

# FUND\_WEB6 - Texto de apoio

Site: [EAD Mackenzie](#)  
Tema: FUNDAMENTOS DE WEB {TURMA 01B} 2021/2  
Livro: FUND\_WEB6 - Texto de apoio

Impresso por: ANDRE SOUZA OCLECIANO .  
Data: terça, 28 set 2021, 21:29

# Índice

## 1. JAVASCRIPT

1.1. Sintaxe de JavaScript:

1.2. Maneiras de uso:

1.3. Como usar objetos e métodos

1.4. Variáveis (dados armazenados)

## 2. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

# 1. JAVASCRIPT

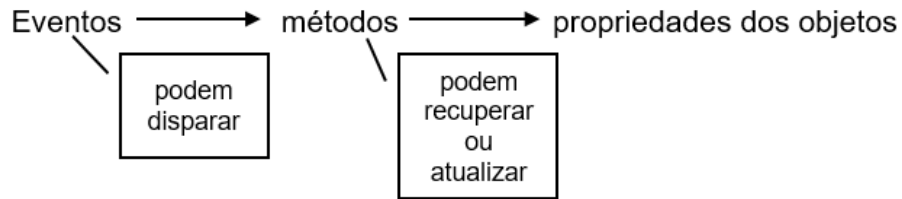
JavaScript é uma linguagem de programação dinâmica, comumente utilizada como parte dos navegadores, criada para manipular elementos no HTML.

Característica principal: case sensitive.

## **O que você pode fazer com o JavaScript:**

- Tornar as páginas web mais interativas.
- Acessar conteúdo (como elementos, atributos ou textos) de uma página HTML.
- Modificar o conteúdo, como adicionar ou alterar elementos, atributos ou textos de uma página HTML.
- Programar regras para o navegador.
- Reagir a eventos.

## 1.1. Sintaxe de JavaScript:



Eventos são ações do usuário.

Exemplos: load, click, keypress.

Métodos são instruções que representam uma tarefa.

Exemplos: write( ), getElementById( ).

Propriedades são características dos objetos.

Exemplos: url, lastModified, title.

### Juntando tudo

- Computadores usam dados para criar modelos das coisas no mundo real.
- Eventos, métodos e propriedades de um objeto se relacionam entre si.
- O objeto document representa uma página HTML.
- Usando o objeto document, você pode acessar e alterar o conteúdo que os usuários vêem na página e ao qual respondem da maneira como eles interagem com esse conteúdo.
- O objeto document tem propriedades, métodos e eventos.

Exemplo:

#### Objeto: document

<b>PROPRIEDADES</b>	
URL	http://google.com
lastModified	11/02/2017 01:12:33
title	Google
<b>EVENTO</b>	<b>acontece quando:</b>
load	página e recursos terminaram de carregar
click	o usuário clica com o mouse na página
keypress	o usuário pressiona uma tecla
<b>MÉTODO</b>	<b>o que faz:</b>
write()	adiciona novo conteúdo à página
getElementById()	acessa um elemento quando você declara seu atributo id

Adaptado de: DUCKETT (2015).

## 1.2. Maneiras de uso:

### 1ª maneira (INTERNA – dentro de um arquivo .html)

#### interno.html

```
<!Doctype html>
<html>
<head>
</head>
<body>
  <h2>Disciplina de Web Mobile</h2>
  <script>
    document.write("<h3>Bem vindos ao JavaScript!!!</h3>");
  </script>
  <p>Javascript a interatividade com o usuário.</p>
</body>
</html>
```

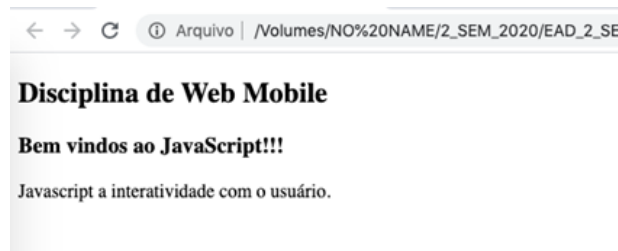


Imagem do resultado no navegador do código interno.html

### 2ª Maneira (EXTERNA – dois arquivos (.html e .js) )

#### externo.html

```
<!Doctype html>
<html>

<head>
  <meta charset="utf-8">
  <script src="./scripts.js">
    // uma linha de comentário
    /* mais de uma linha de comentários */
  </script>
</head>
<body>
  <h2>Disciplina de Web Mobile</h2>
</body>
</html>
```

