O JavaScript é sensacional, pois permite entregar todas as aplicações que um negócio precisa com uma linguagem.

Roda nativamente em todos os browsers

O JavaScript é simplesmente a única linguagem interpretada pelos browsers (tanto desktop quanto mobile).

JavaScript é baseado na linguagem C e é fracamente tipada

Basicamente o que aprendemos com a linguagem é manipular textos, datas e fazer cálculos com funções matemáticas.

As variáveis são usadas para armazenar dados.

As funções são blocos de código que realizam uma tarefa. Com elas reaproveitamos um código, ou seja, escrevemos uma rotina e utilizamos mais de uma vez.

Variáveis são usadas para armazenar dados

Ao utilizar var conseguimos redeclarar uma mesma variável.

Já utilizando let isso não é possível e um erro vai ocorrer.

O tipo de uma variável é determinado pelo seu valor.

Para descobrir o tipo de uma variável sem ser pelo seu valor, basta utilizar 'typeof' antes do nome da variável para imprimir no terminal.

O array é uma coleção de dados e com esse recurso podemos colocar mais de um valor em apenas uma variável.

var estados = ["Rio de Janeiro", "São Paulo", "Bahia"];

console.log(estados[0]);

Todo array começa com o índice 0, portanto para acessarmos o seu primeiro valor utilizamos nome\_do\_array[0]

Apesar de agrupar valores de tipos diferentes utilizando arrays ser possível, conseguimos fazer isso melhor com objetos, o que aprenderemos no próximo curso.

Existem casos em que precisamos saber quantos elementos tem dentro do array. Isso é feito utilizando .length depois do nome do array. Veja um exemplo no Código 10:

console.log(linguagens.length);

Com o array conseguimos armazenar em uma variável mais de um valor em comum.

No JavaScript, undefined e null podem ser utilizados para representar a ausência de valor de uma variável.

NaN é o resultado de uma operação matemática que falhou.

Uma variável será undefined quando não for atribuído um valor a ela.

É possível iniciar uma variável com null, o que significa que queremos adiar intencionalmente ou não atribuir um valor a ela, como mostra o Código 1.

Caso você ainda não saiba qual deve ser o valor de uma variável, utilize null em sua inicialização para comunicar essa incerteza.

O valor null é considerado 0 pelo JavaScript, portanto o código acima vai imprimir 1. Lembrando que esse é só um exemplo. Nos próximos cursos ganharemos mais ferramentas para não fazer esse tipo de operação.

Sempre que precisar adiar a atribuição de valor de uma variável, você pode iniciá-la com null para que ela não seja undefined.

const é usado sempre que não precisamos fazer alterações a uma variável.

Operadores são usados para modificar ou obter um novo valor a partir de uma ou mais variáveis.

Operadores aritméticos são as operações básicas da matemática.

Lembre-se que ao utilizar o operador OU, caso o valor da primeira expressão seja true, o que vier a seguir não será avaliado.

Os operadores lógicos analisam expressões ou valores booleanos e retorna true ou false.

# Objeto

Criação de um objeto literal;

var produto = {

id: 9,

nome: "Cafeteira Elétrica",

valor: 99.00

};

O objeto literal é uma estrutura que nos ajuda a organizar melhor os dados. Utilizando essa estrutura deixamos nosso código com mais qualidade, o que o torna mais fácil de ser lido e de ser mantido

As propriedades de um objeto são representadas por pares de chave/valor. Cada propriedade tem uma chave (identificador da propriedade) e um valor (conteúdo da propriedade), como vemos na Figura 1.

Um objeto literal deve ser utilizado para guardar dados de um único domínio (contexto). Se mais domínios (contextos) estiverem envolvidos, devem ser criados objetos literais para cada um deles

Um objeto literal só pode conter dados que pertencem a um mesmo domínio (contexto). Caso existam dados que são relacionados a domínios (contextos) diferentes, será necessário criar um ou mais objetos literais para guardar esses dados

Propriedades do objeto literal;

Uma propriedade de um objeto é composta por um par de chave/valor. A chave serve para identificar a propriedade e o valor define o conteúdo que está contido nessa propriedade

Acessando propriedades do objeto literal;

Coleção de objetos literais.

