**1ª aula:**

JavaScript é de fato uma linguagem de programação e não de marcação como html e css. Em seus primórdios possui somente a função de realizar interações e modificações em tempo real em um site web. Porém atualmente, possui várias utilidades e sendo suportado por vários dispositivos, como arduinos por exemplo.

**2ª aula:**

Professor explica sobre como funciona vscode e questão de atualizar página, console do navegador e tals.

**3ª aula:**

Professor mostra a criação e link de scripts. O JavaScript deve ser botado no final da página porque com grandes códigos js, como seu carregamento seria primeiro caso fosse botado na head, acaba fazendo com que a página fique em branco enquanto está o script está sendo carregado, botando o js no final da página garante com que o carregamento inteiro da página seja feito antes do carregamento do js, dando a impressão de mais velocidade do carregamento da página pro usuário.

**4ª aula:**

Dois códigos são ensinados. Primeiro é o alert(“”); que abre um pop-up exibindo o conteúdo digitado e o segundo é o console.log(“”); que imprime os valores no console. Também é possível executar js direto no navegador digitando o código no console e então apertando enter.

**5ª aula:**

Para se criar uma variável deve se usar a sintaxe let. Strings devem ser armazenadas entre aspas, números não precisam. Ao realizar o console.log ou alert, caso estejam entre parênteses, variáveis não serão executadas, tarefa de criar duas variáveis para estado e para cidade.

**6ª aula:**

São explicados os tipos de variáveis em js, sendo eles string, number (não sendo int ou float em js), boolean, array e objeto. Utilizando a sintaxe typeof no console.log, sera exibido o tipo da variável, exemplo: console.log(typeof nome). Interessante destacar que tanto objeto quanto array são classificados como object em js. Para iniciar um array utiliza-se [ ], para objetos é usado { }.

**7ª aula:**

Mostrado os comentários em js, que funcionam do mesmo jeito que em php.

**8ª aula:**

Exercícios sobre variáveis. Arquivo “exercicio1.js”