <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Guide/Modules> (<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Guide/Modules>)
- <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Classes> (<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Classes>)