

Cronograma de 30 Dias para se Tornar Mestre em JavaScript

Semana 1: Fundamentos Avançados

Dia 1: Revisão Básica e Configuração

Tópicos: Variáveis, Tipos de Dados, Operadores.

Exercícios: Calcule o IMC, converta temperaturas.

Dia 1 e 2

Dia 2: Controle de Fluxo

Tópicos: Condicionais, Loops.

Exercícios: Verifique números primos, sequência de Fibonacci.

Dia 3 e 4

Dia 3: Funções

Tópicos: Declaração, Arrow Functions, Funções de ordem superior.

Exercícios: Ordene números, soma com reduce.

Dia 5 e 6

Dia 4: Objetos e Arrays

Tópicos: Manipulação, Destructuring, Spread/Rest.

Exercícios: Crie um objeto "carro", manipule arrays.

Dia 7 e 8

Dia 5: DOM e Manipulação de Eventos

Tópicos: Seleção de elementos, Eventos.

Exercícios: Contador, modal.

Dia 9 e 10

Dia 6: Prática

Exercício: Lista de tarefas.

Dia 11 e 12

Dia 7: Desafios de Lógica

Dia 13 e 14

Cronograma de 30 Dias para se Tornar Mestre em JavaScript

Exercícios: Resolva desafios online.

Cronograma de 30 Dias para se Tornar Mestre em JavaScript

Semana 2: JavaScript Assíncrono

Dia 8: Promises

Tópicos: Introdução às Promises.

Dia 15 e 16

Exercícios: Simule uma API.

Dia 9: async/await

Tópicos: async/await.

Dia 17 e 18

Exercícios: Refaça o exercício anterior.

Dia 10: Fetch API

Tópicos: Requisições HTTP.

Dia 19 e 20

Exercícios: Consuma a API JSONPlaceholder.

Dia 11: Manipulação Avançada do DOM

Tópicos: Criar elementos dinamicamente.

Dia 21 e 22

Exercícios: Galeria de imagens.

Dia 12: Prática

Exercício: Aplicação de clima.

Dia 23 e 24

Dia 13: Web Storage

Tópicos: LocalStorage, SessionStorage.

Dia 25 e 26

Exercícios: Preferências de usuário.

Dia 14: Desafios Assíncronos

Dia 27 e 28

Cronograma de 30 Dias para se Tornar Mestre em JavaScript

Exercícios: Resolva desafios online.

Cronograma de 30 Dias para se Tornar Mestre em JavaScript

Semana 3: Tópicos Avançados

Dia 15: Classes e Prototipagem

Tópicos: Classes, Prototypes.

Exercícios: Classe "Pessoa".

Dia 29 e 30

Dia 16: Módulos

Tópicos: Export e import.

Exercícios: Reorganize um projeto.

Dia 31 e 1

Dia 17: Estruturas de Dados

Tópicos: Pilhas, filas, listas ligadas.

Exercícios: Implemente uma pilha.

Dia 2 e 3

Dia 18: Algoritmos Básicos

Tópicos: Ordenação e busca.

Exercícios: Busca binária.

Dia 4 e 5

Dia 19: Manipulação de Erros

Tópicos: try/catch, erros personalizados.

Exercícios: Validação de entradas.

Dia 6 e 7

Dia 20: Prática

Exercício: Jogo simples.

Cronograma de 30 Dias para se Tornar Mestre em JavaScript

Semana 4: Revisão e Projeto Final

Dia 21-24: Revisão Completa

Tópicos: Revisão dos conceitos.

Dia 25-30: Projeto Final

Projeto: Gerenciador de Tarefas com API.