

CONDICIONAIS

- ❑ **IF:** O `if` (se) é um comando que permite executar um código apenas se uma condição entre parênteses for verdadeira (`true`).

```
let x = 1;

if(x == 1){
    //Executa o código
}
```

```
let disponivel = true;
let quantidade = 5;

if(quantidade > 0 && disponivel){
    console.log("produto disponível para venda");
}
```

- ❑ **ELSE:** O comando ELSE (senão) serve para executarmos um trecho de código quando o IF for falso.

```
if(nome == "Maria"){  
    console.log("Acesso permitido")  
}else{  
    console.log("Acesso Negado!")  
}
```

- ❑ **IF ELSE IF ELSE ...**: Caso você possua muitas condições, pode ficar um pouco difícil de ler o código

```
if(cidade == "Porto Alegre"){  
    //Código  
}else{  
    if(cidade == "São Paulo"){  
        //Código  
    }  
    else{  
        if(cidade == "Rio de Janeiro"){  
            //Código  
        }  
    }  
}
```

- ❑ **ELSE IF:** Em casos como o anterior, é interessante usar o comando ELSE IF (senão se).

```
if (cidade == "Porto Alegre") {  
    //Código  
} else if (cidade == "São Paulo") {  
    //Código  
} else if (cidade == "Rio de Janeiro") {  
    //Código  
} else {  
    //Código  
}
```

CONDICIONAIS

- **Escopo** – O bloco de escopo é definido pela região ao qual variáveis e outros dados são visíveis.

```
let numero = 1;

if(numero == 1){
  let texto = "olá";
  // acessando a variavel número
  numero = 2;
}

//erro de escopo
console.log(texto);
```

- ❑ **Escopo global:** Uma variável declarada fora de uma função, torna-se global e todos os scripts e funções em uma página da Web podem acessá-la.

```
<script>
  let valor = 12;

  let umaFuncao = function(){
    console.log(valor);
  }

  if(valor == 12){
    umaFuncao();
    console.log(valor);
  }
</script>
```

- ❑ **Escopo de bloco:** Variáveis declaradas dentro de um local cercado por `{}`.

```
let varGlobal = 1;
function funcaoGlobal(){
    let varFuncao = varGlobal + 1;

    function funcaoLocal(){
        let varFuncLocal = varFuncao + varGlobal;
        console.log(varFuncLocal);
    }
}
```

- ❑ **Escopo de bloco:** Estas variáveis não podem ser acessadas fora de seu escopo

```
let varGlobal = 1;
function funcaoGlobal(){
    let varFuncao = varGlobal + 1;

    function funcaoLocal(){
        let varFuncLocal = varFuncao + varGlobal;
        console.log(varFuncLocal);
    }
}
```


- ❑ **VAR:** O var só possui escopo global e de bloco para funções.

```
let x = 1;

if(x == 1){
  var y = 99;
}

console.log(y);
```

```
let x = 1;

if(x == 1){
  let y = 99;
}

console.log(y);
```

O exemplo com var exibirá o valor, e o com let causará erro devido ao escopo.

CONDICIONAIS

- ❑ **SWITCH:** O switch serve para executar um código de acordo com diversos possíveis resultados.

```
switch (codigo) {  
  case 50:  
    console.log("Banana");  
    break;  
  case 9540:  
    console.log("Limão");  
    break;  
  default:  
    console.log("Desconhecido");  
    break;  
}
```

- ❑ **SWITCH:** O switch é a alternativa perfeita ao if/else caso existam muitas comparações de um valor.

```
switch (codigo) {  
  case 50:  
    console.log("Banana");  
    break;  
  case 9540:  
    console.log("Limão");  
    break;  
  default:  
    console.log("Desconhecido");  
    break;  
}
```

- ❑ **CASE:** Como você pode ver pelo exemplo, para cada possibilidade, é necessário termos um "case".

```
switch (codigo) {  
  case 50:  
    console.log("Banana");  
    break;  
  case 9540:  
    console.log("Limão");  
    break;  
  default:  
    console.log("Desconhecido");  
    break;  
}
```

- ❑ **BREAK:** O comando "break" serve para encerrar a leitura do switch. Sem ele código do case abaixo será executado.

```
switch (codigo) {  
  case 50:  
    console.log("Banana");  
    break;  
  case 9540:  
    console.log("Limão");  
    break;  
  default:  
    console.log("Desconhecido");  
    break;  
}
```

- ❑ **DEFAULT:** O default é nosso "else" e executará quando nenhum case corresponder ao valor.

```
switch (codigo) {  
  case 50:  
    console.log("Banana");  
    break;  
  case 9540:  
    console.log("Limão");  
    break;  
  default:  
    console.log("Desconhecido");  
    break;  
}
```

- ❑ **Comparação:** O switch compara usando o `===`, então tanto o valor quanto o tipo do dado precisam ser iguais.

```
let codigo = "0";

switch (codigo) {
  case 0:
    console.log("zero");
    break;
  case 1:
    console.log("um");
    break;
  default:
    console.log("n/a");
    break;
}
```