

TURMA HIDROGÊNIO

Planning - Sprint 3

1. Por que esta Sprint é valiosa?

Porque daremos continuidade ao nosso aprendizado em JavaScript, entrando mais afundo no assunto.

1.1. Definição de JavaScript

JavaScript, ou JS, é uma linguagem de programação aplicada principalmente para desenvolvimento web e desenvolvimento de software.

Especificando mais, o JavaScript atua na programação front-end, e é usado junto com o HTML e CSS.



2. O que será feito nesta Sprint?

Além de nós vermos os conteúdos mencionados anteriormente, nós também faremos alguns exercícios e, ao final da Sprint, um desafio.

Meta da Sprint: Desenvolver e apresentar o desafio na Review.

2.1. Aulas

▼ Sprint 3	...
▶ Aula 01 - Objetos JSON - 12:36	5.0 ★
▶ Aula 02 - Interpolação - 03:34	5.0 ★
▶ Aula 03 - Const e Let - 10:51	5.0 ★
▶ Aula 04 - Destruturização - 03:08	5.0 ★
▶ Aula 05 - Arrow Function - 09:22	5.0 ★
▶ Aula 06 - Manipulação do DOM I - Eventos - 05:53	5.0 ★
▶ Aula 07 - Manipulação do DOM II - Funções Nativas - 10:30	5.0 ★
▶ Aula 08 - Manipulação do DOM III - Funções Nativas - 09:54	5.0 ★
▶ Aula 09 - Filter - 05:21	5.0 ★
▶ Aula 10 - Map - 03:35	☆
▶ Aula 11- PT01 - Reduce - 04:52	☆
▶ Aula 11- PT02 - Reduce - 04:07	☆

2.2. Exercício 1 (Aula 05)

Let, Const, Arrow function

1 - Uma fruteira está vendendo frutas com a seguinte tabela de preços:

	Até 5 Kg	Acima de 5 Kg
Morango	R\$ 2,50 por Kg	R\$ 2,20 por Kg
Maçã	R\$ 1,80 por Kg	R\$ 1,50 por Kg

Se o cliente comprar mais de 8 Kg em frutas ou o valor total da compra ultrapassar R\$ 25,00, receberá ainda um desconto de 10% sobre este total. Escreva um algoritmo em JavaScript para ler a quantidade (em Kg) de morangos e a quantidade (em Kg) de maçãs adquiridas e retornar no console, utilizando **Interpolação**, o valor a ser pago pelo cliente. Utilize const e/ou let nas declarações de variáveis.

2.3. Exercício 2 (Aula 08)

Manipulação da DOM

Não se esqueça de utilizar let e/ou const e arrow function quando houver necessidade

- 1 - Escreva um programa em JavaScript que apresente uma caixa de alerta para o usuário com uma informação “Bom dia”.
- 2 - Faça um programa JavaScript que receba 3 números informados pelo usuário (através do prompt) e em seguida apresente uma mensagem no navegador informando qual é o maior número dentre os números informados.

2.4. Exercício 3 (Aula 11)

Map, filter e Reduce

Não se esqueça de utilizar `let` e/ou `const` e arrow function quando houver necessidade

1 - Dado um array de 6 posições:

10	14	20	9	16	22
0	1	2	3	4	5

Utilizando o `filter`, imprima no console um segundo array com valores maiores que 15.

2.5. Exercício 4 (Aula 13)

Fetch

1 - Crie uma lista de nomes de cidade através do uso da API ViaCep. O usuário deverá digitar o cep e o algoritmo retornar o nome da cidade correspondente, como no exemplo abaixo:

Digite o cep para descobrir a cidade:

Lista de cidades:

Ipatinga

São Paulo

2.6. Desafio

StoryTelling

Os jogos são uma excelente forma de manter o cérebro ativo. Estudos comprovam que atividades lúdicas ajudam na capacidade humana de reter informações por mais tempo. Através de jogos conseguimos trabalhar a memória visual, a atenção, concentração e outros. O Desafio desta Sprint será criar um jogo de ADIVINHAÇÃO, que verifica se o número inteiro digitado pelo usuário é o número determinado no sistema, conforme template disponibilizado no link do Figma e regras abaixo:

Regras e funcionalidades do jogo:

- O usuário entrará com um nickname
- O usuário deverá escolher um intervalo de número, que corresponderá ao nível de dificuldade de jogo:
 - Opção 1: 1 a 10
 - Opção 2: 1 a 100
 - Opção 3: 1 a 200

3. Como o trabalho escolhido será realizado?

As aulas deverão ser acompanhadas através da plataforma da EduSync, e o facilitador estará disponível de segunda à sexta, das 14h às 17h no discord.

Link: <https://treinamento.edusync.com.br/>

Os exercícios deverão ser feitos ao final das suas respectivas aulas.

O desafio deverá ser feito e apresentado no final da sprint, mais especificamente na Review.

Link: <https://www.figma.com/file/CJrj4GeCslGL7atzmZ95YA/Desafio3?node-id=0%3A1>

Observação: Um time Scrum é conhecido pela sua capacidade de ser autogerenciável. Portanto, o time define a forma de executar o trabalho, levando em conta o prazo de entrega e a qualidade.

Cronograma Sugerido

ORGANIZAÇÃO DE ESTUDOS - EDUSYNC				
SPRINT: 3		VÍDEO AULAS: 14		
DIA	VÍDEOS AULAS	EXERCÍCIOS	STATUS	OBSERVAÇÃO
07/03	1 - 2	Lista 1 a 5		
08/03	3 - 4	Lista 1 a 5		
09/03	5 - 6	Lista 1 a 5 e 6 a 8		
10/03	7 - 8	Listas 6 a 8		
11/03	9 - 10	Lista 9 a 11		
14/03	11 - 12	Lista 12 a 14		
15/03	13 - 14	Lista 12 a 14		
16/03	Desafio Sprint 3			
17/03	Desafio Sprint 3			
18/03	Review			
TOTAL DE DIAS:	7	AULAS POR DIA:	2,00	

Exercícios Obrigatórios e Opcionais

Todos os exercícios são obrigatórios nessa Sprint.