

Variáveis

O que vamos ver hoje?

- Linguagens de Programação
- Javascript!
- O que são Variáveis
- Tipos de Variáveis
- Conversão entre Tipos

Linguagens de Programação

O que são? Onde vivem? 🤔

- Nós, enquanto pessoas desenvolvedoras, daremos algumas **instruções para o computador**
- Mas o computador não entende nossa **linguagem natural!** (português, inglês...)
- Para isso existem as **Linguagens de Programação**, que são um meio termo entre a nossa língua e a língua do computador

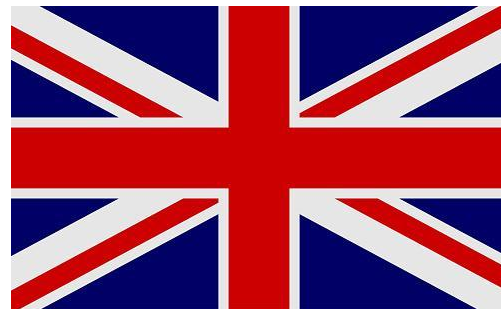
Linguagem, o que é? 🤔



¡Hola!



Olá!



Hello!

Uma **linguagem de programação** é um conjunto de **normas (sintaxe)** que permite criar **comandos** para o computador

O que são? Onde vivem? 🤔

- No fim, o que o computador entende são **impulsos elétricos**, **traduzidos para 0 ou 1**
- **Ex:** Oi \Rightarrow 01001111 01101001



Linguagens e seus níveis 🙄

Baixo

Alto



Nível de Abstração

Binário

Assembly

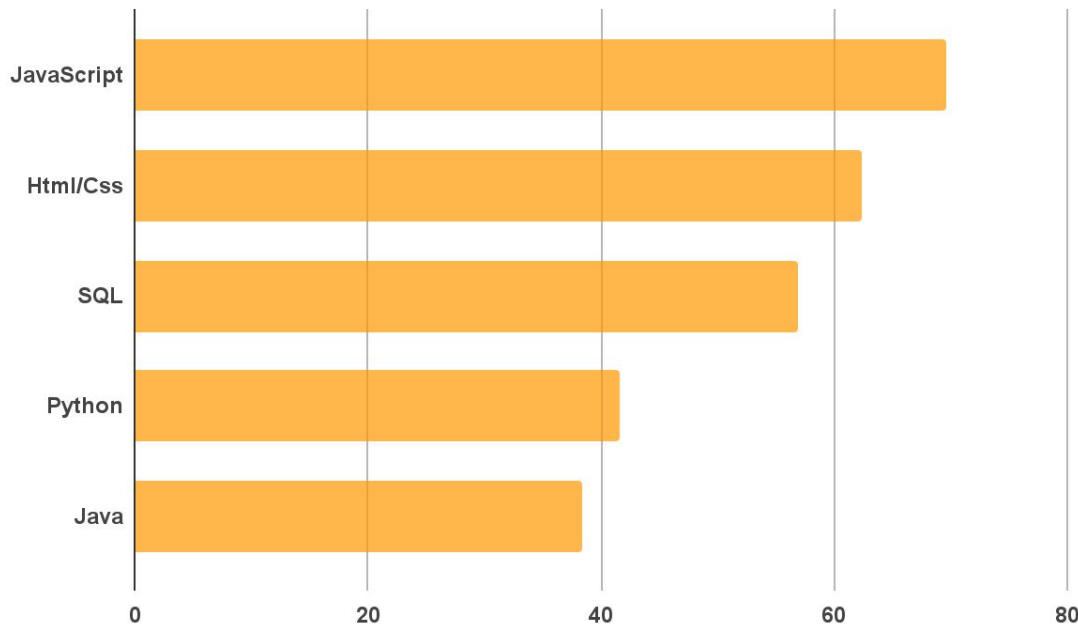
C, C++

Java, Python,
Javascript

Javascript

Javascript 🎮

- Javascript é uma das **linguagens de programação mais utilizadas atualmente na Web**



Google

LinkedIn

facebook

NETFLIX

Programa
3000 TALENTOS TI

Javascript 🎮

- É uma linguagem moderna e aceita por todos os **navegadores** mais usados hoje em dia

