



Missão 42

Cell 3-2

Sumário: Nesta célula nos vamos ver como javascript funciona.

Versão:

Conteúdo

I	Sobre a Missão 42	2
II	Introdução	3
III	Intruções Gerais	4
IV	Exercício 02: It's over 9000	5
V	Submissão e avaliação em pares	7

Capítulo I

Sobre a Missão 42

Bem-vindo !

Você está começando a primeira célula desta Missão de programação de computadores. Nós queremos mostrar a você que o código é o que faz o software que você usa todos os dias, e ao mesmo tempo experimentar o modelo de aprendizado 42 de peering.

Programação envolve lógica (não matemática). Ele fornece a você blocos de construção elementares, que você pode assemelhar como desejar. Nunca houve uma solução para um problema. Há a sua solução e as de cada um de seus vizinhos. Lento ou rápido, feio ou belo, se isso faz o trabalho, isso é tudo que precisa! Essa montagem de blocos de construção fará uma série de ordens (cálculo, exibição ...) que o computador irá realizar, na ordem que você escolher.

Em vez de dar a você um curso com apenas uma solução para cada problema e que provavelmente estarão desatualizados em alguns anos, nós optamos por colocá-lo em uma situação de aprendizado de pares. Você encontrará os elementos que podem servir para o seu desafio, organizar os que são realmente interessantes ao testar e manipulando-os e criar seu próprio programa. Para fazer isso, discuta com outros participantes, troque seus pontos de vista, encontre novas ideias juntos e finalmente teste por si mesmo para se convencer sobre o que funciona.

Avaliação em pares é um momento chave para descoberta de maneiras diferentes de fazer coisas, bem como casos especiais que você não pensou e que podem quebrar seu programa (pense em seu grau nervosismo com software que trava). Como diferentes clientes que não prestam atenção aos mesmos problemas, cada avaliador será diferente dos outros. E quem sabe, você pode ter feito novas amizades para colaborações futuras.

No final desta piscina, você não fará o mesmo que os outros participantes, não validou projetos iguais e escolheu uma desafio em vez de outro, e isso é normal! É tanto uma experiência coletiva quanto pessoal. Todos terão benefícios do que experimentam durante esse tempo.

Boa sorte a todos, esperamos que você goste da descoberta.

Capítulo II

Introdução

O que essa célula mostrará para você:

- Descobrir como uma página web funciona.
- Descobrir o Javascript.

Capítulo III


Instruções Gerais

A menos que seja especificado explicitamente, as seguintes regras se aplicarão todos os dias dessa Piscina.

- Este arquivo é a única fonte confiável. Não confie em quaisquer boatos.
- Este arquivo pode ser atualizado até uma hora antes da data final de entrega.
- As atribuições em um projeto devem ser feitas na ordem dada. Os exercícios posteriores não serão avaliados se os anteriores não forem executados perfeitamente.
- Cuidado com os direitos de acesso dos seus arquivos e pastas.
- Seus trabalhos serão avaliados pelos pares da sua Missão.
- Todos os trabalhos de shell devem ser rodados usando `/bin/bash`.
- Você não deve deixar no envio do seu espaço de trabalho nenhum arquivo fora os que foram explicitamente requisitados pelo trabalho.
- Você tem uma dúvida? Pergunte ao seu vizinho à esquerda. Caso contrário, tente sua sorte com o vizinho da direita.
- Qualquer resposta técnica que você precisa está disponível no `man` ou na internet.
- Você deve ler os exemplos cuidadosamente. Eles podem revelar requisitos que não estão óbvios na descrição do projeto.

Capítulo IV

Exercício 02: It's over 9000

	Exercício : 02
It's over 9000	
Pasta de entrega : <i>ex02/</i>	
Ficheiros para entregar : <i>calc.html</i>	
Funções autorizadas : HTML, CSS, JS	

Para este exercício, criaremos uma calculadora básica. Nenhuma biblioteca é permitida. O design não importa, desde que o exercício ainda seja viável.

Primeiro, vamos modelar nossa calculadora. Será composto da seguinte forma:

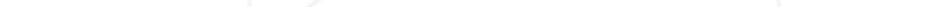
- Um campo `text input` que representa o membro esquerdo do nosso cálculo.
- Um campo `select` que conterá uma lista dos seguintes operadores como opções: ('+', '-', '*', '/', '%').
- Um campo `text input` que representa o membro direito do nosso cálculo.
- A submit input de valor 'Try me!'.

Ao clicar no botão 'Try me!', o cálculo é executado e o resultado aparece em uma mensagem de alerta. O resultado também precisa ser exibido no console do seu navegador (log).

Ambos os campos de entrada só podem conter números inteiros positivos (valores ≥ 0) para o cálculo ser executado. Caso contrário, exibir um alerta que deve aparecer com a seguinte mensagem 'Error :('.

Divisão e módulo por zero exibem uma mensagem de alerta com o seguinte mensagem: "It's over 9000!". O resultado também precisa ser exibido no console do seu

navegador (log)

A cada 30 segundos, uma janela pop-up de alerta aparecerá dizendo 'Please, use me...'.


Capítulo V

Submissão e avaliação em pares

- Crie uma pasta `missao_42` na raiz do seu diretório home e navegue até lá.
- Crie uma pasta `cell03` e navegue para lá.
- A partir de agora, todos os exercícios devem estar na pasta correta. Exercício 00 naa pasta `ex00`, Exercício 01 na pasta `ex01`, etc... Você entendeu a lógica.



Durante a defesa tudo o que não está presente na pasta para a avaliação será ignorado.