Roteiro

JavaScript

Tópicos

Opção 1

* DOM
* Tipos de dados
* Variáveis
* Operadores
* Estrutura de controles
* Objetos
* Arrays
* Funções
* Objetos customizados
* Closures
* Arrow functions
* Classes (propriedades, métodos e herança e entender o "this")
* let e const

**Links**

<https://www.w3schools.com/js/default.asp>

<https://flaviocopes.com/javascript-introduction/>

<https://medium.com/trainingcenter/afinal-javascript-e-ecmascript-s%C3%A3o-a-mesma-coisa-498374abbc47>

<https://medium.freecodecamp.org/javascript-naming-conventions-dos-and-don-ts-99c0e2fdd78a>

**O que é JavaScript?**

Linguagem de programação



**Onde?**

Back-end, Mobile, Front-End, Banco de Dados

**Como?**

HTML -> Estrutura

CSS -> Estilização

JavaScript -> Comportamento

**Início**

*login.html*



**DOM**

Representa o documento HTML da página.

Imprimir o documento inteiro da página

<script>

console.log(document);

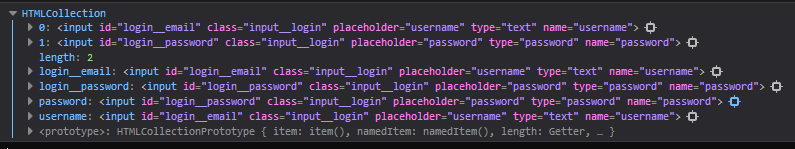
</script>

Buscar o input pela classe

<script>

console.log(document.getElementsByClassName("input\_\_login"));

</script>



Buscar o input pelo id

<script>

console.log(document.getElementById("login\_\_email"));

</script>

Utilizando o querySelector

<script>

console.log(document.querySelector("#login\_\_email"));

</script>

Buscando elementos no DOM e alterando sua informação.

<script>

*// guardo em uma variável*

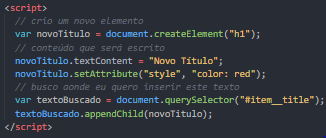
var textoDeExemplo = document.querySelector("#item\_\_description");

*// altero o seu valor*

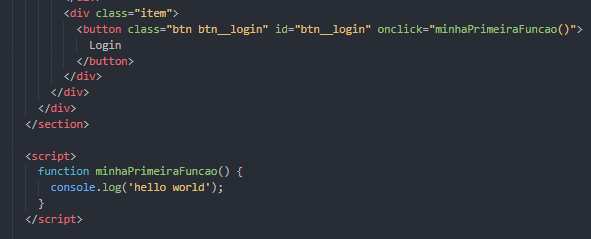
textoDeExemplo.textContent = "Texto Alterado";

</script>

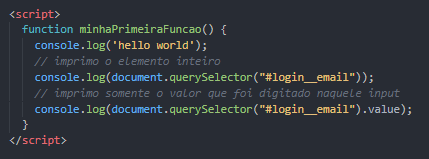
Além de alterar os valores dos elementos, eu posso criá-los.



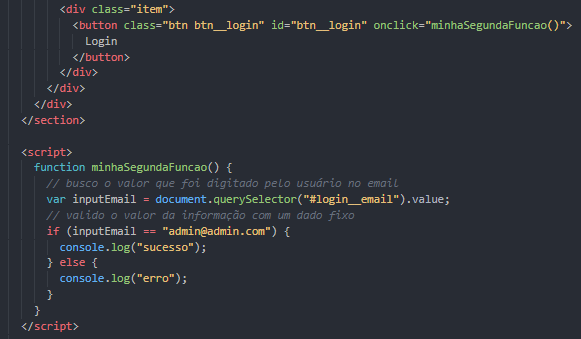
Colocando eventos no botão



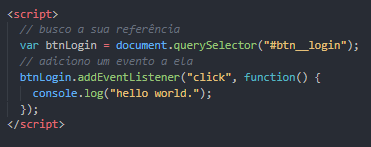
Função para imprimir os valores referentes ao input.



