

# #6

29/09/2018

## JAVASCRIPT

CURSO UI DEVELOPMENT

 Centro Cultural  
Escrava Anastácia

 **karanalpe**  
WAY TO SUCCESS - TECHNOLOGY





# PROGRAMA DE COMPUTADOR

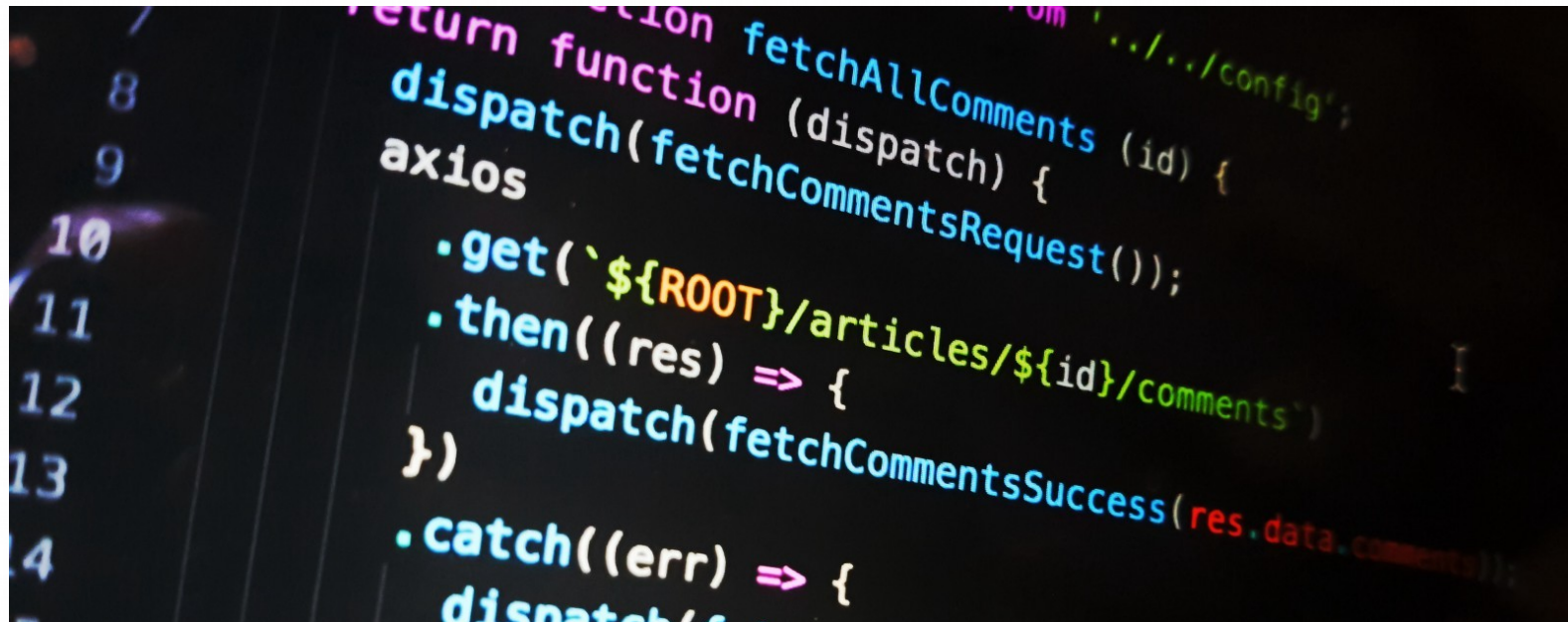
---

## O QUE É

- É uma lista de "instruções" para ser "executado" por um computador. Em uma linguagem de programação, estas instruções de programação são chamados declarações

## PROGRAMA JAVASCRIPT

- É uma lista de programação declarações



```
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
return function fetchAllComments (id) {  
  dispatch(fetchCommentsRequest());  
  axios  
    .get(`${ROOT}/articles/${id}/comments`)  
    .then((res) => {  
      dispatch(fetchCommentsSuccess(res.data.comments));  
    })  
    .catch((err) => {  
      dispatch(fetchCommentsFailure(err));  
    })  
}
```

