




Aula 9

Introdução ao Javascript

Prática

✓ CODIGO    

<> index.html

JS index.js


<> index.html X JS index.js

<> index.html > html > body > script


```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6      <title>Document</title>
7  </head>
8  <body>
9      <h1>Aula 9 - Introdução ao Javascript</h1>
10     <script src="index.js"></script>
11 </body>
12 </html>
```

JS index.js > ...

```
1  // Olá! Esta é a Aula 1 de JavaScript.
2  // Vamos aprender a:
3  // - Mostrar mensagens (Saída)
4  // - Guardar dados (Variáveis e Atribuição)
5  // - Pedir dados ao usuário (Entrada)
6  // - Fazer uma operação simples (Soma)
7
8  // =====
9  // 1. MOSTRANDO MENSAGENS (SAÍDA) 📢
10 // =====
11
12 // 1.1. alert(): Exibe uma caixa de diálogo (alerta) no navegador.
13 //      Útil para mensagens diretas ao usuário.
14 // alert("Olá, turma do alert!"); // Teste: Remova '/' e rode no console do navegador (F12)
15
16 // 1.2. console.log(): Escreve mensagens no console do desenvolvedor (F12).
17 //      Essencial para vermos o que o código está fazendo e para depuração.
18 console.log("Esta mensagem aparece no console (F12).");
19 console.log("Podemos exibir textos e números:", 100);
20 console.log("Resultado de uma conta:", 5 + 3); // Exibe 8
```

```
22 // =====
23 // 2. GUARDANDO INFORMAÇÕES (VARIÁVEIS E ATRIBUIÇÃO) 
24 // =====
25 // Variáveis guardam dados. Usamos `let` para valores que podem mudar
26 // e `const` para valores que não mudam (constantes).
27 // O sinal `=` atribui um valor à variável.
28
29 // 2.1. `let`: Para variáveis que podem ser alteradas.
30 let curso; // Variável 'curso' declarada, mas ainda sem valor.
31 console.log("Valor inicial de 'curso':", curso); // Exibirá 'undefined'
32
33 curso = "JavaScript Básico"; // Atribuindo um valor (texto) à variável 'curso'.
34 console.log("Agora 'curso' é:", curso);
35
36 curso = "JavaScript Essencial"; // Podemos mudar o valor de 'let'.
37 console.log("Novo valor de 'curso':", curso);
38
39 let quantidadeAlunos = 25; // Declarar e atribuir na mesma linha.
40 console.log("Alunos na turma:", quantidadeAlunos);
```

```
42 // 2.2. `const`: Para constantes (valores que não mudam após definidos).
43 const instituicao = "Escola AprenderMais";
44 console.log("Instituição:", instituicao);
45
46 // Tentar mudar uma 'const' gera um erro (o que é bom para evitar bugs!):
47 // instituicao = "Nova Escola"; // Descomente para ver o erro no console.
48
49 // =====
50 // 3. PEDINDO INFORMAÇÕES AO USUÁRIO (ENTRADA) 📄
51 // =====
52 // `prompt()`: Mostra uma caixa para o usuário digitar algo.
53 // O valor digitado é sempre um TEXTO (string).
54
55 let nomeParticipante; // Declara a variável.
56 nomeParticipante = prompt("Qual é o seu nome?"); // Pede o nome e guarda na variável.
57
58 // Exibindo o nome que o usuário digitou:
59 console.log("Nome digitado:", nomeParticipante);
60 alert("Olá, " + nomeParticipante + "! Seja bem-vindo(a)!"); // '+' junta textos (concatena).
61
```

```
62 // Exemplo prático:
63 let linguagemPreferida = prompt("Qual sua linguagem de programação preferida até agora?");
64 console.log(nomeParticipante + " gosta de " + linguagemPreferida + ".");
65 alert(nomeParticipante + ", que legal que você se interessa por " + linguagemPreferida + "!");
66
67
68 // =====
69 // 4. EXEMPLO PRÁTICO: SOMANDO DOIS NÚMEROS  +
70 // =====
71 // Vamos pedir dois números ao usuário e mostrar a soma.
72
73 let numero1Texto = prompt("Digite o primeiro número:");
74 let numero2Texto = prompt("Digite o segundo número:");
75
76 // IMPORTANTE: O `prompt` sempre retorna TEXTO.
77 // Se tentarmos somar textos, o JavaScript vai "juntar" eles (concatenar).
78 // Ex: "5" + "3" se torna "53".
79 // Para somar como números, precisamos converter os textos para números.
80 // Usaremos `Number()` para isso (veremos mais na Aula 2).
81
82 let numero1 = Number(numero1Texto); // Converte o texto para número.
83 let numero2 = Number(numero2Texto); // Converte o texto para número.
84
85 let soma = numero1 + numero2; // Agora sim, é uma soma matemática.
```



```
87 console.log("Texto do número 1:", numero1Texto); // Mostra como texto
88 console.log("Texto do número 2:", numero2Texto); // Mostra como texto
89 console.log("Número 1 convertido:", numero1); // Mostra como número
90 console.log("Número 2 convertido:", numero2); // Mostra como número
91 console.log("A soma de " + numero1 + " + " + numero2 + " é: " + soma);
92 alert("Resultado da soma: " + numero1 + " + " + numero2 + " = " + soma);
93
94 // Se não convertêssemos, veja o que aconteceria:
95 // let somaErrada = numero1Texto + numero2Texto;
96 // console.log("Soma 'errada' (concatenação):", somaErrada); // Ex: "5" + "3" = "53"
97
98 console.log("Fim da Aula 1! Excelente trabalho!");
99 // Próxima aula: Tipos de Dados e Conversões mais a fundo!
```

