

## Bom te ver por aqui!

- Edição Especial
- Nosso propósito: Impulsionar + Oportunidades
- ▼ Oportunidades

```
# Oportunidades [] Front-end [] Back-end [] Fullstack [] Mobile #
Mercado [] Local x Global [] Milhares de vagas [] Experiência # Skills
[] Soft e Hard Skills [] Tecnologias e evolução
```

# 4 Alinhamento de expectativas

▼ Dicas para chegar até o fim dessa trilha

1. Comunidade do Discord (link na plataforma) a. Como funciona? b. Como tirar dúvidas técnicas? c. apresente-se em #network 2. Desafios durante a missão a. Brindes exclusivos b. Senha no final de cada aula c. Atenção aos e-mails e anúncios na comunidade

### ▼ Como acompanhar os vídeos?

1. Assista com o intuito de entender (você não precisa decorar) 2. Code o bloco de código após entender o que foi feito 3. Não tem problema não entender tudo de primeira, leva tempo e mais conhecimento para que as coisas façam sentido.

### ▼ Guia rápido de estudos e organização

# Foco 1. Técnica Pomodoro 2. Tenha um lugar reservado para seu
estudo # Estudos e Aprendizado 1. Aprendizado ativo x passivo []
Aprenda a se questionar [] Aprenda a ensinar: Repita o que você
acabou de ver. 2. Anotação e Revisão [] Anote mais após a aula []
Revise suas anotações e busque respostas para o que você não
entendeu 3. Pesquisas

#### ▼ Mentalidade

1. Você precisa de tempo a. Descanso faz parte do aprendizado (sono) b. O cérebro precisa de tempo para assimilar as coisas 2. Você precisa ter persistência 3. Programar é encontrar soluções! 4. "Eu não sou tão bom quanto ... " 5. "Eu sinto que estou só copiando e colando" 6. Você gosta do que está fazendo?

## O que vamos desenvolver nessa missão?

### ▼ Visão do Projeto

Crachá Virtual DoWhile - Cartão Virtual



▼ Link do Figma

https://www.figma.com/community/file/1031698737363668691

CCC.	Fun	dam	entos	WEB
------	-----	-----	-------	-----

$\blacksquare$	Programar	para	WEB:
----------------	-----------	------	------

- ▼ O que é programação?
  - ▼ Ensinar computador
    - ▼ Algoritmos
       ☐ Passo a passo
       ☐ Conjunto de Regras
       ▼ Lógica de Programação
       ☐ Maneira de Pensar
    - ▼ Sintaxe
      - ☐ Maneira correta de escrever
- ▼ Linguagem de programação
  - ☐ Javascript

Fro	int-end?
•	Imagina que
	☐ Cliente chama
	☐ Servidor escuta e responde
•	Como é feita essa comunicação?
	☐ HTTP ( HyperText Transfer Protocol )
	☐ URL ( Universal Resource Location )
	☐ Uma troca de dados
•	Tecnologias
	☐ HTML
	☐ CSS
	☐ Javascript



Configurações de ambiente

▼ settings.json

#### Extensões:

- Live Server
- Material Icon Theme
- Omni Theme
- Prettier

```
{ "editor.fontSize": 16, "terminal.integrated.fontSize": 16,
  "workbench.colorTheme": "Omni", "workbench.iconTheme": "material-icon-
theme", "editor.bracketPairColorization.enabled": true,
  "editor.minimap.enabled": false, "editor.wordWrap": "on",
  "workbench.editor.tabSizing": "shrink", "explorer.compactFolders":
  false, // formatter "prettier.tabWidth": 2, "prettier.semi": false,
  "prettier.singleQuote": true, "prettier.trailingComma": "none",
  "prettier.arrowParens": "avoid", "prettier.endOfLine": "auto",
  "editor.tabSize": 2, "editor.formatOnSave": true, "[javascript]": {
  "editor.defaultFormatter": "esbenp.prettier-vscode" }, "[html]": {
  "editor.defaultFormatter": "esbenp.prettier-vscode" },
  "liveServer.settings.donotShowInfoMsg": true,
  "liveServer.settings.donotVerifyTags": true, }
```

# **M** Tecnologia

- ▼ 🏂 HTML
  - ▼ Exemplo de código

```
<!-- Exemplo de código HTML aqui --> <!DOCTYPE html> <html> <head> <title>Mayk Brito - DoWhile 2021</title> </head> <body> <h1>Mayk Brito</h1> <a href="https://instagram.com/maykbrito">@maykbrito</a> </body> </html>
```

- ▼ 🛼 CSS
  - ▼ Exemplo de código

```
/* exemplo de código CSS aqui */ html, body { height: 100%; } body
{ display: grid; place-items: center; } h1 { font-size: 1.5rem; }
a { color: lightgray; text-decoration: none; }
```

### **↓** Baixar

nlw-aula01.zip 0.9KB