

**Curso:** Javascript Completo

**Módulo:** Básico e Intermediário

**Instrutor:** Anderson Henrique Maciel

**Carga Horária:** 40 h

## **Conteúdo Programático**

- 01** – Introdução ao Javascript
- 02** – document.write – comando de saída
- 03** – Variáveis
- 04** – Constantes
- 05** – window.alert() – caixa de saída
- 06** – window.prompt() – caixa de entrada
- 07** – window.confirm() – caixa de opções
- 08** – Estrutura de Decisão (if-else)
- 09** – Operadores Lógicos (AND e OR)
- 10** – Estrutura de Decisão (if com múltiplos retornos)
- 11** – Estrutura de Decisão (if aninhado)
- 12** – Blocos de Comandos { }
- 13** – Estrutura de Decisão (switch-case)
- 14** – Array (Vetor) - Introdução
- 15** – Array (Vetor) – Métodos (Parte 1)
- 16** – Array (Vetor) – Métodos (Parte 2)
- 17** – Trabalhando com Matriz
- 18** – Incremento e Decremento de variáveis
- 19** – Estrutura de Repetição (FOR)
- 20** – Estrutura de Repetição (WHILE)
- 21** – Estrutura de Repetição (DO WHILE)
- 22** – Declarando variáveis com LET
- 23** – Tratamento de erros (try-catch-finally)
- 24** – Manipular elementos html (getElementById())
- 25** – Comando innerHTML e mais sobre getElementById()

- 26** – Comando `getElementsByName()`
- 27** – Comando `querySelectorAll()`
- 28** – Manipulando Forms
- 29** – Função `Date()` – Manipular Data e Hora
- 30** – Math – Métodos e Constantes Matemáticas
- 31** – Function – Criando suas próprias funções
- 32** – Escopo de variáveis
- 33** – Trabalhando com Eventos
- 34** – Método `addEventListener` (Eventos) Parte 1
- 35** – Método `addEventListener` (Eventos) Parte 2
- 36** – Métodos `setTimeout()` e `setInterval()`
- 37** – Base para movimentação de personagens em games
- 38** – Relógio digital funcional
- 39** – Método `requestAnimationFrame()`
- 40** – Método Recursivo (recursividade)
- 41** – Formatação Condicional
- 42** – Slider em Javascript
- 43** – Modernizando o Slider
- 44** – Manipulando atributos HTML
- 45** – Métodos para Manipular Strings (Parte 1)
- 46** – Métodos para Manipular Strings (Parte 2)
- 47** – Métodos para Manipular Strings (Parte 3)
- 48** – Métodos para Manipular Strings (Parte 4)
- 49** – Objeto window - open, close (Parte 1)
- 50** – Objeto window – `innerWidth`, `innerHeight`, `screen`, `screenY` (Parte 2)
- 51** – Objeto window – `scrollBy`, `frames`, `length`, `parent` (Parte 3)
- 52** – Objeto navigator
- 53** – Objeto screen
- 54** – Objeto history
- 55** – Objeto location (Parte 1)
- 56** – Objeto location (Parte 2)
- 57** – LocalStorage – Web Storage (Parte 1)
- 58** – LocalStorage – Web Storage (Parte 2)
- 59** – SessionStorage – Web Storage
- 60** – `CreateElement` - `appendChild` (Criando elementos html)

- 61** – CreateAttribute – Configurando atributos tags html
- 62** – insertBefore – childNodes (Inserindo elementos html)
- 63** – replaceChild – substituir elementos html
- 64** – parentNode, remove, removeChild (Removendo elementos html)
- 65** – getAttribute() – obtendo elementos html
- 66** – Capturando element ativo na página (activeElement())
- 67** – Verificando se a página está em foco (hasFocus())
- 68** – Propriedades personalizadas (dataset())
- 69** – Como rolar a janela – scrollToView()
- 70** – Ocultando Elementos (hidden)
- 71** – Utilizando arquivos externos
- 72** – Criando cookies
- 73** – Declarando variáveis com LET e CONST
- 74** – Operador ternário
- 75** – Operador Spread (Parte 1)
- 76** – Operador Spread (Parte 2)
- 77** – Estrutura de Repetição (FOR IN e FOR OF)
- 78** – Parâmetros REST
- 79** – Funções Anônimas
- 80** – Função Construtora
- 81** – Arrow Function
- 82** – Função Geradora
- 83** – Objetos Literais
- 84** – Novos Métodos para String
- 85** – Iterator (Objetos iteráveis)
- 86** – Objeto Map (Parte 1)
- 87** – Objeto Map (Parte 2)
- 88** – POO Classes (Parte 1)
- 89** – POO Classes – Métodos (Parte 2)
- 90** – POO Classes – Getter e Setter (Parte 3)
- 91** – POO Classes – Static (Parte 4)
- 92** – POO Classes – Herança (Parte 5)
- 93** – Prototype, Promise
- 94** – Promise, Collection Set, Método MAP
- 95** – Async Await, JSON