

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](https://www.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

Variáveis e tipos

Usando variáveis no Typescript

Tipos primitivos

Objetos

Decisões e repetições

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 Introdução 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 objetos, 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)