Para acessar a propriedade de um objeto específico dentro de uma coleção de objetos são necessárias duas coisas: A 1ª é saber qual o índice do objeto dentro da coleção e a 2ª é a chave (identificador) da propriedade que precisa ser acessada

Estruturas condicionais

estruturas condicionais

Através das estruturas condicionais podemos construir sistemas capazes de tomar decisões sozinhos

if / else;

A estrutura condicional if / else é um recurso poderoso na criação de todo tipo de sistema

O operador == deve ser utilizado com cuidado quando for comparar certos tipos de dados

O uso de igualdade estrita em alguns casos é essencial para o bom funcionamento de um sistema

O if ternário permite ao desenvolvedor criar uma estrutura condicional de if / else de forma simplificada

Utilizar curto-circuito permite ao desenvolvedor implementar condicionais if com muito menos linhas de código

else if;

switch.

Nota: Expressões booleanas também podem ser utilizadas como parâmetro do switch, entretanto, seu uso não é recomendado, sendo mais indicado o uso da estrutura condicional if, que funciona especificamente com expressões booleanas

A estrutura condicional switch é um recurso que, assim como o if / else, pode ser utilizado em qualquer tipo de sistema

switch(produto)

{

case "Smartphone":

case "Celular":

case "Telefone":

console.log("Produto: Smartphone");

break;

case "TV":

console.log("Produto: TV");

break;

default:

console.log("Produto inválido");

break;

}

Inputs

Durante o desenvolvimento de aplicações JavaScript é muito comum termos que criar aplicações que precisem de interação com o usuário e muitas das vezes essa interação precisa ser feita através de um ambiente externo. Nesta aula veremos o que são inputs e como eles nos ajudam a resolver essas situações.

A utilização do input nos permite construir aplicações de linha de comando dinâmicas autossuficientes em JS. Essas aplicações podem ser usadas em diferentes contextos, como teste de aplicações direto na linha de comando e até mesmo aplicações de linha de comando completas

Na aula anterior vimos como o uso de inputs pode ajudar na construção de aplicações de linha de comando com JS. Porém, esse não é um recurso nativo da linguagem, por isso, nesta aula vamos aprender a instalar e configurar um plugin que adiciona o recurso de input ao JS.

Instalando o readline-sync:

primeiro: inicializar o npm (npm init -y)

sera criado um arquivo .json dentro da pasta selecionada que precisara ser editado adicionando uma linha ao codigo ("type": "module")

segundo instalar o modulo do readline-sync (npm install readline-sync)

serão criados varios arquivos.

depois de tudo instalado será necessario chamar o plugin dentro do programa.

---

import entradaDados from 'readline-sync';

const nome = entradaDados.question('Digite seu nome: ');

console.log('Olá, '+nome);

---

Nota: Devido a uma limitação do Windows, caracteres acentuados podem não ser exibidos corretamente no prompt de comando (cmd). Esse não é um problema do readline-sync e sim do Windows. Para resolvê-lo, execute o comando chcp 65001 no prompt de comando e a aplicação passará a exibir a acentuação corretamente.

O readline-sync é o recurso que utilizamos para implementar inputs em nossos projetos JS no node. É através dele que poderemos construir nossas aplicações dinâmicas de linha de comando. Por exemplo:

Conhecer bem o readline-sync é importante no processo de desenvolvimento de aplicações de linha de comando, pois é através dele que implementamos os inputs que nos permitem a entrada de dados diretamente no console

a função Number() só é necessaria em operações matematicas de soma. as demais operações o JS faz a conversão de type antes de realiza-las.

O uso da função Number() deve ser utilizado sempre que formos utilizar valores numéricos do input em cálculos matemáticos. Por exemplo:

let x = entradaDados.question("Informe o valor de x: ")

let y = entradaDados.question("Informe o valor de y: ")

let soma = Number(x) + Number(y);

Através de exemplo práticos, vimos como podemos utilizar o input em aplicações do mundo real, deixando mais claro o uso do input com readline-sync

---

import readlineSync from 'readline-sync'

;

let

colecao\_empresas

= [

{id: 1, nome: "Microsoft"},

{id: 2, nome: "Apple"},

{id: 3, nome: "Alphabet"},

{id: 4, nome: "Facebook"}

];

console.log("\n1 - Microsoft")

console.log("2 - Apple")

console.log("3 - Alphabet")

console.log("4 - Facebook")

let empresa = readlineSync.

question

("\nDigite o id da empresa que deseja: ");

console

.log("\nVocê escolheu a empresa: "+colecao\_empresas[empresa-1].

nome

);

Arreys