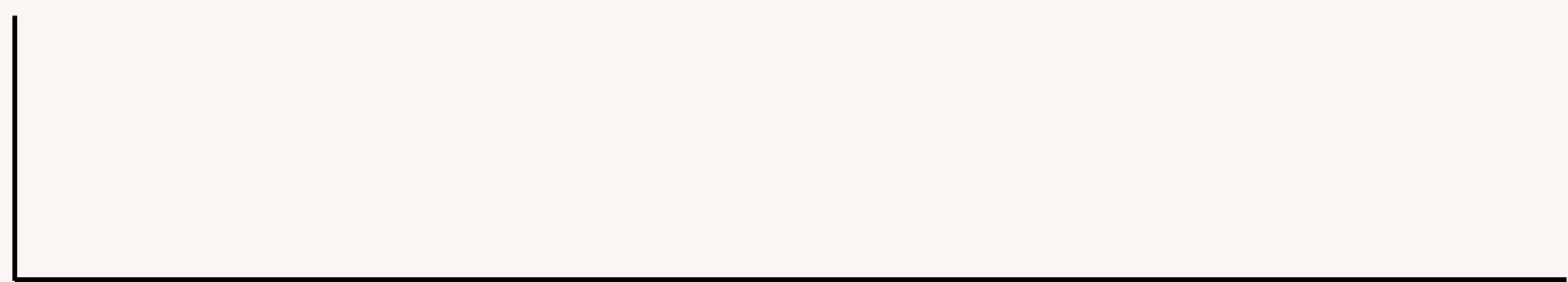




# LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Lucas Johann



# TÓPICOS DA AULA DE HOJE :

- variáveis
- constantes
- tipos de dados
- operadores
- mostrando dados em tela
- exercícios



# O QUE SÃO VARIÁVEIS?

São valores que podem mudar ao decorrer do código.

Por exemplo, a idade é um valor variável, pois todo ano ficamos um ano mais velhos.

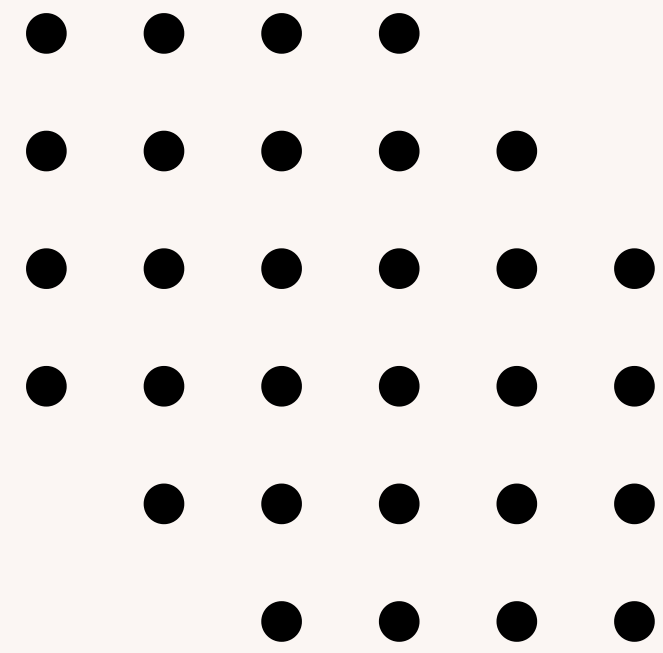
# O QUE SÃO CONSTANTES?

São valores que não mudam ao decorrer do código.

Por exemplo, o CPF é um valor invariável, constante. Ao longo de toda a vida, teremos o mesmo número de CPF.

# TIPOS DE DADOS

- string
- boolean
- null
- undefined
- objetos
- number



# EXEMPLOS

**string -> sempre entre aspas simples ou duplas**

```
const message = "hello world"
```

**number -> números no geral**

```
let idade = 22
```

**boolean -> verdadeiro ou falso**

```
2 == 3 //false
```

# EXEMPLOS

**null -> não possui valor**

```
const x = null;
```

**undefined -> variável não teve um valor atribuído a ela**

```
const y = undefined
```

# EXEMPLOS

**listas -> variáveis que armazenam múltiplos valores, não necessariamente do mesmo tipo**

```
const numberList = [1, 2, 3]
```

```
const list = [1, 'oi', 3]
```

