



Academia de Lógica



Dia 1.2 - 05/08 às 13h00

Racha Cuca

Atividade: Que tal colaborar em problemas de lógica? Vamos começar a exercitar nossa lógica!

Dia 2.3 - 10/08 às 13h00

Algoritmo narrativo e reconhecimento de padrões

Atividade: Vamos interagir e criar algoritmos narrativos? Aprendendo também a reconhecer padrões.

Dia 3.2 - 12/08 às 13h00

Scratch - Parte 1

Atividade: Vamos aplicar a lógica construindo uma pequena aplicação com uma ferramenta nova.

Dia 3.3 - 15/08 às 13h00

Scratch - Parte 2

Atividade: Que tal criar um jogo estilo pong e ainda colaborar com outras pessoas? Hora de praticar!

Dia 4.2 - 19/08 às 13h00

Variáveis e estruturas condicionais

Atividade: Vamos criar um menu para a lanchonete da Trybe? Atividade em grupo

Dia 4.3 - 22/08 às 13h00

Array e Loops

Atividade: Programação é prática né? Vamos treinar repetição! Atividade em grupo

Dia 4.4 - 23/08 às 18h40

Funções e Objetos

Atividade: Vamos codar em conjunto e utilizando objetos numa mentoria invertida!

Dia 5.3 - 29/08 às 18h40

Jogo da Velha - Parte 1

Atividade: Dia de iniciar um projetinho para reforçar os conceitos sobre o DOM.

Dia 5.4 - 30/08 às 13h00

Jogo da Velha - Parte 2

Atividade: Hora de finalizar o jogo da velha e manipular o DOM ainda mais.

Dia 6.2 - 08/09 às 13h00

Cadastro com forms - Parte 1

Atividade: Desenvolver um formulário de cadastro e utilizar o LocalStorage para salvar.

Dia 6.4 - 12/09 às 13h00

Cadastro com forms - Parte 2

Atividade: Dia de deixar nosso formulário lindo usando flexbox!

Dia 7.2 - 16/09 às 13h00

JavaScript ES6

Atividade: Vamos consolidar bem as novas ferramentas praticando bastante?

Dia 7.3 - 19/09 às 18h40

Testes Unitários com Jest

Atividade: Que tal praticarmos testes com exercícios em grupo? Partiu!

Dia 8.3 - 27/09 às 13h00

HOF's - Preparação Zoo Functions

Atividade: Dia de aprofundarmos um pouco mais em HOFs. Bora praticar!

Dia 8.5 - 29/09 às 13h00

HOF's - Preparação Zoo Functions II

Atividade: Vamos revisar conceitos e compreender melhor como dividir problemas em partes.





Academia de Lógica



Bloco 01

Dia 1.2 - 05/08 às 13h00

Racha Cuca

Atividade: Que tal colaborar em problemas de lógica? Vamos começar a exercitar nossa lógica!

Dia 2.3 - 10/08 às 13h00

Algoritmo narrativo e reconhecimento de padrões

Atividade: Vamos interagir e criar algoritmos narrativos? Aprendendo também a reconhecer padrões.

Dia 3.2 - 12/08 às 13h00

Scratch - Parte 1

Atividade: Vamos aplicar a lógica construindo uma pequena aplicação com uma ferramenta nova.

Dia 3.3 - 15/08 às 13h00

Scratch - Parte 2

Atividade: Que tal criar um jogo estilo pong e ainda colaborar com outras pessoas? Hora de praticar!

Dia 4.2 - 19/08 às 13h00

Variáveis e estruturas condicionais

Atividade: Vamos criar um menu para a lanchonete da Trybe? Atividade em grupo

Dia 4.3 - 22/08 às 13h00

Array e Loops

Atividade: Programação é prática né? Vamos treinar repetição! Atividade em grupo

Dia 4.4 - 23/08 às 18h40

Funções e Objetos

Atividade: Vamos codar em conjunto e utilizando objetos numa mentoria invertida!

Dia 5.3 - 29/08 às 18h40

Jogo da Velha - Parte 1

Atividade: Dia de iniciar um projetinho para reforçar os conceitos sobre o DOM.

Dia 5.4 - 30/08 às 13h00

Jogo da Velha - Parte 2

Atividade: Hora de finalizar o jogo da velha e manipular o DOM ainda mais.

Dia 6.2 - 08/09 às 13h00

Cadastro com forms - Parte 1

Atividade: Desenvolver um formulário de cadastro e utilizar o LocalStorage para salvar.

Dia 6.4 - 12/09 às 13h00

Cadastro com forms - Parte 2

Atividade: Dia de deixar nosso formulário lindo usando flexbox!

Dia 7.2 - 16/09 às 13h00

JavaScript ES6

Atividade: Vamos consolidar bem as novas ferramentas praticando bastante?

Dia 7.3 - 19/09 às 18h40

Testes Unitários com Jest

Atividade: Que tal praticarmos testes com exercícios em grupo? Partiu!

Dia 8.3 - 27/09 às 13h00

HOF's - Preparação Zoo Functions

Atividade: Dia de aprofundarmos um pouco mais em HOFs. Bora praticar!

Dia 8.5 - 29/09 às 13h00

HOF's - Preparação Zoo Functions II

Atividade: Vamos revisar conceitos e compreender melhor como dividir problemas em partes.

