

## Introdução ao Typescript

#### **Nathally Souza**

Desenvolvedora - Itaú



#### **Sobre Mim**

- Trabalhando com tecnologia desde 2021
- Migrei do jornalismo em 2020, após 10 anos de carreira
- Transformar e impactar a sociedade
- Apaixonada por futebol, música e muitas vezes vaidosa
- Git @nathyts
- LinkedIn linkedin.com/in/nathsouza
- Twitter @nathsouzadev
- Instagram @nathallyts



## Objetivo Geral

Escreva aqui qual é o objetivo geral do tema; o que o Dev será capaz de fazer ao final e sobre a importância do conteúdo.



# Pré-requisitos

 Liste aqui os pré-requisitos para o tema, desde configurações do ambiente até as noções básicas necessárias para uma melhor assimilação do conteúdo



#### **Percurso**

Etapa 1

Título da Etapa 1

Etapa 2

Título da Etapa 2

Etapa 3

Título da Etapa 3



#### Etapa 1

## O que é Typescript?

Fundamentos do Typescript



## **Typescript**

Typescript é uma linguagem de programação e um superset do Javascript. Com o Typescript, adicionamos uma camada de tipagem ao Javascript, que permite um feedback mais rápido do código e refatorações mais simples



#### **Percurso**

Etapa 1

O que é Typescript?

Etapa 2

**Fundamentos e sintaxe** 



#### Etapa 2

#### Fundamentos e sintaxe

Fundamentos do Typescript



## Varíaveis e tipos

Usando varíaveis no Typescript

Tipos primitivos

Objetos



## Decisões e repeticões

Estruturas de decisão

Objetos literais

Estruturas de repetição



## Array

Conceito

Adicionando e removendo elementos

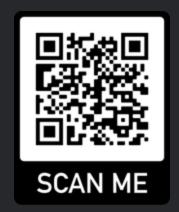
Buscando um elemento

Foreach x Map



# Dúvidas?

- > Fórum/Artigos
- > Comunidade Online (Discord)





# Programação Orientada a Objetos com Typescript

#### **Nathally Souza**

Engenheira de Software - Itaú



## Objetivo Geral

Entender o conceito de Programação Orientada a Objeto e ver sua aplicação com Typescript



# Pré-requisitos

Concluir o curso de Introducão ao Typescript



#### Etapa 1

#### POO

POO com Typescript



## O que é POO?

Programação Orientada a Objetos é um paradigma de programação baseado no conceito de objestos, que podem conter dados na forma como atributos e códigos, na forma de procedimentos, como métodos.



## Abstração

Abstração é a capacidade de conseguir pensar no objeto que iremos criar e como implementar seus métodos e atributos



#### Herança

Permite que uma classe compartilhe características com outra. É usada com o objetivo de evitar repetição, reaproveitando atributos e métodos.



#### **Polimorfismo**

Permite que um classe filha chame um método com assinatura diferente. Ou seja, o fluxo do método é diferente quando comparado com o original.



# Dúvidas?

- > Fórum/Artigos
- > Comunidade Online (Discord)

