**Java script**

**Javascript o guia definitive**

**Javascript guia do programador**

**Guia de referência mozilla**

**Guia de referência da ecma**

Conteúdo em HTML html (pagina)

Estilo em CSS style (deixa a página “bonita”)

Interação em Javascript script

Comentários

java

// uma linha

/\*

Todas as linhas do intervalo

\*/

html

<!-- digita o texto -->

css

/\* digita o texto \*/

Identificadores

Pode começar com letra $ ou \_

Não pode começar com número

É possível usar letra ou número

É possível usar acentos ou símbolos

Não podem conter espaços

Não podem ser palavras reservadas (palavras do sistema

para usar o node pode ir no terminal novo terminal no java scrift code

digita “node” para entrar

digita “exit” para sair

tipos de variáveis

number

Infinity

NaN

String

boolean

null = vazio

undefined

object

Array (vetor)

Funcion

Para identificar o tipo digita typeoff

Todo valor recebido é uma string para converter string para texto

Converter para números

Number.parseInt(n)

Number.parseFloat(n)

Ou pode usar somente

Number(n)

Converter para string

String(n)

n.toString()

var s = ‘texto’

‘Eu estou aprendendo s’ não faz concatenação

‘Eu estou aprendendo’ +s usa concatenação

`Eu estou aprendendo ${s}` usa template string entre crazes

s.length quantos caracteres a string tem

s.toUpperCase() coloca tudo em maiúsculo

s.toLowerCase() coloca tudo em minúsculo

window.alert(‘texto’)

window.confirm(‘’)

window.prompt(‘’)

document.write(‘’)

document.writeln(‘’)

<strong> negrito

‘Olá, <strong>**Jose**<\strong>, tudo bem?

toFixed(2) 2 casas decimais

toFixed(2).replace(‘.’ , ’,’) 2 casas decimais troca . por ,

n1.toLocaleString('pt-BR', {style: 'currency', currency: 'BRL'}) coloca a moeda brasileira

operadores

aritméticos

+ soma

- subração

\* multiplicação

/ divisão

% resto da divisão inteira

\*\* potenciação

Operador de incremento

X=X+1 X++ (pos incremento) ++X (pre incremento)

X = X-1 X-- (pos incremento) --X (pre incremento)

Ordem de precedência

Ordem de precedência de operadores

Aritméticos

()

\*\*

/ \* %

+ -

Relacionais

> < >= <= == !=

Lógicos

Não

E

Ou

Atribuição

Atribuição simples

X = 8 x “recebe” 8

Auto atribuição

X = x+1

Relacionais (resultado true – verdadeiro ou false – falso)

> maior

< menor

>= maior ou igual

<= menor ou igual

== igual

!= diferente

=== idêntico

!== diferente restrito

Relacional de identidade

5 == 5 true

5 == ‘5’ true igual

2 iguais não verificam tipo, para verificar tipo tem que usar 3 iguais

5 === ‘5’ false identico

5 === 5 true

Lógicos

! negação não

&& conjunção e

|| disjunção ou

ternário

? :

Teste ? true : false

DOM document object model

Árvore do DOM

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

LOCATION (localização do site URL)

DOCUMENT (documento atual)

HISTORY (de onde veio para onde vai)

Head e body são filhos de HTML - child

HTML é um pai/mãe de head e body - parente

Para abrir um simulador do programa que está criando:

Instala o plugin live preview

Tecla CTRL+SHIFT+P e abre “livepreview”

Selecionar elementos da árvore DOM

Por Marca

GetElementsByTagName()

Por ID

GetElementsByID()

Por nome

GetElementsByName()

Por classe

GetElementsByClassName()

Por seletor

querySelector()

querySelectorAll()

ID representa com #

Class representa com .

Eventos DOM

Tudo que pode acontecer com a DIV

Evento com o mouse (site - EVENT REFERENCE)

mouseenter - entrar com o mouse na DIV

mousemove - mover o mouse na DIV

mousedown - segurou o mouse

mouseup - soltou o mouse

click - apertou e soltou rapidamente

mouseout - saiu da DIV com o mouse

funções

conjunto de linhas (bloco) que só ocorrem quando um evento ocorrer

function acao(parametro) { (parâmetro é opcional)

bloco

}

console.log(‘ ’) imprime na tela comando java script

var agora = new Date()

var diasem = agora.getDay()

var hora = agora.getHours()

Estruturas condicionais

Estrutura simples

If (condição) {

}

Estrutura composta

If (condição) {

valor

} else if (condição) {

valor

} else {

Valor

}

Condição aninhada

If (condição) {

If (condição) {

Valor

}

}

Condição multipla

Switch(expressão) {

Case valor1:

resposta

break

Case valor2:

resposta

break

Case valor3:

resposta

break

Default:

}

Estrutura de repetição Teste no início

While (condição) {

função

}

Estrutura de repetição Teste no final

Do {

função

} while (condição)

