



JavaScript & TypeScript

Accademia Accenture

Oi :)



Gabriel Ramos

Desenvolvedor Front-end @ Loft | Mentor @ Laboratório | Instrutor @ Caelum

Dedicando os últimos anos a trabalhar com React e Node, recentemente estudando mais afundo sobre testes em JavaScript e outros assuntos que envolvem a linguagem.

Fotógrafo por hobby e "o doido dos gatos" (só 3).

@gabrieluizramos

gabrieluizramos.com.br

Agenda

Dia 1 (4h)

- Características da Linguagem
- Como programar em JavaScript?
- Variáveis
- Strings e seus métodos
- Números e operadores
- Booleans e seus métodos
- Arrays e seus métodos
- Objetos e seus métodos

Dia 2 (8h)

- Condicionais e Operadores
- Laços de repetição
- Funções
 - Declaração
 - Expressão (ou Literal)
 - Arrow
- Escopo
- Funções construtoras e classes
- Template string
- Boas práticas (styleguide/DRY)
- Operador ternário e &&, ||

Dia 3 (4h)

- Formulários
- Eventos
- Desestruturação
- Spread/rest
- Callbacks

Agenda

Dia 4 (4h)

- Métodos HTTP e Status Code
- APIs
 - XHR com Open/Send
 - XHR com Fetch
- Promises
 - Thenable
 - Async/Await

Dia 5 (4h)

- Progressive Web-Apps (PWA)
- Single Page Applications (SPA)
- Web Components
- Funções como Componentes
- Node e NPM
- Yarn
- Babel
- Webpack

Dia 6 (4h)

- O que é e como utilizar
- Playground, instalação e utilização
- Tipos básicos
- Enum
- Union Type
- Intersection Type
- Type Alias
- Interfaces e um pouco de OO
- Valores opcionais
- Afinal, devemos ou não utilizar TS?
- Console
- Debugging
 - Cliente
 - Servidor

Teremos vários encontros e
conversaremos sobre um **monte** de
coisas.

Então é **muito** importante que ninguém
saia com dúvidas.

Interrompam a qualquer momento e
vamos construindo nosso **bate-papo**
juntos, combinado? :)

Bora lá!

<dia 1>

Características da Linguagem

- JavaScript? O que é um Script?
- Diferente de linguagens compiladas, é muito fácil de começar a trabalhar com **JS**
- Você não vai precisar de uma nave alienígena para desenvolver e vai ver que é tudo muito prático

Como programar em JavaScript?

Para essa receita você vai precisar de:

- 1 editor de texto qualquer (**Word não vale, hein!**)
- 1 navegador qualquer

Eu, particularmente, uso [VSCode](#)

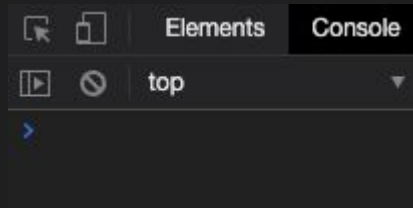
Como programar em JavaScript?

Em uma página, no navegador

```
<script>  
    // seu código vai aqui  
</script>  
<!-- ou -->  
<script src="caminho/do/arquivo.js"></script>
```

Como programar em JavaScript?

Usando o Console **DevTools**



Como programar em JavaScript?

Usando **NodeJS** e seu **REPL** (vamos deixar opção para depois)

```
~ » node
Welcome to Node.js v14.11.0.
Type ".help" for more information.
> █
```

Variáveis

Variáveis são estruturas capazes de armazenar algum valor.

É comum pensarmos em variáveis como se fossem pequenas **caixinhas**, onde cada uma pode armazenar algum dado.

Existem basicamente 3 formas de se criar uma variável na linguagem, e elas são através de:

var, **let** e **const**

Variáveis **var**

Variáveis declaradas com **var** são do tipo mais primitivo da linguagem. Podem ser reatribuídas e também afetam o **escopo global** (vamos falar sobre isso já já!) de sua aplicação.

Variáveis `let`

Algumas pessoas pensam como se fosse "a
novar **var**". Foi introduzida mais
recentemente na linguagem e, embora possa
ser reatribuída, possui um escopo de
bloco.

Variáveis `const`

Funciona exatamente igual às variáveis declaradas com **`let`**, entretanto, não podem ser reatribuídas.

Isso não quer dizer que são, de fato, **constantes**, pois é possível mudar seu valor mesmo sem utilizar reatribuição.

O que podemos armazenar em variáveis?

- String (textos);
- Number (números);
- Boolean (verdadeiro/falso);
- Array (sequência de valores);
- Objeto (um "conjunto" de várias variáveis).

Strings 'hello'

Estrutura utilizada para representar caracteres de texto.

- Criação e utilização
- Concatenar strings com +
- Métodos
 - `String.replace` e `String.replaceAll`
 - `String.split`
 - `String.trim`
 - `String.startsWith` e `Strings.endsWith`

Numbers 1234

Estrutura utilizada para representar caracteres numéricos.

