

# APLICANDO JAVASCRIPT EM HTML



A primeira coisa que precisamos fazer quando usamos uma linguagem script é informar ao navegador. Nós fazemos isso adicionando as tags `<script>` e `</script>` no nosso arquivo HTML.



Elas podem ser colocadas em qualquer lugar. Porém, o mais indicado é inseri-las na <head> da página.

1

```
<html>
  <head>
    <script type="text/javascript">
      function primeiraFuncao(value){
        alert("Olá mundo!");
      }
    </script>
  </head>

  <body>
  </body>
</html>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
    function primeiraFuncao(value){  
        alert("Olá mundo!");  
    }
```

```
</script>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Tudo que está dentro das tags é uma linguagem script, no nosso caso é JavaScript.



```
<html>
```

```
<head>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
    function primeiraFuncao(value){  
        alert("Olá mundo!");  
    }
```

```
</script>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
</body>
```

```
</html>
```



Dentro temos uma **função (function)**, que é um conjunto de comandos que acontecerá quando alguém disparar essa sequência com uma ação.



```
<html>
```

```
<head>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
    function primeiraFuncao(value){  
        alert("Olá mundo!");  
    }
```

```
</script>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Tudo que está entre {}  
é o código de comando  
executado pela função.  
Neste caso, o comando  
a ser disparado é um  
alerta (alert).



```
<html>
```

```
<head>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
    function primeiraFuncao(value){  
        alert("Olá mundo!");  
    }
```

```
</script>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Tudo que está entre ( )  
