



Boas-vindas!

Bemvindo caro aspirante a dev!

Continuaremos estudando um pouco mais sobre Javascript.

Agora, vamos estudar um pouco sobre 'Classes' e como utilizá-los em nossa programação.

Vamos lá

Ao final deste módulo você deverá:

- Entender como construir uma classe e utilizá-la.

Referências básicas:

- Classes em Javascript:
 - <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Classes>
 - https://www.w3schools.com/js/js_classes.asp
 - <https://www.devmedia.com.br/classes-no-javascript/23866>

Exercícios:

1. Criar uma classe 'Calculadora' que possua os seguintes atributos e métodos:
 - a. Atributos:
 - i. operand1;
 - ii. operand2;
 - iii. operation.
 - b. Métodos:
 - i. setOperand1(_operand1): responsável por definir o primeiro operando;
 - ii. setOperand2(_operand2): responsável por definir o segundo operando;
 - iii. setOperation(_operation): responsável por definir o tipo de operação ('soma', 'subtracao', 'divisao', 'multiplicacao');
 - iv. getResult(): retorna o resultado da operação se possível ou erro caso contrário (informar o erro da operação);
 - v. clearCalculator(): retorna os valores padrão para 'operand1', 'operand2', 'operation'
2. Criar uma página que utilize a classe 'Calculadora' e permita ao usuário fazer as 4 operações básicas de matemática clicando nos botões '0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '+', '-', 'x', '/', '='.
3. Publique os exercícios 1 e 2 em seu repositório do GitHub.

Em síntese:

Neste módulo você conheceu um pouco sobre Classes e criou uma calculadora utilizando uma classe especialmente criada para isso.

Lembre-se que o foco deste estudo é sempre aprofundar o seu conhecimento em programação na linguagem Javascript. Portanto, não se limite às referências deste módulo e busque novos conteúdos sempre que possível.

Aprofundaremos nossos estudos em Programação com Javascript no próximo módulo.

Bons estudos!