**objetos -> armazenam coleções de dados, chave e valor**

```
const object = {name: 'Lucas Gabriel', age: 22}
```



# OPERADORES ARITIMÉTICOS

módulo:

10%2

adição:

5 + 3

subtração:

10 - 2

exponenciação:

2 \*\* 2

# OPERADORES DE COMPARAÇÃO

igual:

3 == '3'

estritamente igual:

5 === 3

diferente:

10 != 2

extritamente não igual:

2 !== 2

# OPERADORES DE COMPARAÇÃO

maior que:

3 > 4

maior ou igual:

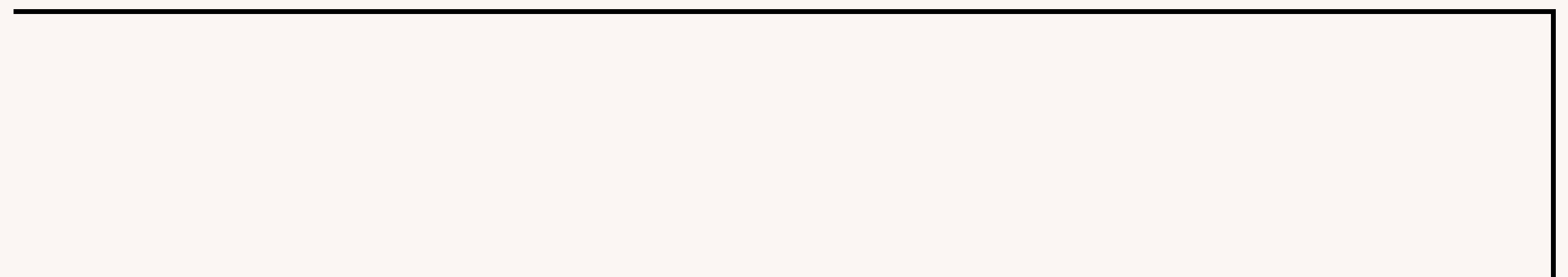
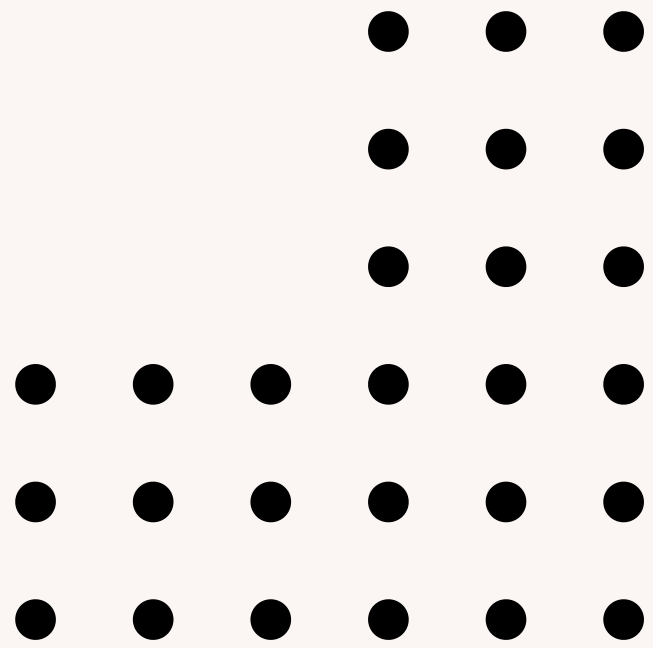
7 >= 4

menor que:

