# DOM

+ entender o que é a DOM (introdução)

- Introduzir o JS

- JS no mercado

- DOM

+ querySelector

- Usar o exercício da calculadora como exemplo

- Capturar um botão da tela

- Imprimir via console o objeto capturado

+onclick

- Criar uma função “hello word”

Explicar estrutura de uma função (nome, parâmetros e retorno)

- Criar evento onclick na tag de qualquer botão que acionará a função “hello word”

- Modificar a função de forma que capture o texto do botão

# Variáveis

+Breve introdução sobre os tipos primitivos (int, string, float, char)

+ Introduzir sobre os tipos de variáveis (var, const, let)

+ Armazenar o valor capturado do texto do botão nos tipos de variáveis

- Conversores

Number

String

Float

- Armazenar em var

- Armazenar em const

- Armazenar em let

+ Armazenar dois números em variáveis globais

+ Para cada valor clicado o valor deve ser exibido no visor da calculadora

+ Somar os dois números capturados

+ Exibir resultado no console

+ Capturar visor e acumular em variável

+ Mudar texto do visor para resultado da soma

Nesse ponto a aplicação já tem uma interatividade com o usuário, mas não é totalmente funcional, **visto isso devemos pensar em como melhorar usando o pensamento lógico.**

+ Refatorar função de captura de valor incluindo a possibilidade de captura de operadores aritméticos (+, - , \* , /)

+ Armazenar os operadores em uma variável global

# Estrutura de decisão

+ Introdução a estrutura de decisão

- O que é

+ Criar função Resultado e dentro da mesma decidir qual operação será realizada dependendo do tipo de operador armazenado na variável

+ Refatorar código e incluir o operador ternário

+ Refatorar novamente e incluir Switch/Case na função

+ Exibir resultado

+ Testar com todos os operadores e determinar se o resultado base

# Estrutura de repetição

+ Refatorar o código inserindo diversos valores com diferentes operações para cada 2 valores

- for

- for of

- while

- do/while

# Matrizes

# Vetores

Proposta:

+ Calculadora

Desafios:

+