

Módulo 1 – Introdução ao JavaScript

Objetivo do módulo

Apresentar os conceitos básicos de JavaScript, entender onde e como usar, e preparar o aluno para os próximos módulos do minicurso.

1. O que é JavaScript?

JavaScript é uma **linguagem de programação** utilizada principalmente para criar **interatividade em páginas web**.

Ela permite que sites sejam dinâmicos, realizando ações como:

- Mostrar ou esconder elementos.
- Validar formulários.
- Criar jogos simples.
- Processar informações do usuário.

Diferente do HTML (que estrutura o conteúdo) e do CSS (que estiliza), o **JavaScript é a parte que faz a página “funcionar”**.

2. Onde usar o JavaScript

Você pode programar em JavaScript de três maneiras principais:

1. No navegador:

- Abra qualquer site.
- Pressione **F12** (ou **Ctrl+Shift+I**) para abrir o console do navegador.
- Digite comandos JavaScript e veja os resultados imediatamente.

2. Em editores online:

- [Replit](#) – permite criar projetos completos.
- [JSFiddle](#) – permite testar trechos de código.
- [CodePen](#) – ótimo para HTML, CSS e JavaScript juntos.

3. No seu computador:

- Instale [Node.js](#) para rodar JavaScript fora do navegador.
- Permite criar programas mais complexos sem precisar de navegador.

3. Primeiros comandos

No console do navegador, você pode testar:

- `console.log("Olá, mundo!");`
- `console.log` é um comando que **mostra mensagens na tela**.
- Todo que estiver entre aspas " " é texto (string).

Experimente digitar e apertar **Enter**. Você verá a mensagem aparecer!

4. Comentários em JavaScript

Comentários são **observações que não são executadas** pelo programa.

Usamos para explicar o código:

- `// Este é um comentário de uma linha`
-
- `/*`
- `Este é um comentário`
- `de múltiplas linhas`
- `*/`

5. Como este minicurso vai funcionar

- Cada módulo terá um tema específico.
- Você terá **exemplos de código** e exercícios.
- No final, haverá um **mini-projeto** para aplicar o que aprendeu.
- Todo conteúdo é pensado para que você pratique e aprenda **passo a passo**.

6. Próximos passos

No próximo módulo você vai aprender sobre:

- **Variáveis**: onde guardar informações.
- **Tipos de dados**: texto, números e booleanos.
- Como **mostrar valores na tela** usando `console.log`.

Abra o console do navegador e experimente digitar os exemplos deste módulo. Isso vai ajudar a fixar o conteúdo.