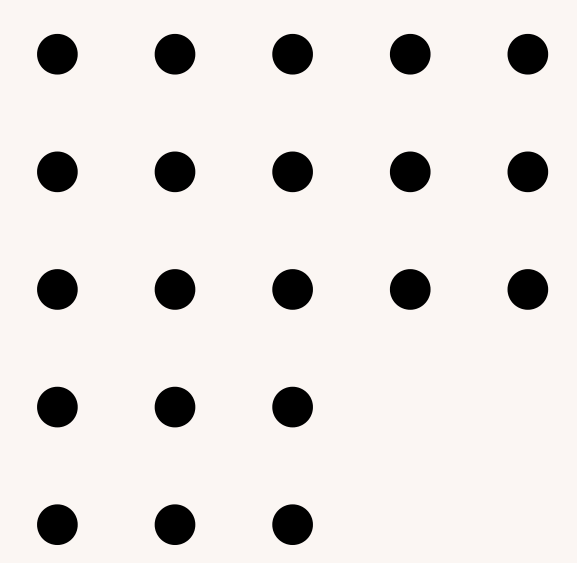
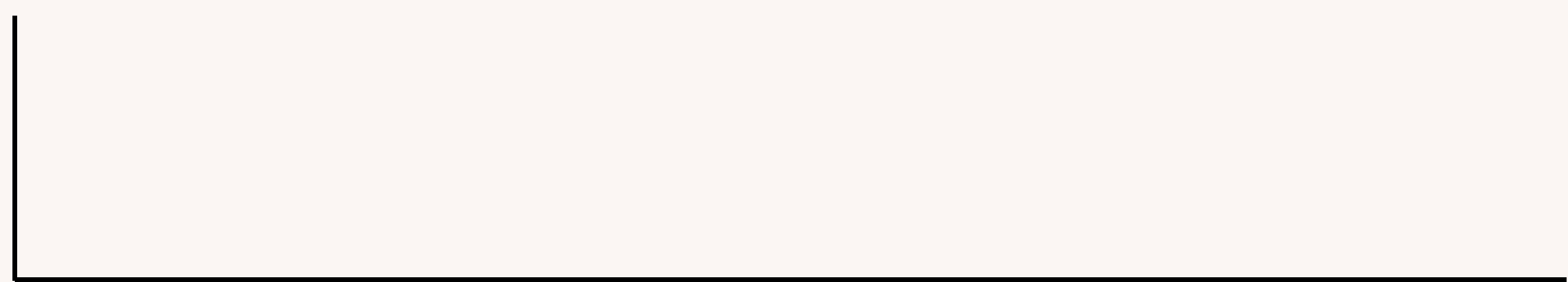
2 < 21

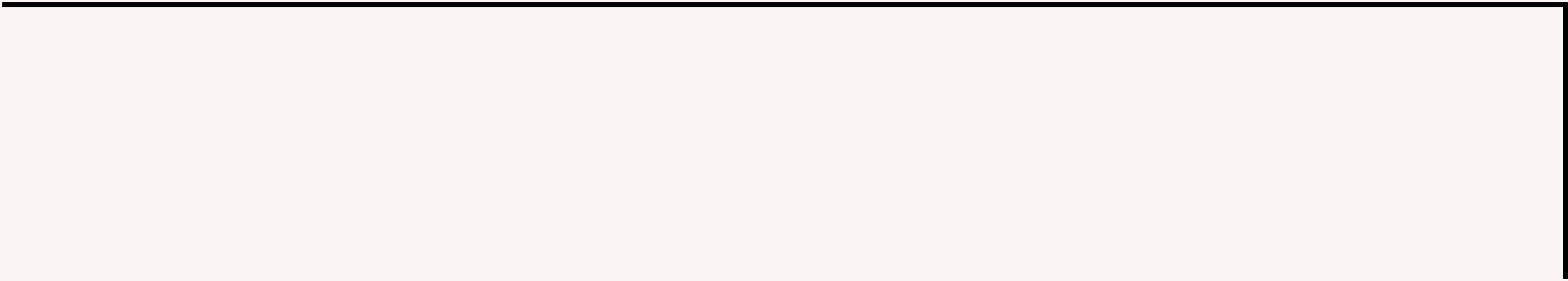
menor ou igual:

