alert ('Minha primeira mensagem') //Janela com mensagem de alerta

confirm ('Você está gostando do curso?') //janela com botão confirme e cancela

prompt ('Qual é o seu nome:') //janela para inserir texto.

var nome = window.prompt ('Qual é o seu nome:') // cria a variável nome que recebe os dados inseridos pelo usuário no prompt

window.alert('É um grande prazer em te conhecer, ' + nome + '!') // o sinal de mais serve para concatenação (juntar).

var res = num1 + num2 // cuidado, o + serve para adição e também para concatenação. se a variável for tipo string ele não faz a soma.

var num1 = Number(window.prompt (nome +', digite um número ')) // Number -> transforma a var em tipo numero (int ou float), necessária para evitar a concatenação.

window.alert(nome + ', o resultado da soma é: ' + String(res)) // String -> converte a var para o tipo string

window.alert(`${nome}, o resultado da soma de ${num1} com ${num2} é: ${res}`) // ${variável} -> substitui a concatenação (+). usar crase ao invés das aspas.

document.write(`Seu nome tem ${nome.length} letras`) // ${nome.length} conta a qtde de letras.

document.write(`Seu nome em letras maiúsculas é: ${nome.toUpperCase()}<br/>`) // ${nome.toUpperCase() -> Letras Maisusculas

document.write(`Seu nome em letras minúsculas é: ${nome.toLowerCase()}`) // ${nome.toLowerCase() -> Letras minúsculas.

document.getElementsByTagName('p')[1] // Seleciona Objeto por Tag. Obs. qdo elements estiver no plural tem que usar [].

document.getElementById('msg') // Seleciona Objeto por id

document.getElementsByName('p')[0] // Seleciona Objeto por name

document.getElementsByClassName('h1')[0] // Seleciona Objeto por class

document.querySelector('#msg') // Seleciona Objeto por class (.msg) ou ID (#msg). Obs. Esse seletor é o mais recente e mais recomendado.

/\*cria um efeito quando clicar, entrar e sari com o mouse \*/

        var a = window.document.getElementById('area')

        a.addEventListener('click', clicar)

        a.addEventListener('mouseenter', entrar)

        a.addEventListener('mouseout', sair)

        function clicar() {

        a.innerHTML = 'clicou!'

        a.style.backgroundColor = 'tomato'

        }

        function entrar() {

            a.innerHTML = 'Entrou!'

        }

        function sair() {

            a.innerHTML = 'Saiu!'

            a.style.backgroundColor = 'green'

        }

let nome = ('Marcelo') // Let declara uma variável, mais segura e usada que var

const curso='JavaScript' // Variável constante, não consegue mudar o valor

console.log(curso) // Comando para imprimir na tela

res=num1%num2 // o resultado é o resto da divisão %=mode

num1++ // incrementa/soma mais 1 a variável

num1-- // decrementa/diminui 1 da variável

num1+=1 // isso é igual a num1++ ou num1=num1+1

num1+=5 // é igual a num1=num1+5. Obs. Vale para todos os operadores num1\*=2

console.log (!(n1 == n2)) // operador de negação, não confundir com o diferente !=.

let n1='10'

let n2=10

console.log(n1===n2) // -> 'false'- operador identidade ou igualdade/restrita. alem do valo o tipo da var tb tem que ser igual.

res=((n1%2)==0 ? "Par" : "Impar" ) // operador Ternário: Teste Lógico ? retorna se verdadeiro : se não retorna o falso

console.log('O valor '+ v1 + ' é do tipo: ' + typeof v1) //typeof -> retorna com o tipo da variável.

console.log(res.toFixed(2).replace('.', ',')) // .tofixxed -> determina a qtde de casas decimais. .replace -> troca o ponto pela virgula.