

cubos
// academy //



José Messias Jr.

Professor de Lógica de Programação

- Podem me chamar de Juninho
- Professor e amante de tecnologia
- Fundador da Cubos Tecnologia e Academy
- Cozinheiro de pandemia
- Jogador de vôlei de praia frustrado (1,73m)



Tópicos

Na aula de hoje, abordaremos os seguintes tópicos

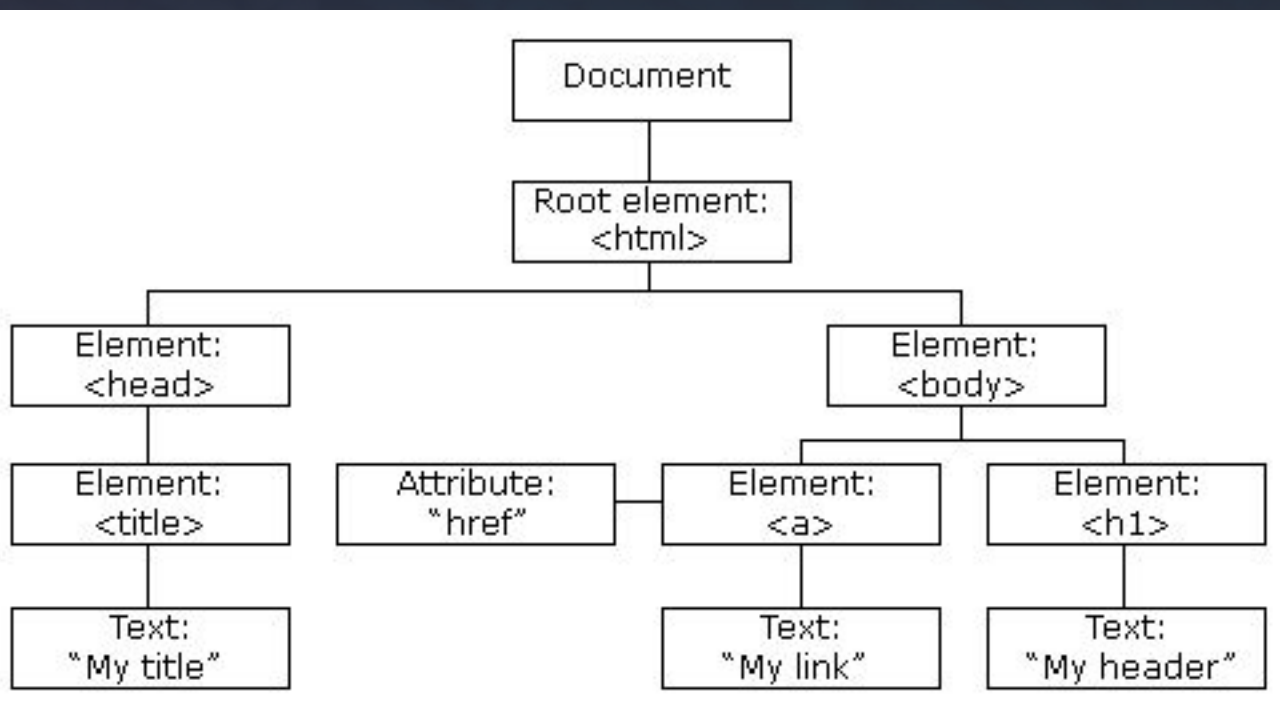
- Quiz!
- Manipulando a DOM
 - getElementById
 - innerHTML
 - addEventListener
- Operadores Lógicos
- Condicionais
- Colocar o projeto para funcionar!

Lógica de Programação

DOM

cubos
//academy//

DOM



Lógica de Programação

Operadores de Comparação

cubos
// academy //



Operadores de comparação

Maior que	>	Retorna verdadeiro caso o operando da esquerda seja maior que o da direita	$5 > 3$
Maior ou igual	>=	Retorna verdadeiro caso o operando da esquerda seja maior ou igual o da direita	$5 >= 5$
Menor que	<	Retorna verdadeiro caso o operando da esquerda seja menor que o da direita	$4 < 6$
Menor ou igual	<=	Retorna verdadeiro caso o operando da esquerda seja menor ou igual o da direita	$4 <= 4$



Operadores de comparação

Igual	==	Retorna verdadeiro caso os operandos sejam iguais (independente do tipo)	3 == "3" 2 == 2
Diferente	!=	Retorna verdadeiro caso os operandos não sejam iguais	3 != 4 4 != "3"
Estritamente igual	===	Retorna verdadeiro caso os operandos sejam iguais e do mesmo tipo	3 === 3 "a" === "a"
Estritamente diferente	!==	Retorna verdadeiro caso os operandos não sejam iguais e/ou não sejam do mesmo tipo	3 !== "3" 2 !== 3

Lógica de Programação

Condicionais

cubos
// academy //



Sintaxe

```
if (condição) {  
    o que fazer se a  
    condição for verdadeira  
} else {  
    o que fazer se a  
    condição for falsa  
}
```

Código

```
if (5 > 3) {  
    console.log("verdade");  
} else {  
    console.log("mentira");  
}
```

Lógica de Programação

Operadores lógicos e aritméticos

cubos
// academy //

Operadores Lógicos



E (and)	<code>expr1 && expr2</code>	Retorna verdadeiro caso ambas as expressões sejam verdadeiras
OU (or)	<code>expr1 expr2</code>	Retorna verdadeiro caso qualquer expressão seja verdadeira
Negação (not)	<code>!expr1</code>	Retorna o oposto do valor de <code>expr1</code> . Ou seja, retorna verdadeiro caso <code>expr1</code> falso, e vice versa



cubos.academy