JAVA não é **JAVASCRIPT**



Javascript

- Usaremos, agora no início do curso, o nosso navegador (indicamos **Chrome** ou **Firefox**) para ver os códigos que criamos
- Um navegador precisa de uma **página HTML** para rodar o seu código, então veremos agora de maneira muito simples como criar uma página

Começando um Projeto

Começando um Projeto

- Vamos rodar nossos sites em um navegador
- Precisamos ter a extensão **live server** instalada no VSCode e criar uma pasta com dois arquivos:
 - **index.html** ⇒ Primeiro arquivo que o navegador olha
 - **index.js** ⇒ Arquivo onde escreveremos nosso código JS
 - Obs: os dois arquivos devem estar na **mesma pasta!**

index.html 📁

- Começamos colocando o código padrão do HTML (se você apertar os botões **!** + **enter** o VSCode faz esse código pra você!)
- Adicionamos uma linha de código, dentro da tag head, que vai ligar nosso arquivo **index.js** ao HTML

```
<script src="index.js" defer></script>
```



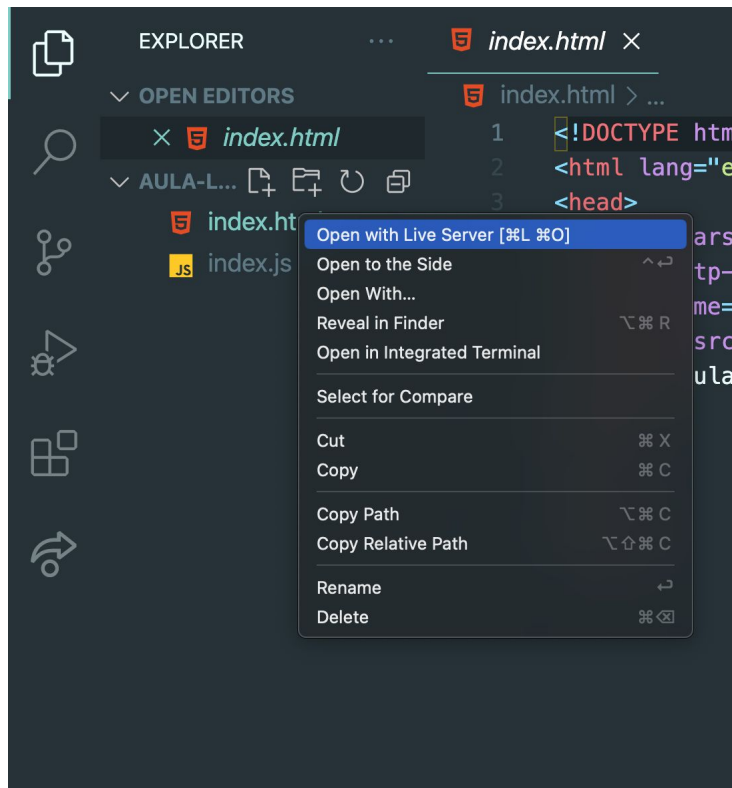
index.html - como ele fica 🎁

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Document</title>
  <script src="index.js" defer></script>
</head>
<body>

</body>
</html>
```

Caso queira, você pode
copiar e colar esse código!

Para abrir o html com o Live Server



- Clique com o botão direito em cima do arquivo **index.html**
- Depois clique em **Open with Live Server** ou **Abrir com Live Server**

Começando um Projeto 📁

- Prontinho! Agora podemos começar a escrever nossos programas em javascript no arquivo **index.js**



Sintaxes Básicas

Javascript - Sintaxe Básica

- **Comentários**

- São estruturas que permitem escrevermos textos que **serão ignorados** para executar o programa
- Eles devem começar com `//` ou estarem entre `/* */`

```
// ISSO É UM COMENTÁRIO
```

```
/*  
    Um comentário é  
    ignorado no momento em  
    que o programa é rodado  
*/
```

Vamos ver na prática! 

Javascript - Sintaxe Básica

- **Imprimindo no console**

- O JS possui uma sintaxe específica para **imprimir informações no console** do navegador

```
console.log("Olá Mundo!")
```

Vamos ver na prática! 

Javascript - Sintaxe Básica

- **Pedindo informações para o usuário**
 - Em **aplicações** Web, conseguimos **pedir** que o **usuário** nos passe alguma informação, assim:

