

Java Script – Aula 07

Prof André Rabelo

JavaScript - Condicionais

- If else
- O condicional mais utilizado na programação está disponível em JavaScript:

```
if (condition) {  
    Programação caso o condicional seja verdadeiro  
}
```

- Exemplo:

```
if (hora < 18) {  
    saudacao = "Bom dia";  
}
```

JavaScript - Condicionais

- If else

```
if (condition) {  
    block of code to be executed if the condition is true  
} else {  
    block of code to be executed if the condition is false  
}
```

- Exemplo:

```
if (hora < 18) {  
    saudacao = "Bom dia";  
} else {  
    saudacao = "Boa noite";  
}
```

JavaScript - Condicionais

- A instrução switch

```
switch(expression) {  
  case x:  
    code block  
    break;  
  case y:  
    code block  
    break;  
  default:  
    code block  
}
```

JavaScript - Condicionais

- Exemplo switch

```
switch (new Date().getDay()) {  
  case 0:  
    day = "Domingo";  
    break;  
  case 1:  
    day = "Segunda";  
    break;  
  case 2:  
    day = "Terça";  
    break;  
  case 3:  
    day = "Quarta";  
    break;  
  case 4:  
    day = "Quinta";  
    break;  
  case 5:  
    day = "Sexta";  
    break;  
  case 6:  
    day = "Sábado";  
}
```

Podemos utilizar a palavra reservada ***default*** para encaixar o resto de valores existentes fora de nossas comparações.

JavaScript - Loops

- For – utilizado quando sabemos o número de vezes que devemos executar a repetição

```
text += cars[0] + "<br>";  
text += cars[1] + "<br>";  
text += cars[2] + "<br>";  
text += cars[3] + "<br>";  
text += cars[4] + "<br>";  
text += cars[5] + "<br>";
```

```
var i;  
for (i = 0; i < cars.length; i++) {  
    text += cars[i] + "<br>";  
}
```

JavaScript - Loops

- While – vai repetir até satisfazer uma condição específica

```
while (i < 10) {  
    text += "O número é " + i;  
    i++;  
}
```

JavaScript - Loops

- Break e Continue – você pode parar uma repetição em qualquer momento utilizando o comando break:

```
for (i = 0; i < 10; i++) {  
    if (i === 3) { break; }  
    text += "O número é " + i + "<br>";  
}
```

- Caso escolha pular somente a programação de uma repetição escolha o continue:

```
for (i = 0; i < 10; i++) {  
    if (i === 3) { continue; }  
    text += "O número é " + i + "<br>";  
}
```


Atividades de Exemplo

- Vamos fazer um pequeno jogo: Crie 1 input com um rótulo DIGITE UM NÚMERO(0 a 10) PARA CONCORRER, em seguida realize um random e compare o número sorteado ao número digitado no input, informe ao usuário se ele ganhou ou perdeu.
- Insira um input com um rótulo Nome. Carregue um vetor com as informações digitadas sequencialmente por um usuário.
- Crie um botão que insira antes e depois de cada nome informado a tag <div> e </div> respectivamente
- Crie outro botão que percorra novamente o vetor, e imprima todos nomes em um parágrafo, saltando o seu nome, caso exista no vetor.

Atividades no GoogleClassRoom