

**PRIMEIROS PASSOS EM JAVASCRIPT**

**console.log( )**

Agora que conhecemos o console como parte das ferramentas que devemos usar durante o desenvolvimento, vamos colocar algumas linhas de código em prática.

O clássico seria mostrar uma mensagem por console e para isso, devemos implementar o método **log( )** do objeto **Console**. Então, como seria?

console.log("Esta é uma mensagem por console");

Podemos tentar executar a mesma instrução com mensagens diferentes, mesmo com tipos de dados diferentes, e devemos ter o mesmo resultado. Por exemplo:

console.log("Olá, sou outro texto");

console.log(25);

console.log(true);

🚨 É sempre importante colocar seu código em prática, experimentar diferentes possibilidades e não se preocupar com bugs. Além disso, o aparecimento de erros é fundamental para o processo de aprendizagem, se não os encontrarmos dificilmente estaremos exigindo o suficiente de nós mesmos.

**Variantes**

Como alternativas ao **log( )**, mas raramente implementado, é bom saber que existem outros métodos, tais como:

**.error( )** → Escreve um erro no console.

**.warn( )** → Escreve uma advertência no console.

**.table( )** → Escreve uma tabela no console.

O último é outra maneira de exibir um objeto ou array no console de uma forma um pouco mais visual. Por exemplo:

let meuObjeto= {

mensagem: "Mensagem de texto",

utilidade: "Prova de JS"

};

let meuArray= [ “Primeira mensagem do array”, ”Segunda mensagem do array”, “Terceira mensagem do array”]

console.table(meuObjeto);

console.table(meuArray);

Continue tentando alternativas, familiarize-se com o console do navegador e implemente o código para obter resultados diferentes. **Você também pode realizar operações aritméticas e relacionais.**

let numero = 5;

let numeroEmLetras = "5";

console.log(numero == numeroEmLetras);

console.log(numero === numeroEmLetras);

**alert( )**

Assim como exibimos mensagens por console, muito úteis para depurar nosso código, também temos **mensagens de alerta que o usuário pode ver**.

O método **alert()** pertence ao objeto **window**, mas para usá-lo podemos implementá-lo diretamente no console.

alert("Este é um alerta.");

O método mostra uma caixa de alerta, com a mensagem que passamos como parâmetro, e um botão OK. Ele é implementado precisamente para mostrar ao usuário certas informações que consideramos importantes. Desta forma simples e rápida já podemos nos comunicar com o usuário.

Não é a interface mais bonita do mundo, mas pelo menos assim podemos mostrar mensagens mais práticas.

🎈Estes são os métodos mais simples, talvez isolados não nos pareçam muito úteis, mas depois os complementaremos com outros que darão funcionalidade ao nosso código.