```
prompt("Qual é o seu nome?")
```

Vamos ver na prática! 

Pausa para relaxar

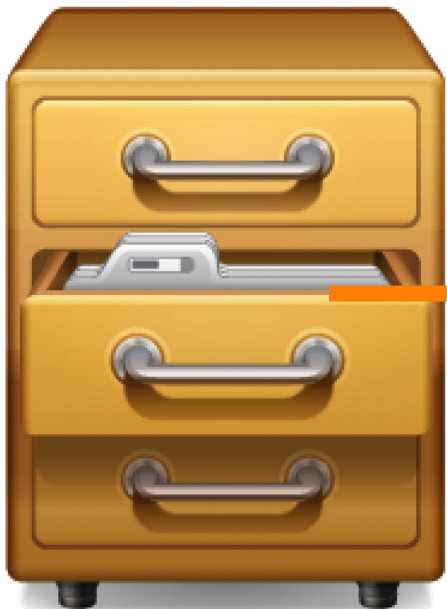
10 min

- Para trabalhar com JS, vamos usar um arquivo **index.html** e um **index.js**
- Os dois arquivos devem estar na **mesma pasta**
- Para linkar o arquivo JS ao HTML, usamos a tag **<script src="./index.js" defer></script>**
- Comentários: de linha **//** e de bloco **/* */**
- **imprimir** uma info: **console.log()**
- **solicitar** uma info do usuário: **prompt()**

Variáveis

Variáveis

- Variáveis são estruturas que permitem **guardar** e **acessar** quaisquer informações no nosso código



Funcionam como **gavetas**
(guardar e acessar)

Gaveta B recebe o **arquivo A**,
mas o **Arquivo A** não é a gaveta
B

Variáveis

- Antes de usarmos estas variáveis, nós precisamos **declará-las** (criá-las)

```
const    novaVariavel    =    100
//      ^                ^      ^      ^
// declaração  nome      atribuição  valor
```

Variáveis

- **const:** quando uma variável é declarada usando **const**, nós dizemos que ela é **constante**
- O seu valor **NÃO** pode mudar ao longo do programa

```
const idade = 23
```

```
idade = 24
```



Variáveis


- **let:** quando uma variável é declarada usando **let**, ela **PODE** ter seu valor alterado

```
let idade = 23
```

```
idade = 24
```

Vamos ver na prática! 

Variáveis

- Devemos escolher **nomes significativos**
- Nomes **não podem** começar com números ou caracteres especiais
- Utilizamos o padrão **camelCase** 
 - primeira letra minúscula
 - primeira letra entre uma palavra e outra é maiúscula

```
const nomeCompleto
```

Dica

- Podemos imprimir mais de uma coisa no console separando elas por vírgula
- Será adicionado um espaço entre as palavras

```
const nome = "Fulana"  
const idade = 21
```

```
console.log("Olá!", "Meu nome é ", nome, "e eu tenho", idade, "anos")  
// Olá! Meu nome é Fulana e eu tenho 21 anos
```

Vamos ver na prática! 

Tipos de Variáveis

Tipos

- Os valores que as variáveis do **JS** assumem possuem **tipos**. Hoje apresentaremos três deles:

1
2
4.50
-300
56089

Numbers

“Marina”
“Abobrinha”
“31”

Strings

true
false

Booleans

Tipos - Strings e Numbers

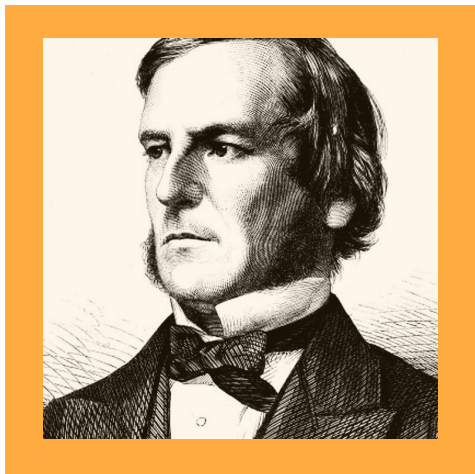
- **Numbers:** são os tipos que representam números

```
const idade = 23  
const altura = 1.79  
const temperatura = -20
```

- **Strings:** são os tipos que representam conjunto de caracteres (texto)