2 <= 2

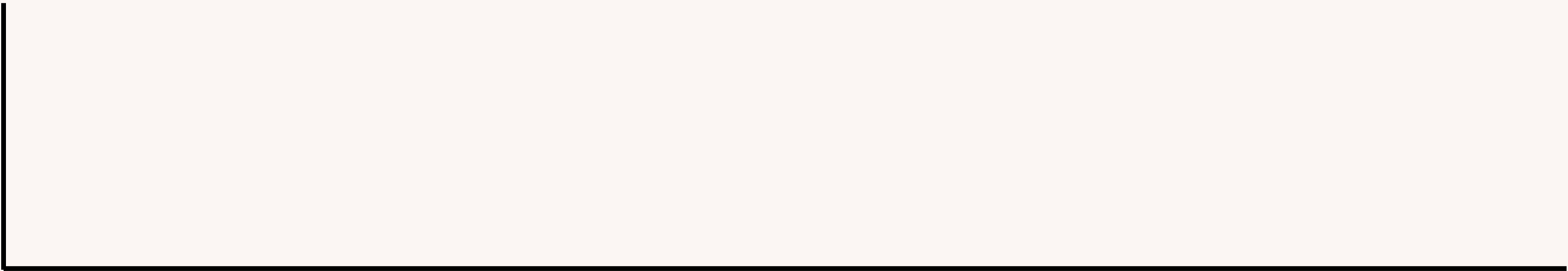


# MOSTRANDO E CAPTURANDO DADOS COM JS





O **Node** sozinho não consegue capturar os dados do terminal, para isso utilizaremos o **módulo readline**.

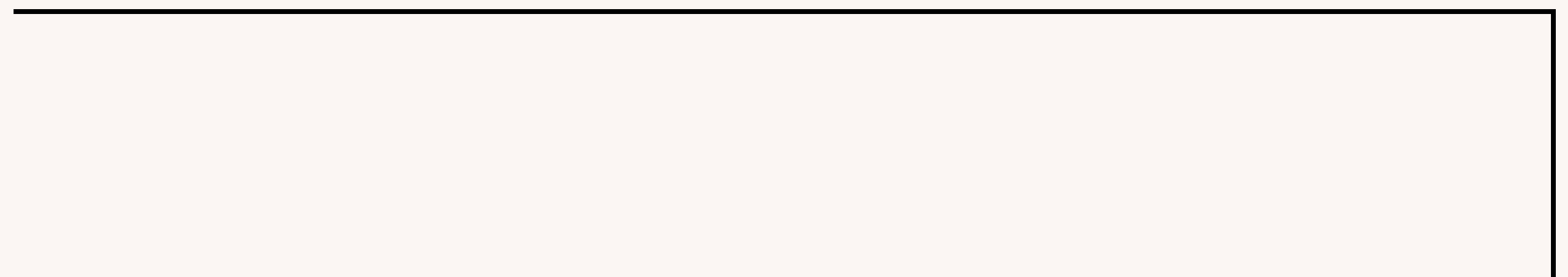
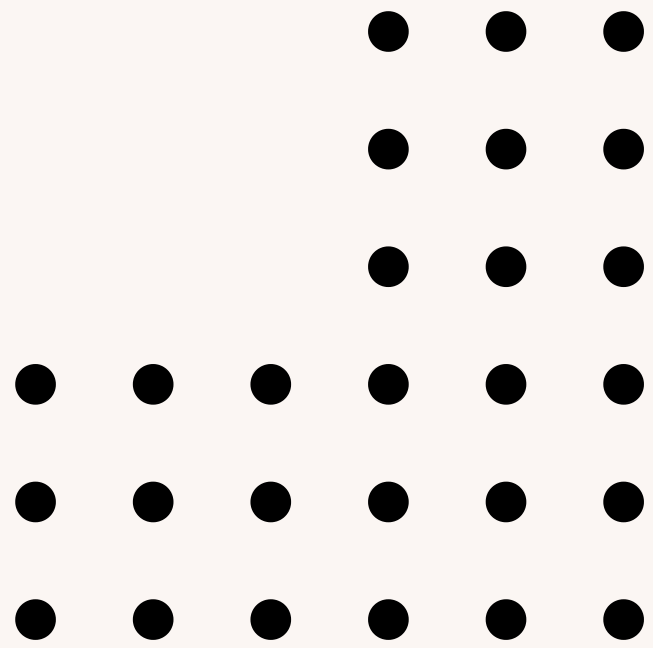


```
const readline = require('readline'); // importa o módulo readline

// Cria uma interface de leitura para a entrada padrão e a saída padrão
const rl = readline.createInterface({
  input: process.stdin,
  output: process.stdout
});

// Pede que o usuário digite seu nome e captura a resposta
rl.question('Escreva seu nome: ', (nome) => {
  console.log(`Olá, ${nome}!`); // Mostra os dados em tela

  // Fecha a interface de leitura após a resposta
  rl.close();
});
```



# EXERCÍCIOS

