

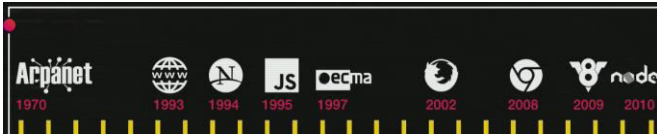
AULA 2 – COMO CHEGAMOS ATÉ AQUI?

→ Basicamente, **ECMAScript** é a linguagem **JavaScript** padronizada

→ O **Google Chrome** tinha um motor de JavaScript interno muito poderoso, que é o **motor V8**. Uma grande vantagem deste motor é que ele gerava códigos JIT (Just in Time), além do V8 ser um código aberto, ou seja, qualquer pessoa pode mexer

→ Com isso, baseado nesse motor V8, porém fora do Google Chrome, surgiu o **Node.js**, que é uma máquina que roda JavaScript fora do navegador, com isso, além do **cliente**, podemos ter JavaScript ao lado do **servidor** também!

Linha temporal:



Tecnologias que baseiam no JavaScript:

- jQuery
- Angular
- React
- Vue.js
- Electron
- Ionic
- Apache Cordova

Jogos criados em JavaScript:

- Phaser
- PixiJS
- Impact
- melon.js
- Craftyjs