- Criação e utilização
- `Number.toFixed`
- Conversão de `String` para `Number` com:
 - `parseFloat`
 - `parseInt`
 - `Number`
- Ponto e vírgula nos números

Booleans true false

Estrutura utilizada para representar valores de verdadeiro/falso (true/false).
Muito utilizado no contexto de operações e condicionais (que veremos logo).

Arrays []

Estrutura sequencial, atuando como uma lista de vários valores.

- Criação e utilização
- Acessando valores
- Quantidade de itens
- Métodos:
 - `Array.push` e `Array.pop`
 - `Array.slice` e `Array.splice`
 - `Array.join`
 - `Array.forEach`
 - `Array.reverse`
 - `Array.map`
 - `Array.filter`
 - `Array.reduce`
 - `Array.find`
 - `Array.concat`

Objetos {}

Conjunto que pode conter as diversas estruturas que já vimos.

- Criação e utilização
- Estrutura chave: valor
- Dot notation e bracket notation
- Métodos:
 - `Object.keys`
 - `Object.entries`

</dia 1>

<dia 2>

Condicionais e Operadores

Condicionais são estruturas utilizadas para dividir a execução de nosso código em várias partes. Podem ser estruturadas utilizando valores **booleanos**.

- `if/else`
- `switch/case`

Condicionais e Operadores

Operadores são caracteres utilizados para realizar diversas operações com variáveis.

- Comparação
 - Igualdade (== e ===)
 - Diferente (!= e !==)
 - Maior e Maior igual (> e >=)
 - Menor e Menor igual (< e <=)
- Lógicos
 - Ou (||)
 - E (&&)
 - Negação (!)

[Para ler mais](#)

Laços de Repetição (ou loops)

Estruturas que permitem que façamos repetições no nosso código.

- For
- While
- Do/While

Funções

São pequenos trechos de código que podemos criar e reutilizar da forma como melhor entendermos.

- Declaração
- Expressão (ou literal)
- Arrow
- Parâmetros e valores default

Escopo

É um contexto onde determinado trecho de código é executado.

- Global
- Local e blocos
- Funções (e como variáveis com **var/let/const** se comportam)
- Funções dentro de funções

Funções Construtoras e Classes

Formas diferentes de criar objetos em JavaScript.

- Utilização da palavra **new**
- Classes são funções, mas com uma notação diferente
- Métodos (funções) em objetos

Boas Práticas (styleguide/DRY)

Existem vários padrões e guias de estilo para código no mercado ([Google](#)). O importante é manter a consistência dentro de um projeto.

DRY significa *Don't Repeat Yourself* e é o esforço de tentar organizar abstrações coerentes, evitando repetição de código.

Template strings `Olá \${nome}`

Chega de concatenar variáveis com strings.

Ternário, && e ||

Como escrever um "if reduzido" e como os operadores && e || retornam outros dados.

- Estrutura do ternário e seu retorno
- Retorno do operador &&
- Retorno do operador ||

[Para ler mais](#)

</dia 2>

<dia 3>

Formulários

Com certeza você já preencheu um! São as tags que nos permitem interagir com dados do usuário.

- Tag form
- Tag de inputs
- Tag select
- Tag textarea
- Placeholders

Eventos

São formas de reagir à algum acontecimento dentro de uma página.

- Inline
- Via atributo
- Via `addEventListener`
- Objeto event
- `event.preventDefault`

Desestruturação

Formas mais simples de criar variáveis direto ao acessar valores de objetos e arrays.

- Utilização
 - Array
 - Objeto

Spread/Rest ...

Uma mesma sequência de caracteres interpretando dois papéis parecidos (à primeira vista), mas diferentes na prática

- Rest utilizado para receber qualquer sequência parâmetros
- Spread utilizado para atribuir valores existentes à uma nova variável

</dia 3>

<dia 4>

Callbacks

São funções que possuem sua execução adiadas à um momento futuro.

- Por quê?
- Um pouco sobre código assíncrono

Métodos HTTP e Status Code

Um resumo sobre o protocolo e alguns métodos que podemos utilizar

- GET
- POST
- PUT
- DELETE
- PATCH

Comunicações com AJAX (XHR)

Vamos entender mais à fundo como essas comunicações e requisições à APIS funcionam.

- O que é XHR?
- Como funciona o objeto XMLHttpRequest?
- Como realizar uma requisição com XMLHttpRequest?

Comunicações com AJAX (Fetch)

Vamos entender mais à fundo como essas comunicações e requisições à APIS funcionam.

- O que é o fetch?
- Introdução à Promises
- Como realizar uma requisição com fetch?

Promises

O que são, do que se alimentam, como são executadas?