são parâmetros desse  
comando. Ou seja, o  
alerta exibirá a frase  
"Olá mundo!"



Sempre que adicionamos um script em uma página HTML5 nós inserimos nela uma atividade e a transformamos em uma página interativa.

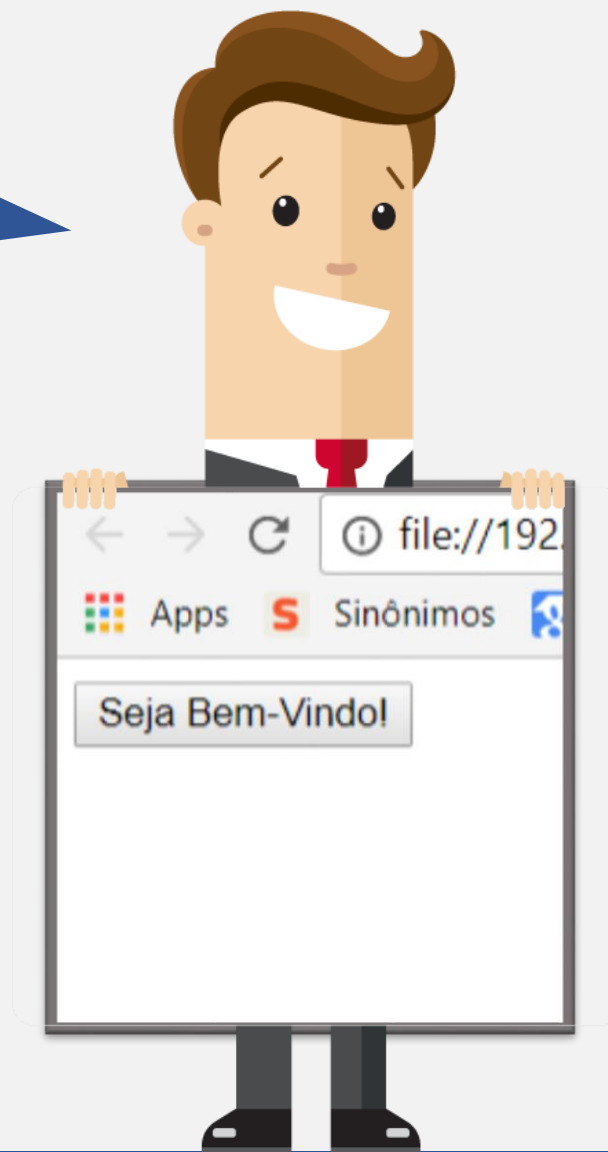


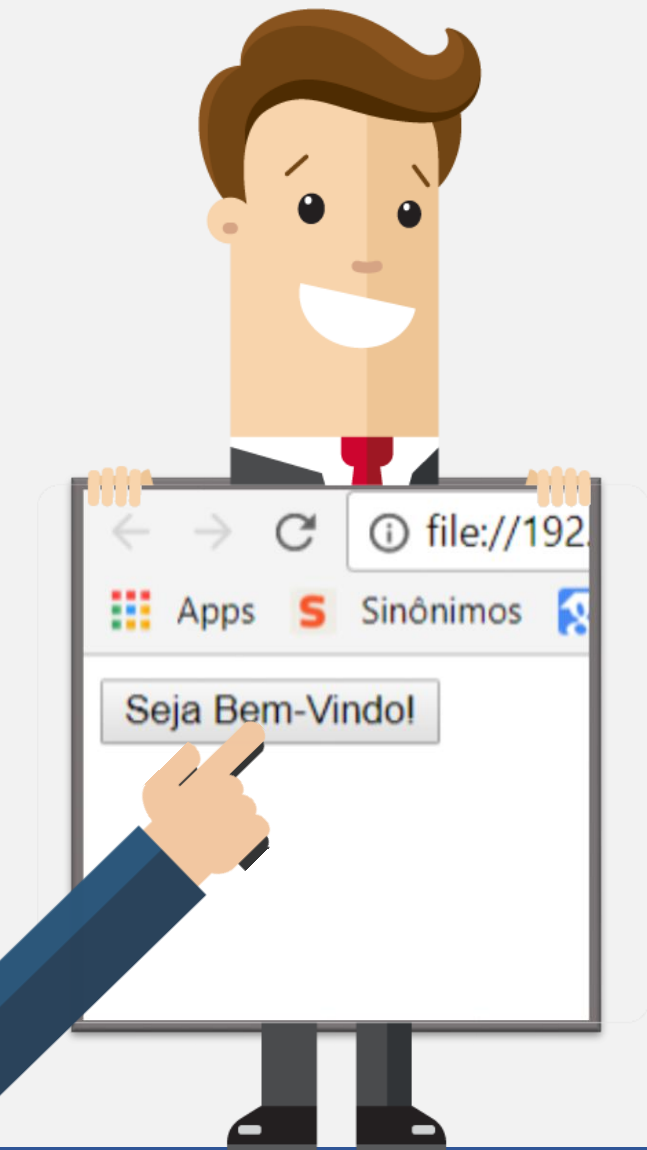




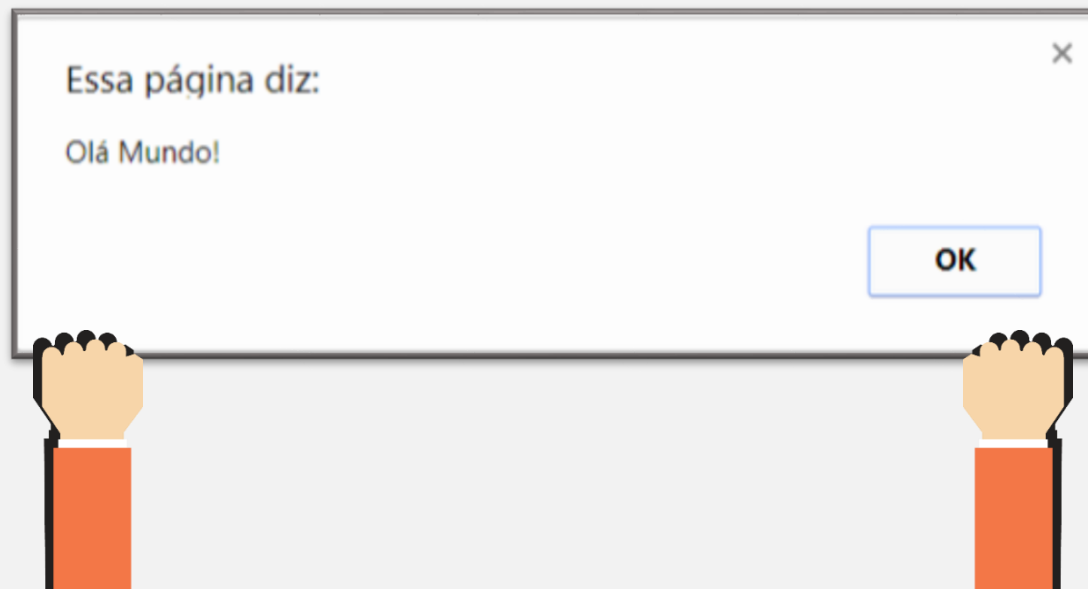
Como vimos, no JavaScript escrevemos o que a função entre as tags `<script>` e `</script>`. Porém, será no body que nós definiremos como essa função será utilizada.

Ela pode ser utilizada como um botão, por exemplo.





Dessa forma, tudo que foi colocado no script será executado quando clicarmos nele.



Quando trabalhamos com JavaScript utilizamos uma linguagem orientada a objetos.



Mas, afinal, o que é um objeto em programação?

Objeto é qualquer item do mundo real que desejamos representar no mundo virtual. Para ser considerado um objeto é necessário que tenham características.



# EXEMPLO:

Um carro possui características, como cor, velocidade, capacidade do tanque de gasolina.

Tais características são chamadas no mundo virtual de atributos, ou seja, aquilo que dá vida ao objeto.



## CARRO:



- Cor;
- Velocidade;
- Capacidade do tanque de gasolina.



Atualmente é muito comum falar sobre linguagens orientadas a objetos. Elas facilitam principalmente a manutenção do código e sua reutilização.

Por meio delas é possível construir uma função apenas uma vez e utilizá-la sempre que quiser. Veremos mais sobre isso nas próximas aulas.





# EXERCÍCIO



Desenvolva uma página em que você insere botões que farão operações aritméticas com dois números, o sistema recebe dois números e efetua uma conta de soma, subtração, divisão e multiplicação. Sempre trazendo o resultado em tela após acionar o botão.

