

Vinculando o HTML com o JS

```
<!--Dentro da tag Head-->
<link rel="stylesheet" href="nomeDoArquivo.js">

<!--Dentro da tag em que se deseja usar a função-->
<script src="nomeDoArquivo.js"></script>
```

Declaração de variáveis

```
var numero = 1
var nome = "Alberto"
```

alert()

Essa função gera um *popup* com a mensagem escrita (ou valor da variável declarada).

```
alert("Teste")

var numero = 55
alert(numero)
```

prompt()

Essa função gera um *popup* na qual o usuário digita algum valor. Por padrão, o valor digitado é considerado como uma *string*, necessitando ser convertido para outros tipos de variáveis, se desejar.

```
var nome = prompt("Digite o seu nome: ")

var numero = parseInt(prompt("Digite o seu número: "))

var pi = parseFloat(prompt("Digite o valor de pi: "))
```

Definir casas decimais

Usa-se, para isso, o módulo *.toFixed()*, na qual é especificado a quantidade de casas decimais que serão exibidas entre parênteses.

```
var pi = parseFloat(prompt("Digite o valor de pi: ")).toFixed(4)
```

Escrever algo na tela

```
document.write("Uma mensagem qualquer")

mensagem = "Uma mensagem qualquer"
document.write(mensagem)
```

Escrevendo uma mensagem

```
data = "23/03/2021"
dolar = 5.5119

document.write("O valor de um dólar na data " + data + " é de R$ " +dolar)
```

Escrever uma mensagem dentro de uma tag do HTML

```
document.write("<nomeDaTag>" + "uma mensagem qualquer" + "</nomeDaTag>")
//ou
document.write("<nomeDaTag>Uma mensagem qualquer</nomeDaTag>")
```

IF/ELSE

```
if (algumaCoisa == outraCoisa) {
    //algo acontece
} else {
    //algo acontece
}
```

For

```
for (var i == 10; i > 0; i--) {
    //algo acontece
}
```

While

```
while (condicao != meta) {
    //algo acontece
}
```

Do-while

```
do {
    //algo acontece
} while (condicao != meta)
```

Exibir mensagem no console

```
var teste = 2

if (teste == 2) {
    console.log("Acertou")
}
```

Declarando *arrays*

```
var lista = ["alguma coisa", "algo", "coisa alguma"]
```

Incrementando valores nos *arrays*

```
var lista = []  
  
lista.push("teste", "outro teste", "another one")
```

Remover elementos de um array

```
nomeDoArray.splice(índiceDoArrayQueSeraRemovido,  
quantidadeDeItensAseremRemovidos)  
  
lista = ["pão", "manteiga", "café"]  
lista.splice(0, 1) //remove o elemento especificado pelo índice 0  
lista.splice(0, 2) //remove os elementos do índice 0 e 1  
lista.splice(0, 3 ) //remove os elementos do índice 0, 1 e 2
```

Declarando funções

```
function teste(objeto) {  
    //insira seu código aqui  
  
    return algumValor //O return, assim como o objeto, é opcional dependendo da  
    objetivo  
}
```

Consultar o valor de um id

É necessário declarar um id, classe ou tag no HTML, e selecioná-los dentro do parenteses.

```
var teste = document.querySelector('#nomeDoId').value  
var teste = document.querySelector('.nomeDaClasse').value  
var teste = document.querySelector('nomeDaTag').value
```

Pegar endereço da tag pelo id ou classe - método 1

```
var teste = document.querySelector('#nomeDoId')  
var teste = document.querySelector('.nomeDaClasse')  
var teste = document.querySelector('tag')  
  
var teste = document.querySelectorAll('.nomeDaClasse') //seleciona todas as  
classes, criando um array  
var teste = document.querySelectorAll('p') //seleciona todas as tags <p>, criando  
um array  
  
console.log(teste)
```

Pegar endereço da tag pelo id ou classe - método 2

```
var teste = document.getElementById('nomeDoId') //seleciona somente o endereço do ID

var teste = document.getElementsByClassName("nomeDaClasse") //seleciona todas as classes, criando um array

var teste = document.getElementsByTagName("p")//seleciona todas as tags <p>, criando um array
```

Gerando um número aleatório

```
var teste = Math.random()
//o número será um float entre 0 e 9, onde: 0 <= x < 1

var teste = parseInt(Math.random() * 10)
//o número será um inteiro entre 0 e 9, onde: 0 <= x <10
```

Usar botão no HTML que chame uma função

Primeiramente, é declarado uma tag *button* no HTML, com o atributo *onclick*, que por sua vez, chamará uma função do javascript

HTML

```
<button onclick="nomeDaFuncao()">Nome do botão</button>
```

Javascript

```
function nomeDaFuncao() {
    //alguma ação
}
```

Desabilitar ou habilitar um botão após ser clicado

```
<button onclick="nomeDaFuncao()" id="nomeDoId">Nome do botão</button>
```

```
function nomeDaFuncao() {
    document.getElementById('nomeDoId').disabled = true //desabilita após ser clicado
    document.getElementById('nomeDoId').disabled = false //Habilita após ser chamado

    //também poderia se escrever como:
    document.querySelector('#nomeDoId').disabled = true
    document.querySelector('#nomeDoId').disabled = false
}
```