# PONTO E VÍRGULA

---

## O QUE É

- Utilizado para separar as instruções javascript

## OPCIONAL

- É opcional, porém altamente recomendado

```
var a, b, c;  
a = 5;  
b = 6;  
c = a + b;
```

```
a = 5; b = 6; c = a + b;
```

# COMPOSIÇÃO JAVASCRIPT

---

Instruções JavaScript são compostas de:

- **Comentários**
- **Expressões**
- **Operadores**
- **Valores**
- **Palavras Chaves**



# COMENTÁRIOS

---

## - Linha única

```
// Variavel idade do aluno  
var idade;
```

```
var idade; // Variavel idade do aluno
```

## - Multi Linha

```
/**  
 * Método responsável por cadastrar os alunos  
 *  
 * @param {*} nome  
 * @param {*} curso  
 * @param {*} semestre  
 *  
 * @returns Retorna um objeto do tipo aluno  
 */  
function cadastrarAluno(nome, curso, semestre){}
```



# EXPRESSÕES

---

## EXPRESSÃO

- Manifestação do pensamento por meio da palavra ou do gesto

## EXPRESSÃO LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

- É uma combinação de valores, variáveis, operadores, e chamadas de funções que são interpretadas (avaliadas) de acordo com as regras de precedência e de associatividade particulares a uma determinada linguagem de programação

```
//Exemplo expressão  
var resultado = 6 + 7;
```

# OPERADORES

## - Operadores Aritméticos

| Operador | Descrição     |
|----------|---------------|
| +        | Adição        |
| -        | Subtração     |
| *        | Multiplicação |
| /        | Divisão       |
| %        | Resto divisão |
| ++       | Incremento    |
| --       | Decremento    |

# OPERADORES

## - Operadores de Atribuição

| Operador | Exemplo             | Igual a                |
|----------|---------------------|------------------------|
| =        | <code>x = y</code>  | <code>x = y</code>     |
| +=       | <code>x += y</code> | <code>x = x + y</code> |
| -=       | <code>x -= y</code> | <code>x = x - y</code> |
| *=       | <code>x *= y</code> | <code>x = x * y</code> |
| /=       | <code>x /= y</code> | <code>x = x / y</code> |
| %=       | <code>x %= y</code> | <code>x = x % y</code> |



# OPERADORES

## - Operadores de Comparação

| Operador | Descrição                        |
|----------|----------------------------------|
| ==       | igual a                          |
| ===      | valor igual e tipo igual         |
| !=       | diferente                        |
| !==      | valor diferente e tipo diferente |
| >        | maior que                        |
| <        | menor que                        |
| >=       | maior ou igual a                 |
| <=       | menor ou igual a                 |
| ?        | operador ternário                |

# OPERADORES

## - Operadores Lógico

| Operador | Descrição |
|----------|-----------|
| &&       | e         |
|          | ou        |
| !        | negação   |

# OPERADORES

---

## - Operadores de Tipo

| Operador   | Descrição  |
|------------|--|
| typeof     | Retorna o tipo de variável                                     |
| instanceof | Retorna true se um objeto é uma instância de um tipo de objeto |



