**Java Script**

No VsCode > escreva > html:5 > enter > Faz o html normal

No final do body adiciona <script></scricpt>

Aula 4: ex001:

<script>

        window.alert('Minha primeira mensagem.')

</script>



O conteúdo some

<script>

        window.confirm('Esta gostando de Java Script?')

</script>



<script>

        window.prompt('Qual é o seu nome?')

</script>

****

<script>

        window.alert('Minha primeira mensagem.')

        window.confirm('Esta gostando de Java Script?')

        window.prompt('Qual é o seu nome?')

</script>

Variáveis: serve para guardar dados

Comentários: // - serve para uma única linha e /\*\*/ - mais de uma linha

##### Identificadores das variáveis:

* Podem começar com letra, $ ou \_
* Não podem começar com números
* É possível usar letras ou números
* É possível usar acentos e símbolos
* Não podem conter espaços
* Não podem ser palavras reservadas (comandos do JS)

No Node.js ou no VsCode > Terminal > New terminal



Para limpar a tela: ctrl + L

Para sair do programa: .exit

#### Tipos Primitivos Primordiais

|  |  |
| --- | --- |
| Number | 5 18 -12 0.5 -15.9 3.14 8.0  Infinity NaN(not a number) |
| String | “Google” ‘JavaScript’ `Maria` “098-97.09” |
| Boolean | True e False |
| Null |  |
| Undefined |  |
| Object | [ ] { } Array(vetor) |
| Function |  |

Para mostrar qual o tipo da variável no terminal ou Node.js se coloca typeof

Conversão de string para numero: (parse-conversao) Aula06-Ex003

* Number.parseInt(n)
* Number.parseFloat(n)
* Number(n)

<script>

        var n1 = Number.parseFloat(window.prompt("Digite um numero:"))

        var n2 = Number(window.prompt("Digite outro numero: "))

        var s = n1 + n2

        window.alert('A soma dos dois numero é ' + s)

</script>

#### Conversão de numero para string:

* Sting(n)
* n.toSting( )

#### Template de String – **Formatação de strings** **– utilizando `crases` e ${n}** – no node

Aula06-Ex004:

* s.length : quantos caracteres a string tem
* s.toUpperCase() : tudo em letra ‘MAIUSCULAS’
* s.toLowerCas() : tudo em letra ‘minusculas’

<script>

        var nome = window.prompt("Qual é oseu nome? ")

        document.write(`Ola ${nome}. Seu nome ${nome.length} tem letras. <br>`)

        document.write(`Seu nome em maiusculas fica ${nome.toUpperCase()} <br>`)

        document.write(`Seu nome em minusculas fica ${nome. toLowerCase()}`)

</script>

#### Formatação de números – no node

* n1.toFixed(2) : para colocar duas casas depois do ponto
* n1.toFixed(2).replace(‘.’ , ‘,’) : para substituir oponto por virgula
* n1.toLocalesString(‘pt=BR’, {style: ‘currency’, currency: ‘BRL’}) : colocando R$
* n1.toLocalesString(‘pt=BR’, {style: ‘currency’, currency: ‘USD’}) : colocando US$
* n1.toLocalesString(‘pt=BR’, {style: ‘currency’, currency: ‘EUR’}) : colocando €



## **Operadores de Java Script**

* Aritméticos

|  |
| --- |
| .  Ordem de precedência:  ( )  \*\*  \* / %  + -  .  .  5 % 2 = é o resto da divisão  .  5 \*\* 2 = é a potencia |

* Atribuição

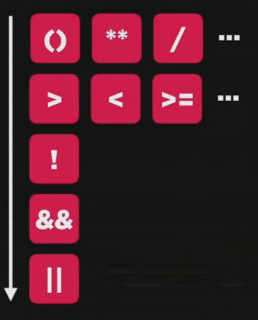
|  |
| --- |
| .  .  .  Atribuiçao simples <-  Auto atribuição:  O n = 3  n += 4 passou a ser 7  n –= 5 passou a ser 2  n \*= 4 passou a se 8  O n muda o valor  Incremento:  X ++ ouuu ++X  X -- ouuu --X |