ATIVIDADE

Faça cada exercício em um JS diferente

Exercício 1: Saudação Personalizada

1. Peça ao usuário para digitar seu nome usando `prompt()`.
2. Peça ao usuário para digitar sua cor favorita usando `prompt()`.
3. Mostre uma mensagem no `console.log()` dizendo: "Olá, [Nome do usuário]! Sua cor favorita é [Cor favorita]."
4. Mostre um `alert()` com a mesma mensagem.

Faça cada exercício em um JS diferente

Exercício 2: Calculadora de Idade Simples

1. Peça ao usuário para digitar sua idade atual usando `prompt()`.
2. Guarde esse valor em uma variável. Lembre-se que o `prompt()` retorna texto! Use `Number()` para converter a idade para um número.
3. Calcule qual será a idade do usuário daqui a 10 anos.
4. Mostre uma mensagem no `console.log()` dizendo: "Daqui a 10 anos, você terá [Nova idade] anos."
5. Mostre um `alert()` com a mesma mensagem.

Faça cada exercício em um JS diferente

Exercício 3: Informações do Produto

1. Peça ao usuário para digitar o nome de um produto usando `prompt()`.
 2. Peça ao usuário para digitar o preço desse produto usando `prompt()`. Converta o preço para número usando `Number()`.
 3. Mostre uma mensagem no `console.log()` formatada assim: "Produto: [Nome do Produto] | Preço: R\$ [Preço do Produto]".
 4. Mostre um `alert()` com a mesma informação.
-

Faça cada exercício em um JS diferente

Exercício 4: Mensagem Secreta

1. Crie uma `const` chamada `palavraSecreta` e atribua a ela uma palavra à sua escolha (ex: "javascript").
2. Peça ao usuário para tentar adivinhar a palavra secreta usando `prompt()`.
3. Guarde a tentativa do usuário em uma variável `let`.
4. Mostre no `console.log()`: "Você digitou: [Tentativa do usuário]. A palavra secreta era: [palavraSecreta]." *(Nesta aula ainda não vimos como verificar se ele acertou, apenas vamos mostrar a tentativa e a resposta!)*

Faça cada exercício em um JS diferente

Desafio da Aula 1: Mini Calculadora de Orçamento de Viagem ✈️💰

1. Defina uma **constante** chamada `CUSTO_DIARIO_ESTIMADO` e atribua a ela um valor numérico que represente um custo diário para uma viagem (por exemplo, `150` para R\$150,00).
2. Peça ao usuário para digitar o **destino da viagem dos sonhos** usando `prompt()`. Guarde em uma variável `let`.
3. Peça ao usuário para digitar **quantos dias ele pretende passar nesse destino** usando `prompt()`. Guarde em uma variável `let`. Lembre-se de converter este valor para número usando `Number()`.
4. Calcule o **custo total estimado da viagem**, multiplicando a quantidade de dias pelo `CUSTO_DIARIO_ESTIMADO`. Guarde o resultado em uma variável `let`.
5. Mostre uma mensagem no `console.log()` formatada assim: `--- Orçamento para [Destino] --- Dias: [Quantidade de Dias] Custo diário estimado: R$ [CUSTO_DIARIO_ESTIMADO] Custo total estimado: R$ [Custo Total Calculado]`
6. Mostre um `alert()` para o usuário com uma mensagem amigável, por exemplo: "Sua viagem dos sonhos para [Destino] por [Quantidade de Dias] dias custaria aproximadamente R\$ [Custo Total Calculado]. Comece a economizar!"

Faça cada exercício em um JS diferente