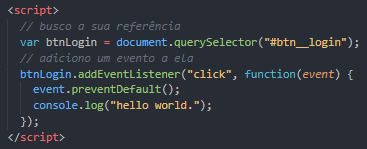
Função para validar as informações que foram digitadas pelo usuário.



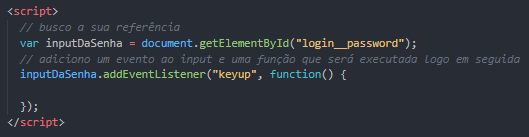
Adicionando comportamento ao botão de outra maneira (Obs.: remover o onclick do botão).

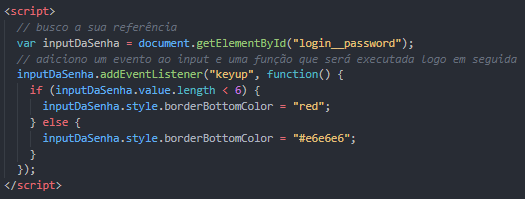


Evitando o comportamento padrão da página.



Adicionando um comportamento de keyup no input de password.





**Exercícios**

Dado um formulário para envio de e-mail, cujo botão de enviar está desabilitado. Você deverá habilitar somente o botão caso o tamanho do valor do input seja maior do que 5 e que contenha um ‘@’ (arroba) e um ‘.’ (ponto).

Pasta – *News-js*



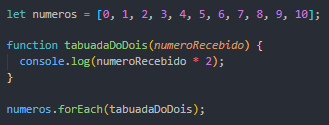
*tipos-eventos.html*

Arrays









PUSH/POP



Funções pré-definidas



MAP



FILTER



REDUCE



**Exercícios**

Pasta: ‘*pets-js’*

Dada uma lista de pets, contendo nome, idade e tipo de pet, realize os exercícios abaixo:

1. Liste somente os animais cujo tipo seja igual a gato;
2. Liste somente os animais cuja idade seja superior a 7;
3. Some a idade de todos os pets;
4. Traga somente os nomes dos pets;
5. Adicione mais um pet chamado doguinho, cuja idade é igual a 13 e o tipo seja cachorro;
6. Mostre a quantidade de cachorros que possuem na lista;



Pasta: *arrays-js*

**API**

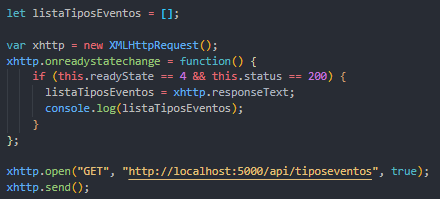
Mostrar uma lista fixa na tabela



Comunicando com a API.

<https://medium.com/beginners-guide-to-mobile-web-development/the-fetch-api-2c962591f5c>

**XMLHttpRequest**





**FETCH**



**Exercícios**

API de personagens

<https://salty-atoll-57329.herokuapp.com/personagens>

<https://salty-atoll-57329.herokuapp.com/>

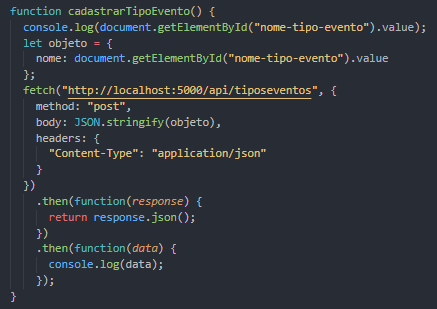
Com a API disponibilizada acima, construa um layout (podendo utilizar bibliotecas/frameworks, como semantic ui, materialize, bootstrap) para que a lista de personagens seja mostrada para o usuário.

Não há restrições quanto a utilização do *XMLHttpRequest*, *Fetch API* ou até mesmo de uma externa chamada *Axios*.

Um exemplo de sua saída, deverá ser a mostrada abaixo, conforme imagem:



Cadastrar um novo tipo de evento



Classes

Módulos (import/export)

This