

Parte III

 app.betrybe.com/course/fundamentals/javascript/js-features/js-part-1/conteudos/parte-iii

Fundamentos do Desenvolvimento Web Bloco 4 - Introdução à JavaScript e Lógica de Programação

Navegue pelos conteúdos:

Agora que você já sabe o que são variáveis e constantes, vamos entender quais são os **tipos primitivos**, como o JS escolhe o tipo de uma variável através da **tipagem dinâmica** e como realizar **operações aritméticas**.

Agora é a hora da mão ~~na massa~~ no código! No exemplo abaixo, temos as informações de um paciente. Utilize o operador **typeof** para imprimir qual o tipo das variáveis **patientId**, **isEnrolled**, **patientInfo** e **patientEmail**. Esse operador retorna qual o tipo de uma variável, objeto, função ou expressão. Exemplo:

console.log(typeof patientId) retornará **number**.

```
let patientId = 50;
let isEnrolled = true;
const patientInfo = {
  firstName: 'Ana',
  lastName: 'Santos',
};
const patientEmail = 'ana@email.com';
```

O que aconteceria se tentássemos checar qual o tipo da variável **patientAge**? Experimente executar o comando **console.log(typeof patientAge)** e veja o que acontece! Ué...mas não declaramos essa variável, não é mesmo? É exatamente por esse motivo que o seu tipo é **undefined**, como você pôde observar no retorno do **console.log(typeof patientAge)**. Experimente também trocar o valor de **patientId = 50** para **patientId = '50'**. Execute novamente um **console.log()** para imprimir o tipo dessa variável após a modificação. Você verá que o retorno agora é uma **string** pois colocamos o número 50 dentro das aspas. O JavaScript interpreta como **string** tudo o que estiver entre aspas.

Agora que você já conhece os operadores aritméticos básicos do JavaScript, vamos praticá-los? Você pode consultar a lista de operadores na tabela *JavaScript Arithmetic Operators* disponível nesse link se tiver dúvidas. Vamos fazer algumas operações simples para encontrarmos a área e o perímetro de um retângulo de base 5 e altura 8.

1. Crie uma variável chamada **base** e uma variável chamada **altura** e atribua os seus respectivos valores: 5 e 8;
2. Crie uma variável chamada **area** e atribua a ela o resultado da multiplicação da base pela altura. Dica: lembre-se de usar ~~sempre o~~ **console.log()** para imprimir as variáveis e checar os resultados das operações!

3. Crie uma variável chamada `perimetro` e atribua a ela a soma de todos os lados do retângulo;
-