Estrutura de repetição Com estrutura de controle

For (inicio; teste; incremento) {

função

}

Array == vetor

Vetor é uma variável com vários elementos

Cada elemento tem seu valor e uma chave de identificação

let ==== var

let num = []

num[3] =6 coloca na posição 3

num.push(7) acrescenta mais uma posição e coloca na última posição

num.length fala quantos elementos tem o vetor

num.sort() coloca em ordem

num.indexOf(7) localiza no vetor onde está o valor “7”

funções

function ação(parâmetro) {

return res

}

ação(5)

onkeypress ao pressionar uma tecla

onkeydown depois de pressionar a tecla

onkeyup depois de soltar a tecla

COMANDOS

html:5 cria o modelo HTML

<html> (html conteudo)

<head>

<meta>

<title>

<style> (css estilo)

</head>

<body>

<h1>

<p>

<script> (Javascript interação)

</body>

</html>

Comentários

HTML

CSS

JAVASCRIPT

//

/\* \*/

Javascript

window.alert(‘Minha primeira mensgem’) alerta

ou

alert(‘Minha primeira mensgem’)

window.confirm confirmação (pode confirmar ou cancelar)

window.prompt caixa de texto (interação como o usuário)

tipos primitivos

number

string

boolean

tyoeof *variavel* tipo de

var == let variavel

comentários

<!-- --> html

/\* \*/ comentário em CSS ou javascript

// comentário em javascript

Convertendo variáveis

Number.parseInt(n)

Number.parseFloat(n)

Number(n)

String(n)

n.toString()

formatando Strings

s.length quantos caracteres a string tem

s.toUpperCase() tudo em maiúscula

s.toLowerCase() tudo em minúscula

n1.toFixed(3) ficar com 3 casas decimais

n1.toFixed(2).replace(‘. , ‘,’) troca o ponto por vírgulas

n1.toLocaleString(‘pt-BR’,{style: ’ currency’, currency:”BRL’) mostar em valor

monetário

+ - \* / % \*\*

< > <= >= == !=

== igual === idêntico (idêntico confere tipo da variável)

!= diferente !== desigual restrito (tipos diferentes mas com valor

interno o mesmo)

! && ||

Teste ? true : false

Seleção

Por marca - tag name

getElementsByTagName()

Por ID

getElementById()

Por Nome

getElementsByName()

Por Classe

getElementsByClassName()

Por seletor

querySelector()

querySelectorAll()

window.document.querySelector(‘div#msg’)

quando ID usa “#”

quando CLASSE usa “.”

<h1>

<p>

<p>

<div>

var p1 = window.document. getElementsByTagName(‘p’)[0] pega os dados do

primeiro parágrafo

(parágrafo 0)

2 ovos

1 lata leite condensado

1 garrafinha leite de coco

gotas de extrato de baunilha

bate no liquidificador, coloca coco ralado e mexe, não bate para não triturar o coco

unta a travessa com manteiga polvilha açúcar

forno pre aquecido 180º 40 min aprox

<head> cabecalho site

<title>titulo do site</title>

<style> CSS estilo do site

body { corpo

background-color: cor fundo

color: white; cor texto

font: normal 20pt Arial; configuração fonte

width: 200px; largura

height: 200px; altura

line-height: 200px; altura linha

text-align: center; alinhamento vertical

}

h1 { estilo de h1

}

input { formatação da entrada de dados “input”

font: normal 18pt Arial;

width: 100px;

}

div#res { formatação da variável “res”

margin-top: 20px;

}

</style>

</head>

body> corpo site

<h1> </h1> cabeçalho - h1

<p> </p> paragrafo

<strong> mensagem neg </strong> tudo que estiver no meio fica em negrito

<div>Clique em mim</div> variável de manipulação

<div id="area" onclick="clicar()" onmouseenter="entrar()" onmouseleave ="sair()">

<script> java script

window.alert('mensagem') cria alerta POPUP

window.confirm('mensagem') vai perguntar se gostou

window.prompt('mensagem') pergunta o nome

var nome = window.prompt('mensagem') pergunta o nome e coloca na variável nome

var n1 = Number.parseInt(window.prompt('mensagem')) pede um número e põe na variável n1

var n2 = window.prompt('Digite outro número') pede um valor qualquer e na próxima

var s = n1+Number.parseInt(n2) linha converte em numero

window.alert('A soma de '+n1+' e '+n2+' é '+s) modo de mostrar na tela

window.alert(`A soma de ${n1} e ${n2} é ${s}`) modo de mostrar na tela

document.write(`mensagem`) imprime a mensagem na tela

document.write(window.navigator.appName) mostra o navegador que está usando

window.document.write(p1.innerText) imprime a mensagem de “p1”

var a = window.document.getElementById('area') pega informação do sistema

a.addEventListener('click', clicar) evento para clicar

a.addEventListener('mouseout', sair) evento quando tira o mouse

a.addEventListener('mouseenter', entrar) evento quando posiciona o mouse

function clicar() { função parara clicar

a.innerText = 'Clicou!' texto ao clicar

a.style.background = 'red' altera cor ao clicar

}

function somar() {

var tn1 = window.document.getElementById('txtn1') pega o elemento texto da tela

var tn2 = window.document.getElementById('txtn2')

var n1 = Number(tn1.value) converte em numero

var n2 = Number(tn2.value)

var s = n1+n2

res.innerHTML = `A soma entre ${n1} e ${n2} é <strong>${s}</strong>` manda a

resposta à tela

}

</script>

Usando o javascript fora do HTML

Console.log(‘valor’) para escrever na tela

var res = document.getElementById('res') == var res = document.querySelector('div#res')