**SCRIPTS >**

Os scripts que são carregados usando o atributo “async” irão baixar o script sem bloquear a renderização da página e irão executar imediatamente após o script terminar de ser disponibilizado. Nesse modo você não tem garantia nenhuma que os scripts carregados irão rodar em uma ordem especifica, mas saberá que dessa forma eles não irão impedir o carregamento do restante da página. O melhor uso para o “async” é quando os scripts de uma página rodam de forma independente entre si e não dependem de nenhum outro script.

Por exemplo, se você tiver os elementos script:

**<script async src=”js/vendor/jquery.js”></script>**

**<script async src=”js/script2.js”></script>**

**<script async src=”js/script3.js”></script>**

Voce não pode garantir que o script, Jquery.js carregara antes ou depois do script2.js e script3.js. Nesse caso se alguma função desses scripts dependerem de algo vindo do jquery, ela produzirá um erro pois o jquery ainda não foi definido ou carregado quando os scripts executaram essa função.

“async” deve ser usado quando houver muitos scripts rodando no background, e você precisa que estejam disponíveis o mais rápido possível. Por exemplo, talvez você tenha um arquivo de dados de um jogo para carregar que serão necessários assim que o jogo iniciar, mas por enquanto, você so quer entrar e ver a tela de carreagmento, a do titulo do jogo eo lobby, sem ser bloqueado pelo carregamento desses scripts.

.....................................

Scripts que são carregados utilizando o atributo “defer” irão rodar exatamente na ordem em que aparecem na pagina e serão executados assim que o script e o conteúdo for baixado.

**<script async src=”js/vendor/jquery.js”></script>**

**<script async src=”js/script2.js”></script>**

**<script async src=”js/script3.js”></script>**

Todos os scripts com o atributo “defer” irão carregar na ordem que aparecem na pagina. No segundo exemplo, podemos ter a certeza que o script “jquery.js” ira carregar antes do “script2.js” e “script3.js”. Os scripts não irão rodar sem que antes todo o conteúdo da pagina seja carregado, que no caso, é muito útil se os seus scripts dependem de um DOM completamente disponibilizado em tela (por exemplo, scripts que modificam um elemento).

.....................

**ADICIONANDO VARIAVEIS>**

**“var ou let ” = significa variável**

**Vaga a1 = carro1 – sinal de “= (igual)” em varial significa “recebe”**

**Então se lê da seguinte forma (Vaga a1 “= recebe” carro1)**

**Para fazer o carro2 entrar na vaga a1, precisamos retirar o carro1 da seguinte forma,**

**A1 = carro 2**

**Ou deixar a “vaga” sem nenhum**

**A1=null**

**..................**

**var n1 = 5**

**var n2 = 8.5**

**var n3 = 15**

**estes números serão colocados dentro das “variáveis”**

**Existem variáveis de tamanhos diferentes**

**Var s1 = “Java Script”**

**Var s2 = ‘Curso em Vídeo’**

**Var s3 = `Guanabara`**

**Existem 3 formas de delimitar uma “string” em java script:**

**Em Java Script podemos utilizar 3 tipos de aspas “aspas dupla”, ‘apostrifi’ e `crazi`**

**Os nomes de cada variável a gente chama de identificadores, existem algumas regras para por nos identificadores:**

**A primeira regra é**

**\*Podem começar com letra, $ ou \_ /\*Mas quase não se usa\*/**

**\*Não podem começar com números**

**\*É possível usar letras ou números**

**\*É possível utilizar acentos e símbolos**

**\*Não podem conter espaços**

**\*Não podem ser palavras reservadas /\*Como por exemplo: function, alert, var e palavras que são utilizadas em JS como comandos\*/**

**Para abrir o TERMINAL NODE no VISUAL STUDIO CODE CLICAR CRTL + SHIFT + CRAZI**

**CTRL + SHIFT + ‘**

**Letras maiúsculas e minúsculas fazem diferença na hora de dar nome para o var**

**DATA TYPES**

**(typeof)**

**Number (infinity e NaN (Not a Number)**

**String**

**Boolean**

**Null – considerado (object)**

**Undefined**

**Object (array – considerado um vetor)**

**Function**

**Var n = 200 – seu typeof n é “number”**

**Agora se fizermos – var n = “200” – seu typeof passa a ser uma “string”**

**Typeof [] – object**

**Typeof {} – object**

**Typeof function [] {} – function**

**Typeof null – object**