* Relacionais

|  |
| --- |
| Identidade:  .  5 é igual a 5  5 é iguala ‘5’  5 não é idêntico a ‘5’  5 é idêntico a 5  . |

* Lógicos

|  |
| --- |
| .  .  && significa “e”  || significa “ou” |

 **Ordem de precedência:**

1º Aritméticos

2º Relacionais

3º Lógicos

* Ternário

|  |
| --- |
| O teste logico que pode dar verdadeiro ou falso    Vai aparecer aprovado ou Reprovado dependendo do teste  Ex1:  A média é 5.5  A média é maior que 7?  Se sim, Aprovado, se não Reprovado  Ex2:  X é 8  8 % 2 == 0  Resto de 8 dividido por 2 é 0 então 0 é igual a 0  Se a resposta for True = 5 se for False = 9  Res = 5  Ex3: |

## **DOM document Object Model**

Aula 9 ex 05:

Arvore do DOM

3 dos objetos:

Location : URL

Document: o doc atual

History: de onde vim p onde vou

**Ver mais sobre na Aula 9 – Introdução ao DOM**

5 tipos para selecionar:

* Por marca

|  |
| --- |
| <script>          var p1 = window.document.getElementsByTagName('p')[1] //seleciona o 1º paragrafo          window.document.write("<hr>Esta escrito assim: &nbsp" + p1.innerText) . /\*innerHTML: mostra com as formatações\*/  </script> |

* Por ID : colocando: id=”msg” la na <div>

|  |
| --- |
| <script>          var d = window.document.getElementById('msg')          window.document.write('<hr>' + d.innerHTML)          d.style.background = 'green' //vai mudar a cor dele em cima          d.innerText = 'Mudando o texto da div' //vai mudar em cima  </script> |

* Por nome colocando: name=”msg” la na <div>

|  |
| --- |
| <script>        var d = window.document.getElementsByName('msg')[0]  d.style.textAlign = 'center' //coloando o texto no centro        d.innerText = 'OLAAA' //vai mudar em cima  </script> |
|  |

* Por classe colocando: class=”msg” la na <div>

|  |
| --- |
| <script>       var d = window.document.getElementsByClassName('msg')[0]       d.style.background = 'orange'       d.innerText = 'Mudando agora com o Class'  </script> |

* Por seletor colocando por id=”msg” la na <div>

|  |
| --- |
| <script>       var d = window.document.querySelector('div#msg')       d.style.color = 'blue'       d.innerText = 'Mudando agora por QuerySelector'  </script>  Por class=”msg”  Apenas mudar no var no <div>:  ('div.msg')  querySelector : singular  querySelectorAll : plural |

Aula 9 ex 06:

## **Eventos DOM – o que pode acontecer com as tags**

* Mouseenter – entrar com o mouse em cima da tag
* Mouseout – tirar o mouse de cima

|  |
| --- |
| <div id="area" onmouseenter="entrar()" onmouseout="sair()">          Interaja...      </div>      <script>          var a = window.document.getElementById('area') //colocando p fora, serve para todos          function entrar() {              a.innerText = 'entrou'          }          function sair() {              a.innerText = 'saiu'  a.style.background = 'purple'          }  </script> |

* Mousemove – mexer o mouse dentro da tag
* Mousedown – pressionar o mouse
* Mouseup – soltar o mouse
* Click – clicar em cima

|  |
| --- |
| <body>      <div id="area" onclick="clicar()"> <!--quando eu clicar em cima da div-->          Interaja...      </div>      <script>          function clicar() {              var a = window.document.getElementById('area')              a.innerText = 'Voce clicou!!'              a.style.background = 'green'              a.style.color = 'yellow'          }      </script>  </body> |

Na div pode tirar tudo aquilo pra não ficar poluído, e adicionar no script

a.addEventListener('click', clicar)

a.addEventListener('mouseenter', entrar)

a.addEventListener('mouseout', sair)

Mais tipos acessa 🡪 <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Events>

Funções: conjuntos de códigos para executar: