Tecnologias

# Jquery

Interatividade e interface

# Angular

Facilita criação web, menos imperativa, parecida com SQL

# React

Parecido com Angular porém com mais flexibilidades, possui react.native para mobile

# Vue

Vue bem poderoso, feito baseado no Angular com melhorias

# Electrom

Feito para criação de interface usado em aplicações Desktop como discord e whatsap

# Games

Phaser, PixiJS, Impact, Melonjs, Craftjs

Estudo

# JavaScript

R$120,00

# Guia de referência mozilla e guia de referência Ecma

gratuitos

Variáveis e tipos primitivos

# Variáveis

Var n1 = 5

Var n2 = 8.5

Var n3 = 15

Var nu = null //variável nula

# Identificadores

Podem começar com letras, $ ou \_

# Tipos primitivos

# Number

Infinity

NaN

# String

# Boolean

# Null

Nulo // também é considerado do tipo Object

# Undefined

# Object

Parte da POO

Array

# Function

Função em javascript é um tipo primitivo

# Typeoff

Comando para identificar o tipo da variável

Tratamento de dados

# Conversão

Numeros = Number.parseInt() ou Number.parseFloat() porém hoje em dia se pode usar apenas o Number() para facilitar

String = String(n) ou n.toString()

# Output de variaveis

`Eu gosto de ${n}`

Operadores

# Tipos de Operadores

Aritméticos, Atribuição, Relacionais, Lógicos e Ternários

# Aritméticos

5 + 2 = 7 Adição

5 – 2 = 3 Subtração

5 \* 2 = 10 Multiplicação

5 / 2 = 2.5 Divisão

5 % 2 = 1 Resto da divisão

1. \*\* 2 = 25 Expoente

# Atribuição

Var n1 = 5

N1 += 2 = 7

N1 -= 2 = 3

N1 \*= 2 = 10

N1 /= 2 = 2.5

N1 \*\*= 2 = 25

N1++ = 6

N1-- = 4

# Relacionais

5 > 2 Maior = True

7 < 2 Menor = False

8 >= 8 Maior ou igual = True

9 <= 7 Menor ou igual = False

5 == 5 Igual = True

4 != 4 Diferente = False

5 === ‘5’ = false

5 == ‘5’ = True

# Lógicos

! Negação “não, not”

&& Conjunção “e, and”

|| Disjunção “ou, or”

# Precedência

() \*\* /... Aritméticos

! ++ --...Negação e incremento

\* /

+ -

> < >=... Relacionais // O que aparecer primeiro será executado

== != === !==...Igualdade, idêntico e diferentes

&&

||

?:... Ternário

= += -= \*=...Atribuição(assigment)

# Ternários

? :

Teste?True:false

DOM

# Selecionando

**Por marca**{

getElementsByTagName()

}

**por id**{

getElementByid()

}

**Por nome**{

getElementsByName()

}

**Por classe**{

getElementsByClassName()

}

**Por seletor**{

querySelector()

quertSelectorAll()

}

# Eventos DOM

É tudo o que possa acontecer ao elemento, sendo mais comum eventos de mouse.

Mouseenter: mouse sobre o elemento

Mousemove: mouse movendo sobre o elemento

Mousedown: mouse click

Mouseup: element pós pressionado

Click: pressionar o elemento com o mouse rapidamente

Mouseout: retirar o mouse de cima do elemento

Estudar

-Funções

-Objetos

-POO

-Modularização (lembre-se do python)

-RegEx (Expressões regulares)

-JSON (Uma estrutura de objetos que permite salvar dados localmente)

-AJAX (carregamento dinâmico como o do facebook)

-NodeJs (Frameworks back-end)

Funcções

# Callbacks

São funções que chamam outras funções

Manipulando Dados

# Prototype

23.0.\_\_proto\_\_

O código acima exibe as propriedades e valores (prototipos) do tipo do valor digitado neste caso um Number, mas não existe prototype de todos os valores

# Type conversion e coersion

A type conversion é quando o programador converte o tipo, a type coersion é o próprio Javascript mudando o tipo.

Expressões e Operadores

# Expressões

São qualquer linha de código que faça algo em Javascript e pode ou não terminar com ;

# Operadores

Binário (+, -, \*, /) que manipulam dois valores

Unário (++, --, typeof) que manipula apenas um valor

Ternário (condition? “true”:”false”) que manipula três valores. Existe apenas um no Javascript

# Falsy e truthy

Falsy é quando valor é considerado false em contextos em que um booleano é obrigatório (condicionais e loops)

Truthy é quando um valor é considerado true em contextos em que um booleano é obrigatório (condicionais e loops)