

# VIM

Estou aprendendo VIM e fiz algumas anotações do que achei mais importante.

Modos:

1. **Insert Mode**: No modo Inserir (insert), você digitará a letra w, como em qualquer outro editor.
2. **Normal Mode**: No modo Normal, você moverá o cursor para o início da próxima palavra.
3. **Visual Mode**: No modo Visual, você selecionará o texto até e incluindo o início da próxima palavra.

Comandos básicos:

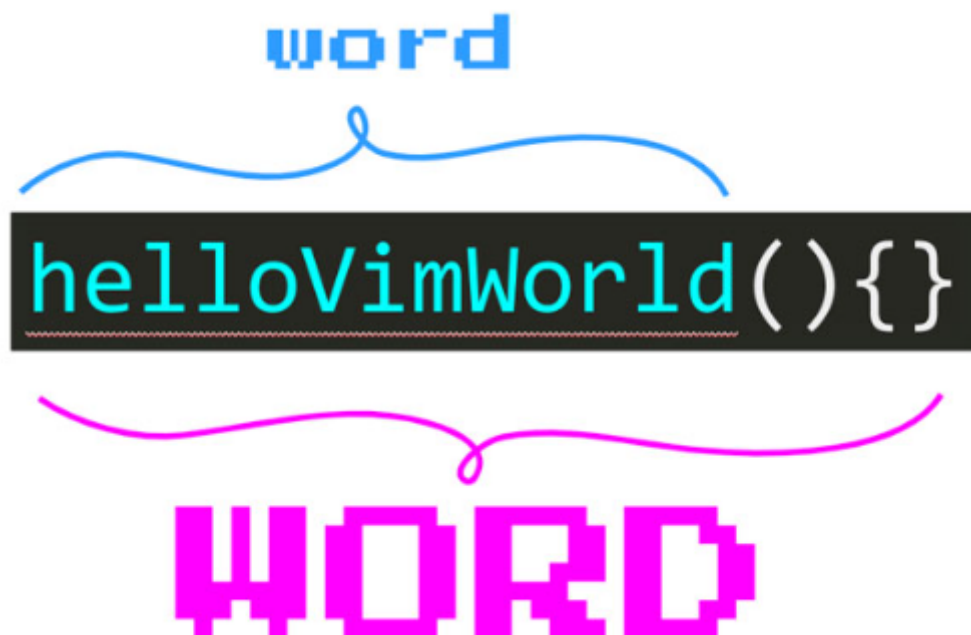
- **h**: Move uma casa para a esquerda.
- **j**: Desce para a linha de baixo.
- **k**: Sobe uma linha.
- **l**: Move uma casa para a direita.
- **i**: Entra no modo insert.
- **w**: Vai para a primeira letra da próxima palavra.
- **e**: Vai para a última letra da próxima palavra.
- **b**: Volta para a primeira letra da palavra anterior.
- **ge**: Volta para a última letra da palavra anterior.
- **Ctrl + c**: Retorna para o modo NORMAL.
- **Ctrl + v**: Não cola mais e, em vez disso, envia você para o modo de bloqueio visual.
- **Ctrl + f**: Não permite mais pesquisar e, em vez disso, permite rolar a tela uma página para frente.
- **/alguma-coisa:** Faz a função do **Ctrl+f**, procurando algo.
- **y**: Copia.
- **p**: Cola.

Portanto, w, b, e e ge permitem que você mova palavra por palavra no Vim. Mas o que é exatamente uma palavra? Uma palavra no Vim é:

1. A sequence of letters, digits and numbers
2. A sequence of other non-blank characters

```
these are 4 words
and these below too
,,, ..... ((((( ,.(
```

Mas o Vim também tem o conceito de tipos especiais de palavras (com letras, dígitos e números) que também incluem caracteres especiais como ., (, {, etc. Eles são chamados de PALAVRAS no jargão do Vim:



As PALAVRAS (WORD) são particularmente úteis para nós, programadores, porque o código costuma ter muitas delas:

```
this is a WORD: Iam_A_WORD(WORD)
this function call sum(2,3) is also a WORD
this array [1,2,3,4,5] is a WORD as well
```

Se você quiser mover PALAVRA (WORD) por PALAVRA (WORD), você pode usar os equivalentes em letras maiúsculas dos movimentos descritos anteriormente ( **W**, **B**, **E**, **gE** ).

Em geral, os movimentos de palavras (word) permitem mudanças mais precisas, enquanto os movimentos de PALAVRAS (WORD) permitem movimentos mais rápidos:

```
www ==> v   v v   v   v
          word. are two words
          word. is one WORD
www ==> ^     ^  ^  ^
```

Comando caracteres:

- **f{caractere}** : Com o **f** podemos procurar um caractere específico na linha em que estamos, então pularemos para a próxima ocorrência deste caractere.
- **F{caractere}** : Com o **F** podemos procurar um caractere específico na linha em que estamos, então pularemos para a ocorrência anterior deste caractere.

Podemos ver claramente como f é mais rápido e preciso do que usar movimentos de palavras, lançando um contra o outro em um exemplo:

```
f(    ==> v                               v
          const fireball = function(target){
www ==> ^     ^       ^  ^       ^
```

Depois de usar **f{character}** você pode digitar **;** para ir para a próxima ocorrência do caractere ou **,** para ir para a anterior. Você pode ver o **;** e **,** como comandos para repetir a busca do último caractere. Isso é bom porque evita que você digite a mesma pesquisa repetidamente:

```
fdfdfd ==> v   v                               v   v
          let damage = weapon.damage * d20();
          let damage = weapon.damage * d20();
fd;;    ==> v   v                               v   v
```

Além do f, o Vim também oferece o comando t (until):

- `t{character}`: Use `t{character}` para mover o cursor imediatamente antes da próxima ocorrência de um caractere (pense em `t{character}` para mover seu cursor até aquele caractere).
- `T{character}`: Novamente, você pode usar `T{character}` para fazer o mesmo que `t{character}`, mas ao contrário

Se a diferença entre os comandos `f` e `t` ainda não está muito clara, aqui está um exemplo que compara os dois:

```
t(  ==> v                                v
      const fireball = function(target){
f(  ==> ^
```

`t` é realmente útil quando você combina movimentos com operadores para realizar alterações de texto, como você descobrirá em breve (por exemplo, você pode excluir tudo até `(` e alterá-lo para outra coisa).