# VALORES

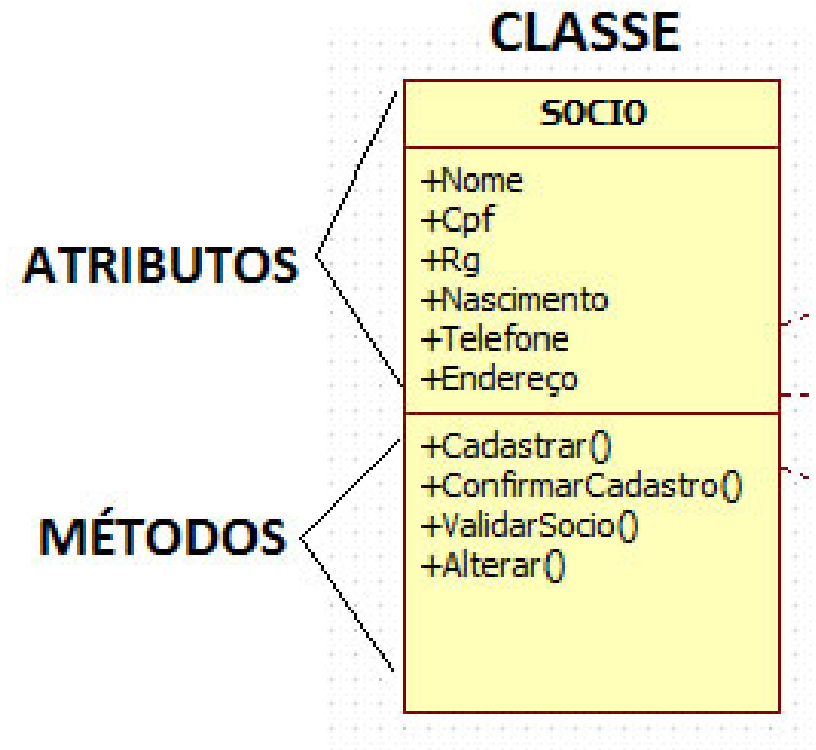
Existem 2 tipos de valores no javascript:

## Primitivo

- É um dado que não é representado através de um Objeto e, por consequência, não possui métodos

## Wrapper

- É um dado representando através de um objeto que pode possuir atributos e métodos



# VALOR PRIMITIVO

---

No JavaScript, existem 5 tipos primitivos:

## String

```
var valorString = "";
```

## Number

```
var valorNumber = 2;
```

## Boolean

```
var valorBoolean = true;
```

## Null

```
var valorNull = null;
```

## undefined

```
var valorUndefined;
```

# VALOR WRAPPER

É um objeto que pode possuir atributos e métodos

```
class Aluno {  
  constructor(id, nome, idade){  
    this.id = id;  
    this.nome = nome;  
    this.idade = idade;  
  }  
  
  isMaiorIdade(){  
    return this.idade >= 18;  
  }  
}
```



# PALAVRAS CHAVES

---

| palavra chave | Descrição  |
|---------------|--|
| break         | Termina um interruptor ou um loop  |
| continue      | Salta para fora de um ciclo e começa no topo   |
| debugger      | Interrompe a execução de JavaScript, e chamadas (se disponível) a função de depuração  |
| do ... while  | Executa um bloco de instruções, e repete o bloco, enquanto uma condição for verdadeira |
| for           | Marca um bloco de instruções a ser executado, desde que uma condição é verdadeira      |
| function      | Declara uma função   |
| if ... else   | Marca um bloco de instruções a serem executadas, dependendo de uma condição            |
| return        | Sai uma função   |
| switch        | Marca um bloco de instruções a serem executadas, dependendo de diferentes casos        |
| try ... catch | Implementa o tratamento de erros para um bloco de instruções                           |
| var           | Declara uma variável   |

# FUNÇÕES

---

## O QUE É

- É um bloco de código projetado para executar uma tarefa específica

## DECLARANDO

```
function somar(a, b) {  
  return a + b;  
}
```

## INVOCANDO

```
console.log("Total: " + somar(10, 50));
```

# ATIVIDADE 13

---

13.1 – Crie e documente uma função que faça as seguintes operações matemáticas: Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão

13.2 – Faça a interação com o html. Crie 2 inputs para informar os números, 1 select para informar a operação, 1 botão para executar e um parágrafo para apresentar o resultado



# PROJETO CURRÍCULO

---

Crie um página web com o seu currículo e coloque informações como: redes sociais, experiência, educação, habilidades, cursos e etc.

**Observações:** A página **deve** ser responsiva; O uso de template é opcional

**Referência:**

<https://cursosticcea.github.io/curso-ui-development-1/projeto-final/curriculo/>

# REFERÊNCIAS

---

<https://www.w3schools.com/js/>

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Express%C3%A3o\\_\(computa%C3%A7%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Express%C3%A3o_(computa%C3%A7%C3%A3o))

<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Glossario/Primitivo>