



I Congresso Nacional de Ciência da Computação, Análise de Sistemas e Redes de Computadores

Coding Dojo com Javascript

Prof. Alan Marcel Souza

alan.souza@unama.br

Agenda

- 1) Coding Dojo
- 2) Javascript
- 3) Descrição do Problema #1
- 4) Coding Dojo #1
- 5) Descrição do Problema #2
- 6) Coding Dojo #2
- 7) Descrição do Problema #3
- 8) Coding Dojo #3

Coding Dojo

- 1) Técnica derivada das artes marciais (caratê)
- 2) “Do”: caminho / “jo”: lugar --> lugar onde se pratica o caminho de uma arte marcial
- 3) Há vários tipos (Kata, Randori, Kake)
- 4) Adaptada para programação
- 5) Ajuda na prática, na interação da equipe, no aprendizado de novas tecnologias e é divertido

Ambiente colaborativo

Local para experimentar e testar

Passos de bebê (*baby steps*)

Coding Dojo

- Práticas usadas:
 - TDD (Test Driven Development): teste falha, teste passa, melhore o código;
 - Pair programming (programação em par)
 - Métodos ágeis!

Coding Dojo

- Tipo: **Randori**
- Programação em par
- Turnos bem definidos entre 5 e 7 minutos
- A cada turno:
 - O co-piloto vira piloto
 - O piloto volta para a plateia
 - Um novo co-piloto vem da plateia
- Comentários e críticas da plateia somente quando os testes estiverem verdes
- **Silêncio** quando os testes estiverem vermelhos

Javascript

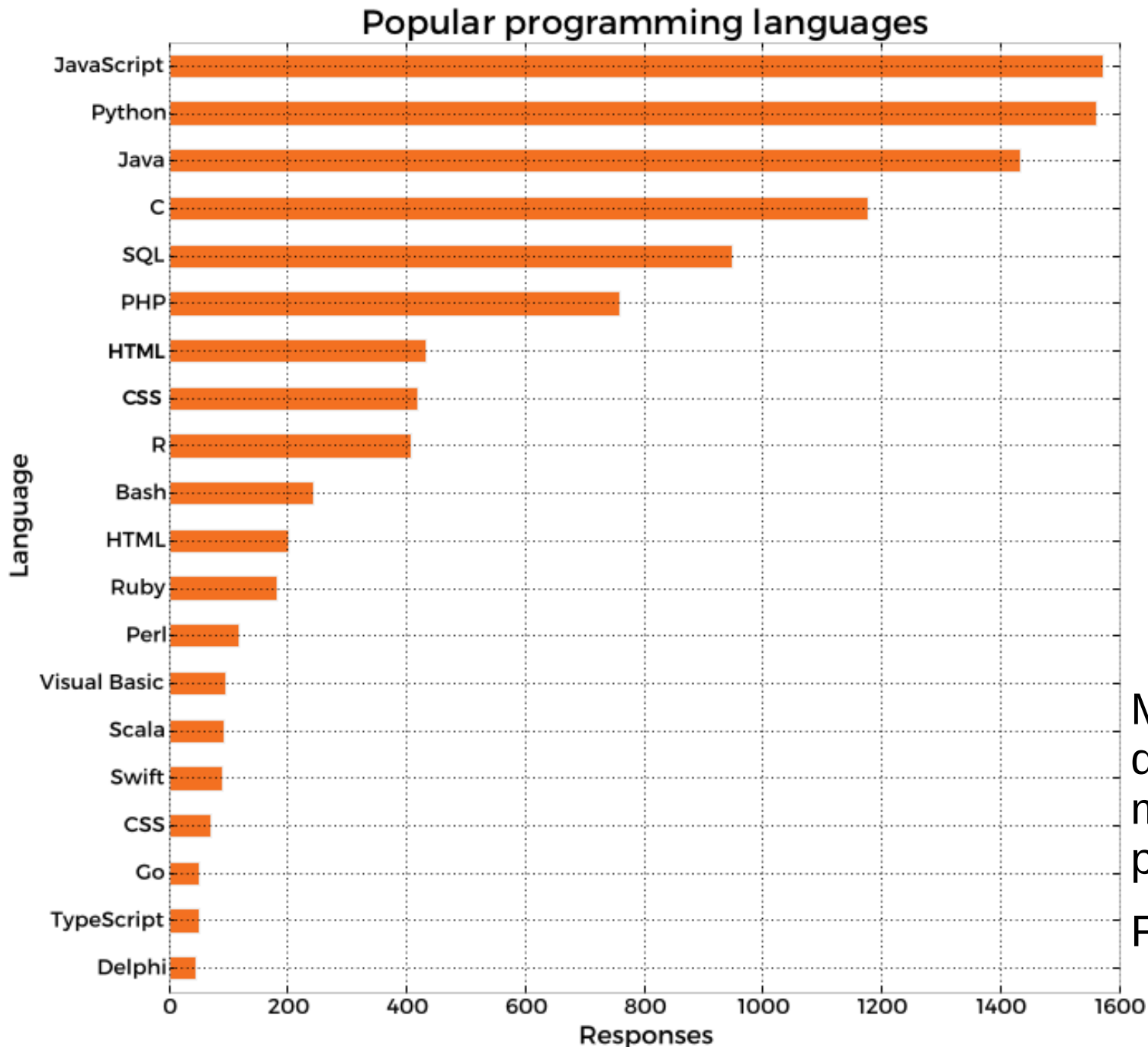
- 1) Linguagem de script
- 2) Permite o **dinamismo** da página web
- 3) Interpretada pelo navegador de internet (*browser*). Portanto, executada no computador do cliente
- 4) Geralmente, funciona junto com HTML e CSS
- 5) Para desenvolver é necessário somente um editor de texto e o *browser*

Javascript

Tem sido utilizada na programação de:

- Páginas Web (Ajax)
- Jogos que funcionam através do browser
- Aplicativos Mobile (Ex: Phonegap, Ionic)
- Serviços nos servidores (Ex: Node.js)
- Frameworks que facilitam muito a vida do programador (Ex: Bootstrap, JQuery, Angular.js)

Javascript



Mais de 11 mil
desenv. ao redor do
mundo responderam a
pesquisa

Fonte: Skill Up (2016)

Javascript – Problema #1

Descrição:

Verificar se a nota de um aluno da Unama é maior, menor ou igual a média.

Simulação de Notas

Informe a nota da 1ª NI:

Nota maior que a média

Javascript – Coding Dojo #1

A prática leva a perfeição!

Javascript – Problema #2

Descrição:

Verificar a situação do aluno dado as notas da 1ª e 2ª NI (reprovado, aprovado, prova final).

Simulação de Notas

Informe a nota da 1a NI:

Informe a nota da 2a NI:

Verificar

Aluno precisa fazer prova final.

Javascript – Coding Dojo #2

A prática leva a perfeição!

Javascript – Problema #3

Descrição:

Colocar cores nas mensagens, conforme:

Aluno reprovado por nota [vermelho]

Aluno aprovado por nota [azul]

Aluno precisa fazer prova final [verde]

Javascript – Coding Dojo #3

A prática leva a perfeição!