Trilha Fundamentar

* JavaScript
* Guia Estelar de JavaScript  
    
   --JavaScript Core - > Linguagem de programação que roda no navegador do usuário (Front-End).  
  - Se você clicar em algum botão da página e aparece uma janela, isso é JavaScript.   
  - Alteração do site ou aplicativo, conforme a interação do usuário.   
  - Roda também no computador (Back End)  
    
   --O que podemos fazer com JS?   
    
  - Podemos criar aplicações Web, mobile (React Native), desktop (Electron)  
  - 99.99% dos sites na web usam JavaScript. É uma linguagem obrigatória para quem programa o front-end web.
* A importância da Sintaxe -> Toda linguagem de programação tem.  
  -Uma boa comunicação necessita de uma boa sintaxe.  
  - 82% dos erros de iniciantes na programação está na sintaxe.
* Maneiras de executar o JavaScript -> No navegador, através do Console.  
  - Através do Codepen Io.  
  - Através do Vscode.
* Comentários -> É possível escrever comentários dentro do meu código que vão ser ignorados no processamento dele.   
  Se eu começo uma linha com. // , eu estou dizendo que aquela linha que eu estou escrevendo é um comentário e deve ser desconsiderada. Porém, esse é uma forma de fazer o comentário em uma linha. Caso eu queria fazer um bloco de comentário, eu devo começar a linha com /\* e fechar com \*/
* Tipos de dados -  
  - Gramática -> A gramática são os elementos da linguagem e suas combinações. É a arte de falar e escrever corretamente.   
  - Vocabulário -> É o conjunto de termos e expressões de uma certa linguagem. Ou um agrupamento de palavras.   
  - Precisamos saber como escrever no JavaScript.   
  - Precisamos saber o significado das palavras no JavaScript.  
  - Precisamos continuar aprendendo, para crescer o nosso vocabulário.
* String – String é uma cadeia de caractéres. E isso formam textos dentro do JavaScript. E se eu quero escrever textos no JavaScritp eu preciso usar um dos seguintes elementos:   
    
  “” – Aspas duplas   
  ‘ ‘ – Aspas simples   
  `` - Crases duplas (Template literals ou template Strings)
* Number – São outro tipos de dados. O tipo number podem ser inteiros, que podem ser positivos ou negativos.  
  Podem ser números reais ou float, que são os números quebrados, com casas decimais.   
  Podem ser considerados a not number, que quer dizer que não é um número.   
  E podem ser infinity, que corresponde a infinito (Essa opção quase não é utilizável porém existe).
* Boolean – É um tipo de dados que só possui dois valores. Ou ele é verdadeiro ou ele é falso. A maior parte das lógicas de programação vão estar dentro desse valor “True” ou “ false”.
* Undefined vs null - São dois tipos de dados muito confundidos que porém em JavaScript são diferentes.   
  O Undefined é um item que é indefinido. Que não existe.   
  Já o Null, é um item que é Nulo, um objeto que não possui nada dentro, diferente de indefinido.
* Object – Objeto, é um tipo de dado estrutural, que cria uma estrutura.   
  Todo objeto vai possuir propriedades ou atributos e Funcionalidades ou métodos.
* Array (Vetores) – também é um tipo de dado estrutural. É uma lista, um agrupamento de dados.
  + Variáveis -> Variáveis são nomes simbólicos para receber algum tipo de valor.   
     - São atalhos de código.   
     - São identificadores.   
    -Podemos usar 3 palavras reservadas para criar uma variável:   
     -var =  
     -let =  
     -Const = A contante não pode mudar o seu valor durante a aplicação. Ela é constante, ela não muda.   
      
    EX:   
      
    Var clima = “quente”   
     (Estou declarando uma variavel, depois do igual, estou atribuindo um valor a essa variavel)