Curso Java Script – DIOme – Total: 4 blocos

BLOCO 1/4

Bloco 1 | seção 1 | Parte única | aula 1 – Spoiler do projeto final

Apresentação d projeto final com o professor Renan. Projeto final: Criação de Portifólio.

Bloco 1 | seção 1 | Parte única | aula 2 - Apresentação do curso.

Professor Renan – Apresentação da trilha de Bootcamp Javascript.

38h de aprendizagem Javascript.

Bloco 1 | seção 1 | Parte única | aula 3 – Apresentação do módulo 1

Professor Renan, mostrando a didática do Bootcamp baseada em Per Programing

Bloco 1 | seção 1 | Parte única | aula 4 – Apresentação módulo 2

Apresentação do módulo em forma de gameficação e construção de um projeto. O projeto é formado em base HTML, CSS e JS.

Bloco 1 | seção 1 | Parte única | aula 5 – Apresentação módulo 3

Fala que há conceitos mais avançados. Módulo mais teórico e conceituais. Dicas e assertividade. Uso de variáveis, listas e outras técnicas mais avançadas e não muito fáceis.

Bloco 1 | seção 1 | Parte única | aula 6 – Apresentação módulo 4

Último módulo do Bootcamp e apresentam a parte de construção do portfólio. Há o uso de HTML e CCCS de Java Script para a criação do portfólio.

Bloco 1 | seção 1 | Parte única | aula 7 – Configuração do ambiente

Aplicativo NodeJS para instalação de uso nos estudos.

BLOCO 1/4

Bloco 1 | seção 2 | Parte 1 – Variáveis e Operadores | aula 1 – Apresentação Inicial

Foi aberto o VSCode para ambientação do local de aprendizagem.

Criado um arquivo aula.js para início das aulas.

Bloco 1 | seção 2 | Parte 1 – Variáveis e Operadores | aula 2 – Console e como declarar variáveis

Comando para executar o arquivo criado na aula anterior: *node aula.js*

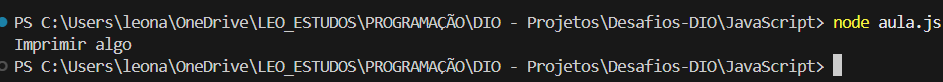
Primeira interação com o ambiente de JS foi fazer uma impressão em tela do comando:

*Console.log(‘’)* – É um comando que serve para trazer à tela algo escrito.

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Lembrando que dentro da função, fica entre aspas uma string (cadeia de caracteres). Para declaração de variáveis ou constantes ou números não há as aspas.



Usei o comando para rodar o programa *node aula.js*

VARIÁVEIS E CONSTANTES

Declaração de variáveis usamos o *let.* As variáveis podem sofrer alteração de valor no decorrer do programa.

Para declarar as constantes usamos *const*. Já as constantes não podem sofrer alteração.

Texto

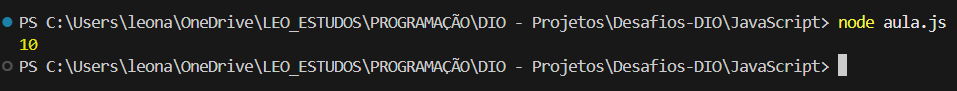
Descrição gerada automaticamente

Bloco 1 | seção 2 | Parte 1 – Variáveis e Operadores | aula 3 – Diferenças entre Variáveis e Tipos de Operadores

Atribuí uma variável e pedi para imprimir em tela:

Texto

Descrição gerada automaticamente

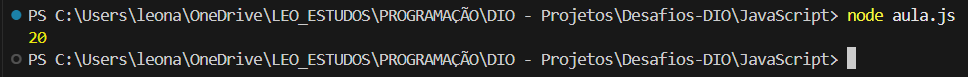


O sinal de = é um tipo de operador. É um operador de atribuição.

Operadores aritméticos: + - \* /

Operadores que ajudam na construção da lógica das funções e cálculos.

Texto

Descrição gerada automaticamente 

Bloco 1 | seção 2 | Parte 1 – Variáveis e Operadores | aula 4 – Exercício - Cálculo de Valor de Uma Viagem

Primeiro desafio:

Fazer um programa para calcular o valor de uma viagem

Vão ser três valores:

1 - Preço do combustível;

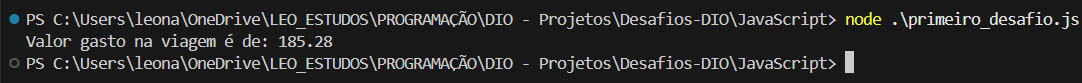
2 - Gasto médio de combustível do carro por KM;

3 - Distância em KM da viagem;

Imprima no console o valor que será gasto para realizar esta viagem.

