



# O SENHOR DOS CÓDIGOS:

## JAVASCRIPT NA TERRA-MÉDIA



JS

# APRENDA JAVASCRIPT COMO UM BRUXO

# Capítulo 1 — A Sociedade do Código

Neste primeiro capítulo, vamos conhecer os conceitos básicos de JavaScript, assim como conhecemos os membros da Sociedade do Anel.

- **Variáveis:**

```
let hobbit = "Frodo";
```

```
const mago = "Gandalf";
```

```
var humano = "Aragorn";
```

- Diferenças entre let, const e var
- Tipos primitivos: string, number, boolean, null, undefined

## Capítulo 2 — As Funções do Destino

Assim como cada membro tem um papel na missão, cada função em JavaScript tem um objetivo.

- Declaração de funções:

```
function carregarAnel(portador) {  
    return `${portador} está levando o Anel.`;  
}
```

- Arrow functions:

```
const vigiar = (quem) => `${quem} está  
vigilando os portões de Mordor.`;
```

- Parâmetros e retorno

## Capítulo 3 — Objetos e Heranças Élficas

A Terra-média é cheia de criaturas com características próprias. Os objetos representam esses personagens.

- Criando objetos:

```
const aragorn = {  
  nome: "Aragorn",  
  raca: "Humano",  
  rei: true,  
  lutar: function() {  
    return "Por Gondor!";  
  }  
};
```

- Propriedades e métodos
- Introdução a classes e herança

## Capítulo 4 — Arrays de Poder

Os arrays são como exércitos: conjuntos de elementos prontos para a batalha.

- Criando arrays:

```
const membros = ["Frodo", "Sam",  
"Gandalf", "Legolas"];
```

- push, pop, shift, unshift
- map, filter, forEach

## Capítulo 5 — Condições e os Caminhos de Mordor

Nem todo caminho leva a Mordor. As condições são como encruzilhadas.

- if, else, else if
- switch
- Operadores de comparação:

```
if (gollum.temAnel) {  
    fugir();  
} else {  
    lutar();  
}
```

## Capítulo 6 — Loops e o Retorno do Código

Percorrer a Terra-média exige repetições.  
Os loops ajudam nisso.

- for, while, do...while
- Exemplo:

```
for (let i = 0; i < membros.length; i++) {  
    console.log(`${membros[i]} está na  
    jornada.`);  
}
```

## Capítulo 7 — O Anel e o DOM

O DOM é como a Terra-média digital.  
Manipulá-lo é essencial para interações.

- `document.getElementById`,  
`querySelector`
- Manipulando conteúdo e eventos:

```
document.querySelector("#anel").addEventListener("click", () => {  
    alert("O Anel foi tocado!");  
});
```



## Capítulo 8 — Promessas e Orcs

Assincronismo é como esperar reforços: às vezes demora, mas vale a pena.

- setTimeout, setInterval
- Promise, then, catch
- async/await

```
async function enfrentarOrcs() {  
    await esperarReforços();  
    lutar();  
}
```

## Capítulo 9 — Testes com os Heróis

Testar o código é como treinar para a batalha.

- Criar funções testáveis
- Testes manuais com `console.log`
- Lógica de testes:

```
function eRei(personagem) {  
    return personagem.rei === true;  
}
```

```
console.log(eRei(aragorn)); // true
```