

# CERTIFICADO

## ◀ Javascript I – Lógica de Programação ▶

CERTIFICAMOS QUE

**Gabriel Martins Xavier**

Concluiu com sucesso o conteúdo de Javascript I – Lógica de Programação da plataforma de carreiras tech do OneBitCode.

30 de Junho, 2023

One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda  
CNPJ 40.891.792/0001-56



Leonardo Scorza  
Sócio Fundador do OneBitCode



**Aluno(a):** Gabriel Martins Xavier

Certificado emitido em: 30 de Junho, 2023

**Curso ministrado por:** One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

**Carga horária:** 10h

**Conteúdo Programático:**

**1.1** Apresentação e introdução ao módulo

**1.2** Material de Apoio: Mapa Mental

**1.3** Dicas e Ferramentas

**1.4** O que é uma Linguagem de Programação

**1.5** O que é JavaScript

**1.6** Tipos de dados

**1.7** Variáveis

**1.8** Operadores e expressões

**1.9** Comentários

**1.10** Quiz 1 - Conceitos Básicos

**1.11** Usando JavaScript no HTML

**1.12** Recursos nativos do navegador

**1.13** Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações

**1.14** Resolução do Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações

**1.15** Comparação de dados

**1.16** Operadores lógicos

**1.17** Quiz 2 - Operações Lógicas

**1.18** Estruturas Condicionais: If e Else

**1.19** Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano

**1.20** Resolução do Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano

**1.21** Estruturas Condicionais: Switch

**1.22** Exercício 3: Conversor de Medidas

**1.23** Resolução do Exercício 3: Conversor de Medidas

**1.24** Estruturas de Repetição: While

**1.25** Exercício 4: Visitando novas cidades

**1.26** Resolução do Exercício 4: Visitando novas cidades

**1.27** Estruturas de Repetição: Do While

**1.28** Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro

**1.29** Resolução do Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro

**1.30** Estruturas de Repetição: For

**1.31** Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos

**1.32** Resolução do Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos

**1.33** Estruturas de dados

**1.34** Arrays

**1.35** Trabalhando com Arrays - Parte 1

**1.36** Trabalhando com Arrays - Parte 2

**1.37** Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas

**1.38** Resolução do Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas

**1.39** Arrays bidimensionais

**1.40** Objetos

**1.41** Quiz 3 - Arrays e Objetos

**1.42** Exercício 8: Cadastro de imóveis

**1.43** Resolução do Exercício 8: Cadastro de imóveis

**1.44** Funções

**1.45** Parâmetros de uma função

**1.46** Retorno de uma função

**1.47** Escopo

**1.48** Exercício 9: Calculadora geométrica

**1.49** Resolução do Exercício 9: Calculadora geométrica

**1.50** Métodos

**1.51** Funções recursivas

**1.52** Funções anônimas

**1.53** High-Order Functions

**1.54** High-Order Functions e Arrays - Parte 1

**1.55** High-Order Functions e Arrays - Parte 2

**1.56** Quiz 4 - Revisando Funções

**1.57** Objetos globais

**1.58** Exercício 10: Desafio final

**1.59** #1 Resolução do Exercício 10: Desafio final

**1.60** #2 Resolução do Exercício 10: Desafio final

**1.61** Recapitulando o que aprendemos

**1.62** Prova final com certificado