

# CERTIFICADO

< Javascript I – Lógica de Programação >

CERTIFICAMOS QUE

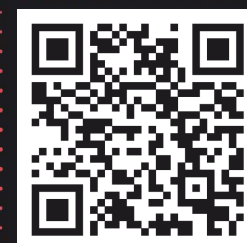
**Caíque Stanley Rodrigues de Almeida**

Concluiu com sucesso o módulo Javascript I – Lógica de Programação do treinamento online Programador Full Stack JavaScript Profissional ministrado por OneBitCode.

4 de Fevereiro, 2023



Leonardo Scorza  
Sócio fundador do OneBitCode



**Aluno(a):** Caíque Stanley Rodrigues de Almeida

Certificado emitido em: 4 de Fevereiro, 2023

**Curso ministrado por:** One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

**Carga horária:** 10h

**Conteúdo Programático:**

- 1.1 Apresentação e introdução ao módulo
- 1.2 Material de Apoio: Mapa Mental
- 1.3 Dicas e Ferramentas
- 1.4 O que é uma Linguagem de Programação
- 1.5 O que é JavaScript
- 1.6 Tipos de dados
- 1.7 Variáveis
- 1.8 Operadores e expressões
- 1.9 Comentários
- 1.10 Usando JavaScript no HTML
- 1.11 Recursos nativos do navegador
- 1.12 Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações
- 1.13 Resolução do Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações
- 1.14 Comparação de dados
- 1.15 Operadores lógicos
- 1.16 Estruturas Condicionais: If e Else
- 1.17 Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano
- 1.18 Resolução do Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano
- 1.19 Estruturas Condicionais: Switch
- 1.20 Exercício 3: Conversor de Medidas
- 1.21 Resolução do Exercício 3: Conversor de Medidas
- 1.22 Estruturas de Repetição: While
- 1.23 Exercício 4: Visitando novas cidades
- 1.24 Resolução do Exercício 4: Visitando novas cidades
- 1.25 Estruturas de Repetição: Do While
- 1.26 Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro
- 1.27 Resolução do Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro
- 1.28 Estruturas de Repetição: For
- 1.29 Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos
- 1.30 Resolução do Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos
- 1.31 Estruturas de dados
- 1.32 Arrays
- 1.33 Trabalhando com Arrays - Parte 1
- 1.34 Trabalhando com Arrays - Parte 2
- 1.35 Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas
- 1.36 Resolução do Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas
- 1.37 Arrays bidimensionais
- 1.38 Objetos
- 1.39 Exercício 8: Cadastro de imóveis
- 1.40 Resolução do Exercício 8: Cadastro de imóveis
- 1.41 Funções
- 1.42 Parâmetros de uma função
- 1.43 Retorno de uma função
- 1.44 Escopo
- 1.45 Exercício 9: Calculadora geométrica
- 1.46 Resolução do Exercício 9: Calculadora geométrica
- 1.47 Métodos
- 1.48 Funções recursivas
- 1.49 Funções anônimas
- 1.50 High-Order Functions
- 1.51 High-Order Functions e Arrays - Parte 1
- 1.52 High-Order Functions e Arrays - Parte 2
- 1.53 Objetos globais
- 1.54 Exercício 10: Desafio final
- 1.55 #1 Resolução do Exercício 10: Desafio final
- 1.56 #2 Resolução do Exercício 10: Desafio final
- 1.57 Recapitulando o que aprendemos
- 1.58 Prova final com certificado