Texto

Descrição gerada automaticamente



Bloco 1 | seção 2 | Parte 2 – Estruturas Condicionais | aula 1 – Conceito de Boolean e Condicionais

Revisão rápida sobre conceito de variáveis *(let)* e constantes (*const)*

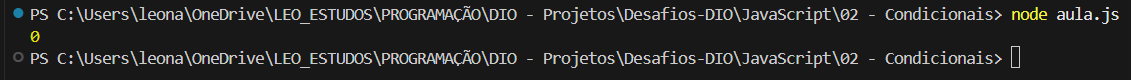
Boolean é uma variável que representa ou verdadeiro ou falso.

Uma condicional é verificar se uma condição é V ou F

Bloco 1 | seção 2 | Parte 2 – Estruturas Condicionais | aula 2 – Exemplo com resto de divisão

Texto

Descrição gerada automaticamentePequeno teste para reconhecer se um número é par ou ímpar



Bloco 1 | seção 2 | Parte 2 – Estruturas Condicionais | aula 3 – Tipos de operadores de igualdade

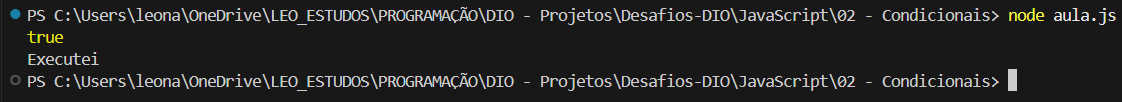
(===) significa igualdade absoluta, tanto em valor como o tipo do valor.

(==) significa igualdade, mas ignora o tipo da variável.

Bloco 1 | seção 2 | Parte 2 – Estruturas Condicionais | aula 4 – Estrutura Condicional Com If e Else

Texto

Descrição gerada automaticamente



Foi colocada uma condição para mostrar em tela o comando executar caso a sentença seja verdadeira para o número 12 ser par ou ímpar.

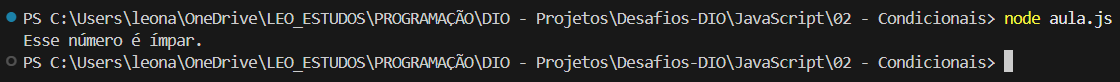
Texto

Descrição gerada automaticamenteLogo após fiz uma aplicação de condicional if para mostrar em tela se o número é par ou ímpar. Obs.: para negar o if bastar usar ( ! ) dentro da função.

Para usar, na mesma função (ao invés de duas funções com a negação), a lógica de negação do if basta usar o else (senão)

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

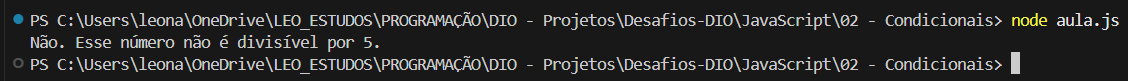
Descrição gerada automaticamente



Mais uma demonstração de If e else

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente



Bloco 1 | seção 2 | Parte 2 – Estruturas Condicionais | aula 5 – Estrutura Condicional com Else If

Nesse momento eu fiz uma aplicação para uma terceira possibilidade para a condicional. Um número divisível por 5. Se for 15 a resposta é verdadeira, se for 16 a resposta é falsa, se for 0 será um número inválido pois o 0 não pode ser dividido. Obs.: No contexto da aplicação do else if, podemos colocar quantos else if forem necessários para a aplicação.

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Bloco 1 | seção 2 | Parte 2 – Estruturas Condicionais | aula 6 – Revisão e Dicas de Boas Práticas

Revisão sobre tipos de variáveis.

Boas práticas para uso das condicionais.

Bloco 1 | seção 2 | Parte 2 – Estruturas Condicionais | aula 7 – Exercício - Incremento do Cálculo de Valor de Uma Viagem

Texto

Descrição gerada automaticamente

Bloco 1 | seção 2 | Parte 3 – Estruturas Condicionais | Exercício 1 - Média de Notas

Texto

Descrição gerada automaticamente

Texto

Descrição gerada automaticamente

Bloco 1 | seção 2 | Parte 3 – Estruturas Condicionais | Exercício 2 - Média de Notas

Texto

Descrição gerada automaticamente

