

Programadores Cariocas - Módulo 2

Roteiro de aula

Aula 2 - Har: Mudança de Paradigma



Tópicos da aula:

- Funções anônimas
- Callbacks
- Formulários
- Paradigma de programação procedural
- JSON
- Objeto, atributos e métodos
- Programação Orientada a objetos



Atividades da Aula

→ Atividade 1: Trabalhando com ASCII

- ◆ Criar um formulário com input que receba um caractere e mostre seu o código decimal da tabela ASCII na página após clicar no botão de submit.
- ◆ **Objetivo:**
- ◆ Criar uma página com um formulário de input que irá receber um caractere e, ao apertar o botão de "submit", mostrará na tela o código decimal dele.
- ◆ Dica: use o método de string `".charCodeAt()"`.

→ Requisitos:

- ◆ ter um campo de input onde será inserida um caractere;
- ◆ ter um botão de submit que responde a um evento de click (sem atualizar a página);
- ◆ mostrar na tela (via inserção de elemento do DOM) o código decimal do caractere.
- ◆ exemplo: input -> "O", output na tela -> "O = 79"

→ Extra:

- ◆ Ao invés de receber apenas um caractere, receber uma palavra e mostrar na tela o código de cada uma das letras.
- ◆ Exemplo: input -> "Oi", output na tela -> "O = 79, i = 105"

→ Tempo de atividade: 20 minutos



Momento Aprendizagem em Pares

- Esse momento é dedicado para vocês desenvolverem suas demandas e entregas para o curso.
- Utilize esse tempo da maneira que preferir, mas atente-se às aulas que você deve realizar as entregas.
 - ◆ **Dica:** Nas Propostas dos projetos, vocês encontram uma sugestão de organização para a realização das atividades.
 - ◆ **Lembre-se:** O momento de Aprendizagem em Pares é justamente para fazer trocas e aprender em comunidade, aproveite seus colegas e se desenvolvam juntos!
- **Entregas:**
 - ◆ Projeto individual: aula 5 - TECH
 - ◆ Projeto em grupo: aula 11 - TECH
 - ◆ Apresentação do projeto: aula 11 - TECH



Para ajudar



Links interessantes:

- Orientação a Objeto - simples assim!, devmedia
<<https://www.devmedia.com.br/orientacao-a-objetos-simples-assim/3254>> Acesso em ago. 2022
- Programação Orientada a Objetos, wikipédia
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Programa%C3%A7%C3%A3o_orientada_a_objetos> Acesso em ago. 2022.
- Conceitos de POO: abstração e encapsulamento, coodesh
<<https://coodesh.com/blog/candidates/metodologias/conceitos-de-poo-a-bstracao-e-encapsulamento/>> Acesso em ago. 2022.
- Função Callback, MDN
<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Glossary/Callback_function> Acesso em ago. 2022.
- O que é JSON: Do Básico ao Avançado, devmedia
<<https://www.devmedia.com.br/o-que-e-json/23166>> Acesso em ago. 2022.
- Documentação String.prototype.charCodeAt(), MDN
<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/String/charCodeAt> Acesso em ago. 2022.
- Trabalhando com objetos, MDN
<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Guide/Working_with_Objects> Acesso em ago. 2022.

