

jQuery: Domine a biblioteca mais popular do mercado parte 1

- Esse curso capacita a:
 - Entender a biblioteca do desenvolvimento Web mais popular do mercado;
 - Entender a diferença entre as várias versões do jQuery e saber qual usar;
 - Aprender a criar, remover e manipular elementos da página;
 - Saber como escutar os diversos eventos de uma página;
 - Mudar o estilo de seus elementos dinamicamente;
 - Aprender boas práticas no uso do jQuery e do Javascript;
 - Criar um jogo do zero enquanto aprende jQuery;

Aulas:

1. Introdução ao jQuery, suas vantagens e a função seletora:

- jQuery é uma biblioteca JavaScript que abstrai a sua complexidade e problemas de compatibilidade;
- A diferença entre a versão de desenvolvimento e de produção é a minificação. Minificar é o processo de reduzir o tamanho de um arquivo fazendo certos processos como remover comentários, trocar nome de variáveis por nomes menores, remover espaços entre outras técnicas;
- **jQuery();** **=== \$();** [Serve para selecionar um elemento HTML];
- A função **.text();** tem dupla função, retorna o valor textual do elemento caso seja chamada sem parâmetro ou altera o valor de texto do elemento caso seja chamada com uma string como parâmetro, pega o conteúdo de texto de tags HTML que tem texto dentro como: `<h1>`, ``, `<p>`;
 - Os navegadores e suas diferenças;
 - Por que utilizar o jQuery;
 - Quais as vantagens do jQuery;
 - As diferenças entre as versões do jQuery;
 - Versão slim vs versão normal;
 - Versão de produção vs versão de desenvolvimento;

2. Escutando eventos com jQuery:

- **.on()** [Recebe dois argumentos: primeiro sendo uma string com o nome do evento que vai passar a escutar e o segundo uma função.
Eventos: click, input, focus, dblclick entre outros];
- **.val()** [Manipula os valores de texto dos elementos, mas essa só funciona em elementos de `<input>`, como: `<input>`, `<textarea>` e `<select>`.
Pode atribuir ou apenas pegar valores];
 - Implementar o campo de digitação;
 - Adicionando os contadores de caracteres e palavras a página;
 - Escutar eventos com a função **.on()** do jQuery;
 - O evento de **click** e **input**;
 - Como melhorar a contagem de palavras com uma expressão regular;

3. Criando o GameOver com eventos:

- Evento de **focus** para detectar se o usuário já entrou em um campo de texto. O ato de entrar pode ser feito de vários modos, como clicar com o mouse ou navegar através da tecla tab;
- **.one()** [Equivalente a função **.on()**, mas com a diferença de que escuta o evento apenas uma única vez];
 - O evento de **focus** do jQuery;
 - Como implementar um cronômetro de tempo;
 - Funções de tempo do Javascript: **setInterval** e **clearInterval**;
 - Manipular atributos com a função **.attr()** do jQuery;
 - Escutar eventos com a função eventos com a função **.one()** do jQuery;

4. Reiniciando nosso jogo:

- A função **.click()**;
- Remover atributos com a função **.attr()**;
- Como esperar o carregamento da página com **\$(document).ready()**;
- O atalho **\$(function() {})**;

5. Funções que auxiliam os estilos:

- A framework Materialize.css;
- Como melhorar o design da aplicação;
- A função **.css()** do jQuery;
- A função **.addClass()** do jQuery;
- Adicionando ícones;
- A boa prática de não alterar estilos diretamente no Javascript;
- A função **.removeClass()** do jQuery;
- A função **.toggleClass()** do jQuery;

6. Criando e manipulando elementos com jQuery:

- Buscar nos filhos através da função **.find()**;
- Anexar HTML como um último filho, com **.append()**;
- Anexar HTML, como um primeiro filho, com **.prepend()**;
- A prevenir um comportamento comum com o **event.preventDefault()**;
- Como envolver um elemento HTML com as funções do jQuery;
- A função **.remove()** para remover um elemento do HTML;
- A função **.parent()** do jQuery, para subir na árvore do HTML;
- A criar elementos com a função jQuery **[\$("<h1>")]**;
- Adicionar classes, atributos e alterar os textos dos elementos;
- Como adicionar um evento em um elemento que ainda não existe no HTML;
- Como fazer o botão de remoção funcionar em um elemento criado no Javascript;