```
const nome = "Yuzo"  
let idade = "23"
```

Tipos - Booleans



George Boole: matemático e filósofo britânico, 1864

Foi o inventor do que chamamos de **álgebra booleana**

Esta álgebra leva em consideração que os valores assumidos são somente:

- **TRUE** ou **1**
- **FALSE** ou **0**

Tipos - Booleans

- **Variáveis Booleanas:** são variáveis que só assumem os valores **true** ou **false**

```
let souUmBoolean = true  
souUmBoolean = false
```

Exemplo 1

Faça os seguintes itens:

1. Crie uma variável e atribua seu **primeiro nome**
2. Crie uma variável e atribua seu **sobrenome**
3. Crie uma variável e atribua sua **idade**
4. Crie uma variável que diga se **você é ou não estudante**
5. **Imprima** o seu nome, sobrenome, idade e status de estudante no console

Pausa para relaxar

10 min

- Usamos **let** para declarar variáveis que **podem ter seu valor alterado** no decorrer do programa e **const** para variáveis que terão **valores constantes**
- **Strings** representam textos
- **Numbers** representam números
- **Booleanos** são tipos que recebem apenas dois valores: verdadeiro (**true**) ou falso (**false**)

Tipos - Descobrir o tipo da variável

- **typeof:** comando que permite ver o tipo do valor da variável

```
const got = "Game Of Thrones"  
const temporadasDeGot = 8  
  
typeof got //string  
typeof temporadasDeGot //number
```

Vamos ver na prática! 

Tipos - undefined

- **undefined:** tipo que representa **a falta** de valor de uma variável

```
let novaVariavel  
typeof novaVariavel //undefined
```

```
novaVariavel = 2  
typeof novaVariavel //number
```

```
novaVariavel = undefined  
typeof novaVariavel //undefined
```

Vamos ver na prática! 

Tipos - null

- **null**: também representa **a falta** de valor da variável
- Existem **algumas diferenças** entre undefined e null, e uma delas é que o **null** precisa ser **atribuído diretamente** a uma variável

```
let minhaVariavel  
console.log(minhaVariavel) //undefined  
minhaVariavel = null  
console.log(minhaVariavel) //null
```

Vamos ver na prática! 

Exercício 2

1. **Peça o nome** do usuário através do **prompt** e guarde em uma variável
2. **Peça a idade** do usuário através do **prompt** e guarde em uma variável
3. Veja qual é o **tipo** das variáveis de **nome** e **idade**

Conversão entre Tipos

Conversões de Tipos

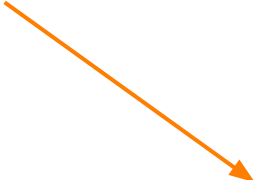
- Como vimos no exercício anterior, tudo o que o usuário insere em um prompt é uma string!
- Podemos fazer a conversão entre esses dois tipos usando métodos fornecidas pelo Javascript!
 - **Número ⇒ String:** `toString()`
 - **String ⇒ Número:** `Number()`

Conversão: Número para String



- Utilizamos o método `toString()`

```
const idadeNumero = 23  
const idadeTexto = idadeNumero.toString()
```



```
console.log(typeof idadeNumero)  
console.log(typeof idadeTexto)
```


Vamos ver na prática! 

Conversão: String para Número



- Utilizamos o método **Number()**

```
const idadeTexto = "23"  
const idadeNumero = Number(idadeTexto)
```



```
console.log(typeof idadeTexto)  
console.log(typeof idadeNumero)
```

Vamos ver na prática! 

Resumo

Resumo

- Java **não** é Javascript
- Conseguimos criar comentários usando `//` ou `/**/`
- **console.log(mensagem)** gera uma mensagem no console. **prompt()** solicita ao usuário que insira uma informação
- Variáveis declaradas com **const** não mudam enquanto as criadas com **let** podem mudar

Resumo

- **Numbers:** representam números
- **Strings:** representam texto
- **Boolean:** são tipos que recebem apenas dois valores: verdadeiro (**true**) ou falso (**false**)
- **typeof:** permite ver o **tipo** do **valor** de uma variável

Resumo

- Conversões entre tipos
 - **Número** \Rightarrow **String**: `toString()`
 - **String** \Rightarrow **Número**: `Number()`

Dúvidas?



Programa
3000 TALENTOS TI
Obrigado(a)!