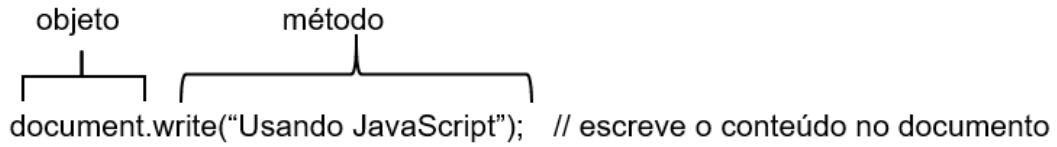
#### scripts.js

```
alert("Conteúdo do arq EXTERNO...");
```



Imagem do resultado no navegador do código externo.html

### 1.3. Como usar objetos e métodos



objeto                      método

document.write("Usando JavaScript"); // escreve o conteúdo no documento

#### Instrução:

Um script é uma série de instruções que um computador pode seguir.

Cada comando é conhecido como instrução.

Uma instrução deve terminar com um ponto e vírgula (;).

#### Comentários:

//                      comentário de uma única linha

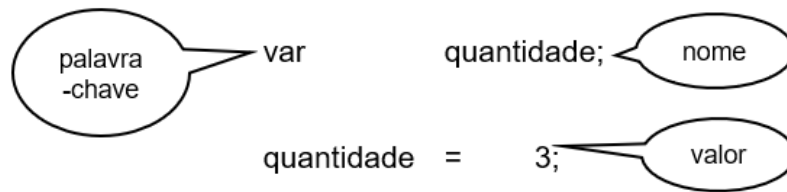
/\* e termina com \*/                      comentário multilinha

#### Tipos de dados

- **numérico**  
0.75
- **string** (podem ser aspas simples ou duplas)  
'Hi, turma!!!'
- **Booleano**  
True ou false

## 1.4. Variáveis (dados armazenados)

- Antes de usá-la, deve criar um nome.



- Regras para nomear variáveis:

1. O nome deve começar com uma letra, um cifrão (\$), ou um sublinhado (\_). Ele não deve começar com um número.
2. Não se deve usar traço (-) ou ponto (.) em um nome de variável.
3. Não usar palavras-chave ou palavras reservadas.
4. Diferenciam letras maiúsculas de minúsculas (case sensitive).

Exemplos:

```
var numero = 0;
var numeroComCasasDecimais = 1.405;
var texto = 'Variável com um texto';
var outroTexto = "Outra variável com um texto";
var valorBooleano = true;
```

- Abreviações para criar variáveis:

```
var total, quantidade, custo;
```

### Constantes

- São variáveis declaradas com a palavra `const` nome da variável.
- Os valores das constantes não poderão ser modificados durante o código.
- Exemplo

```
const pi = 3.1415;
```

**Expressões** – resulta em um único valor.

- Expressões que apenas atribuem valores a uma variável.  
Exemplo: `var cor = "amarelo";`
- Expressões que usam mais valores para retornar um valor individual.  
Exemplo: `var quadrado = 2 * 2;`

### Operadores

- Para manipular os valores das variáveis
  - **Aritméticos:** soma (+), subtração (-), multiplicação (\*), divisão (/), módulo (%).

Exemplos:

```
var umMaisUm = 1 + 1;      // umMaisUm = 2
var tresVezesDois = 3 * 2;      // tresVezesDois = 6
var quatroDivididoPor2 = 4 / 2;      // quatroDivididoPor2 = 2
var seisModCinco = 6 % 5;      // seisModCinco = 1
```

- **Relacionais** (operações retornam valores booleanos): igualdade (==), diferença (!=), menor (<), menor igual (<=), maior (>), maior igual (>=)
- **Lógicos:** e (&&), ou (||)
- **String:** + (concatenação)

Exemplo:

```

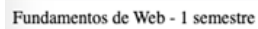
<body>
<script>

    var disciplina = "Fundamentos de Web - ";
    var semestre = "1 semestre";
    document.write(disciplina + semestre);

</script>
</body></html>

```

Resultado no navegador:



Operador condicional ternário

**Este operador pode ser útil em situações que desejamos atribuir a uma variável valores diferentes, de acordo com determinada condição.**

**(condição) ? valor1 : valor2**

Exemplo:

```

<!Doctype html>
<html>
<head>
    <meta charset="utf-8">
</head>
<body>
    <p>Operador condicional TERNÁRIO no JS</p>
    <script>
        var var_sexo = "M";
        var sexo = ((var_sexo == "F") ? "Masculino" : "Feminino");
        document.write(sexo);
    </script>
</body>
</html>

```



## 2. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUCKETT, J. *Javascript & JQuery: desenvolvimento de interfaces web interativas*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015. ISBN 9788576089452.

Site: <https://www.w3schools.com/js/default.asp>