

CERTIFICADO

◀ Javascript I – Lógica de Programação ▶

CERTIFICAMOS QUE

Caua Mistura

Concluiu com sucesso o conteúdo de Javascript I – Lógica de Programação da plataforma de carreiras tech do OneBitCode.

22 de Maio, 2023

One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda
CNPJ 40.891.792/0001-56



Leonardo Scorza
Sócio Fundador do OneBitCode



Aluno(a): Caua Mistura

Certificado emitido em: 22 de Maio, 2023

Curso ministrado por: One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

Carga horária: 10h

Conteúdo Programático:

- 1.1 Apresentação e introdução ao módulo
- 1.2 Material de Apoio: Mapa Mental
- 1.3 Dicas e Ferramentas
- 1.4 O que é uma Linguagem de Programação
- 1.5 O que é JavaScript
- 1.6 Tipos de dados
- 1.7 Variáveis
- 1.8 Operadores e expressões
- 1.9 Comentários
- 1.10 Quiz 1 - Conceitos Básicos
- 1.11 Usando JavaScript no HTML
- 1.12 Recursos nativos do navegador
- 1.13 Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações
- 1.14 Resolução do Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações
- 1.15 Comparação de dados
- 1.16 Operadores lógicos
- 1.17 Quiz 2 - Operações Lógicas
- 1.18 Estruturas Condicionais: If e Else
- 1.19 Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano
- 1.20 Resolução do Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano
- 1.21 Estruturas Condicionais: Switch
- 1.22 Exercício 3: Conversor de Medidas
- 1.23 Resolução do Exercício 3: Conversor de Medidas
- 1.24 Estruturas de Repetição: While
- 1.25 Exercício 4: Visitando novas cidades
- 1.26 Resolução do Exercício 4: Visitando novas cidades
- 1.27 Estruturas de Repetição: Do While
- 1.28 Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro
- 1.29 Resolução do Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro
- 1.30 Estruturas de Repetição: For
- 1.31 Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos
- 1.32 Resolução do Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos
- 1.33 Estruturas de dados
- 1.34 Arrays
- 1.35 Trabalhando com Arrays - Parte 1
- 1.36 Trabalhando com Arrays - Parte 2
- 1.37 Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas
- 1.38 Resolução do Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas
- 1.39 Arrays bidimensionais
- 1.40 Objetos
- 1.41 Quiz 3 - Arrays e Objetos
- 1.42 Exercício 8: Cadastro de imóveis
- 1.43 Resolução do Exercício 8: Cadastro de imóveis
- 1.44 Funções
- 1.45 Parâmetros de uma função
- 1.46 Retorno de uma função
- 1.47 Escopo
- 1.48 Exercício 9: Calculadora geométrica
- 1.49 Resolução do Exercício 9: Calculadora geométrica
- 1.50 Métodos
- 1.51 Funções recursivas
- 1.52 Funções anônimas
- 1.53 High-Order Functions
- 1.54 High-Order Functions e Arrays - Parte 1
- 1.55 High-Order Functions e Arrays - Parte 2
- 1.56 Quiz 4 - Revisando Funções
- 1.57 Objetos globais
- 1.58 Exercício 10: Desafio final
- 1.59 #1 Resolução do Exercício 10: Desafio final
- 1.60 #2 Resolução do Exercício 10: Desafio final
- 1.61 Recapitulando o que aprendemos
- 1.62 Prova final com certificado