TURMA HIDROGÊNIO

Planning - Sprint 3



1. Por que esta Sprint é valiosa?

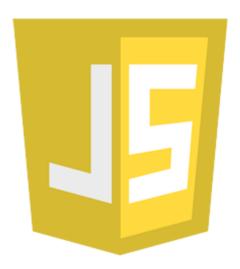
Porque daremos continuidade ao nosso aprendizado em JavaScript, entrando mais afundo no assunto.



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.





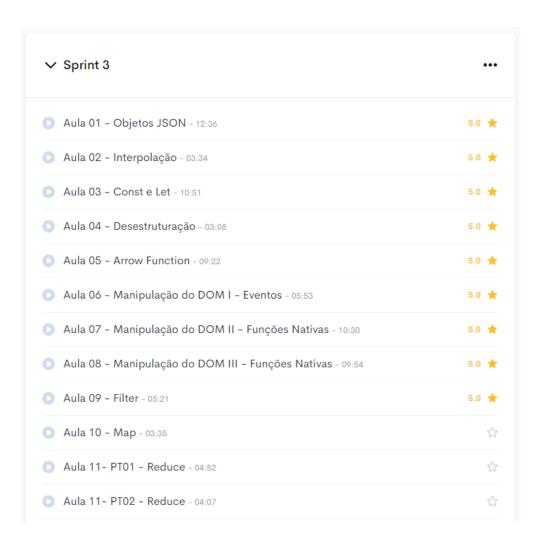
2. O que será feito nesta Sprint?

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





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 maças 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:



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:

01202-001 Enviar

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:
 - o Opção 1: 1 a 10
 - o Opção 2: 1 a 100
 - o 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

	14	VÍDEO AULAS:	3	SPRINT
				0=
OBSERVAÇÃO	STATUS	EXERCÍCIOS	VÍDEOS AULAS	DIA
		Lista 1 a 5	1-2	07/03
		Lista 1 a 5	3 - 4	08/03
		Lista 1 a 5 e 6 a 8	5 - 6	09/03
		Listas 6 a 8	7 - 8	10/03
		Lista 9 a 11	9 - 10	11/03
	×			
		Lista 12 a 14	11 - 12	14/03
		Lista 12 a 14	13 - 14	15/03
			Desafio Sprint 3	16/03
			Desafio Sprint 3	17/03
			Review	18/03



Exercícios Obrigatórios e Opcionais

Todos os exercícios são obrigatórios nessa Sprint.