- Criação de uma Promise
- Estados de uma Promise
 - Pending
 - Fulfilled
 - Rejected
- Thenable (.then) ou Async/Await?
- Semelhança com Generators

</dia 4>

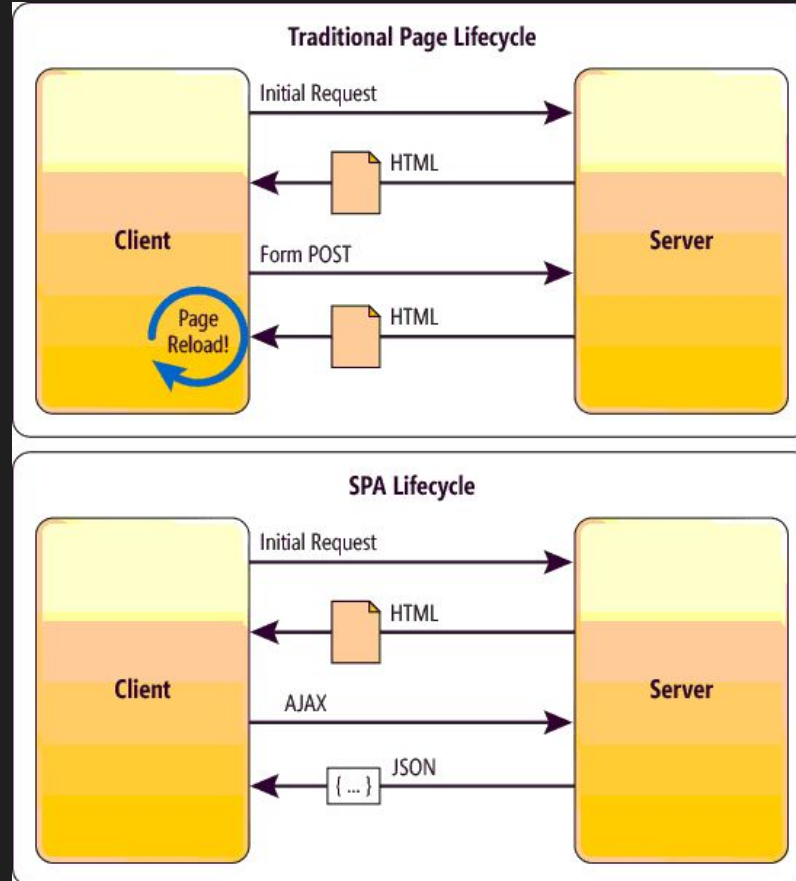
<dia 5>

Progressive Web-Apps (PWA)

Uma série de decisões e abordagens tecnológicas que podem adicionar alguns temperos à sua aplicação web.

- Adicionar à sua tela inicial
- Push notification
- Service Worker e trabalhar em modo offline
- Várias outras coisas, desde sua estrutura até sua experiência

Single Page Application (SPA)



Web Components

O que são e como funciona esse conjunto de tecnologias.

- Por quê desenvolver pensando em components?
- Como componentizar?
- Eu preciso de algum framework para aplicar boas práticas de componentização?

[Para ler mais](#)

Funções como Componentes

Vamos brincar um pouco com React?

- Entendendo por quê bibliotecas e frameworks foram adotadas
- Pontos positivos
- Pontos negativos

Node e NPM

Entendendo um pouco do ecossistema
JavaScript atualmente e como as coisas
funcionam entre projetos

- O que são e como instalá-los
- Como criar um projeto
- O que é um registry
- Como funciona o package.json
- NPX
- Um passeio por módulos em JavaScript



[Para ler mais](#)
[Para ler mais](#)

Yarn

Outro gerenciador de pacotes? Pra quê?

- No que se assemelha e no que se difere do NPM
- Histórico e cache
- Workspaces, Monorepo e Multirepo
- Qual eu devo usar?

Babel

O que é um transpilador (ou compilador?) e como ele funciona

- Como ele funciona
- Por quê utilizar Babel?
- Experimentando seu playground
- Configurando em um projeto via CLI
- Configurando em um protótipo no navegador (não recomendado para projetos que irão para produção)

Webpack

O que é um empacotador de módulos e como ele funciona

- Como ele funciona
- Por quê utilizar Webpack?
- Configurando um projeto com Webpack
- Como funcionam os loaders

</dia 5>

<dia 6>

TypeScript

Uma visão geral da ferramenta e como utilizá-la

- O que é e como utilizar
- Playground, instalação e utilização
- Tipos básicos
 - String
 - Number
 - Boolean
 - Array
 - Tuple
 - Null e Undefined
 - Any
 - Unknown
 - Void
 - Never
 - Object
 - Function

TypeScript

Uma visão geral da ferramenta e como utilizá-la

- Enum
 - Union Type
 - Intersection Type
 - Type Alias
 - Interfaces e um pouco de OO
 - Valores opcionais
-
- Afinal, devemos ou não utilizar TS?

Console

Métodos interessantes do console para
nossa utilização

- log
- error
- table
- time
- timeLog
- timeEnd
- Performance API

Debugging

Algumas outras formas de depurar as aplicações cliente/servidor

- Um passeio pelo DevTools
- Utilizando debugger; e outras coisas mais
 - No navegador
 - No Node
- Source-maps

</dia 6>

Obrigado!



@gabrieluizramos

gabrieluizramos.com.br