

# Lógica de programação

# Variáveis e constantes

```
var idade = 30;
```

```
var nome = 'joão';
```

```
const idade = 30;
```

```
const nome = 'joão';
```

# Tipos de dados

**Number:** dado numérico exemplos :

30

30.58

obs: não é usado aspas para representar.

Em algumas linguagens será dividido em 2 categorias integer(números inteiros)

float(números com casas decimais)

# Tipos de dados

**String:** dado em forma de texto.

exemplo:

'texto'

'45'

'0005'

'159.138.841-84'

obs: a string é representada pelas aspas

# Tipos de dados

**Boolean:** dado lógico (verdadeiro ou falso)

exemplo:

false

true

obs: não é utilizado aspas

# Tipos de dados

**Array:** Representa uma lista de dados.

exemplo:

[1,2,5,9,84]

['joão','maria','antonio']

['pendente','em processamento','concluído']

# Tipos de dados

Objetos: representa um dado de forma mais complexa:

exemplo

```
var pessoa = {  
  nome: "João",  
  idade: 38,  
  endereço: "Rua Marechal Deodoro"  
}
```

obs: é representado entre chaves {}

# Estruturas de condições

Estruturas de condições nos auxiliam a mudar o comportamento do software de acordo com os dados que são alimentados nele:

exemplo:

```
if (idade >= 18) {  
    return "Maior de idade"  
}  
else {  
    return "Menor de idade"  
}
```

obs: "if" representa se "else" representa senão.



# Estruturas de repetição

Estruturas de repetição auxiliam a executar processos repetitivos diminuindo a quantidade de código que é escrito;

exemplo:

```
while(indice < quantidade_de_clientes){  
    //enviar email  
}
```