**CURSO DE JavaScript**

CURSO EM VÍDEO

MÓDULO

**B**

AULA 1

O que o JS é capaz de fazer?

Fazendo uma analogia entre um Website e uma casa, o conteúdo em HTML seria a estrutura da casa (fundação, tijolos, cimento etc.), a estilização em CSS seria o acabamento da casa (reboco, tinta, móveis, decoração, janela, porta etc.) e o JAVASCRIPT seria como as interações da casa (a janela e portas abrindo, a tv ligando, a luz acendendo etc.).

O JS é responsável pela responsividade e funcionalidades dos sites onde é aplicado.

AULA 2

JavaScript: Extras

ECMAScript

O ES começou a existir quando os criadores do JS, em 1997, sentiram a necessidade de padronizar a linguagem.

Contrataram a empresa de padronizações, “ECMA”, que lançou sua primeira versão do ECMAScript em 1997. Desde então, lançaram outras versões, seguindo a linha de tempo abaixo:

1.0

2.0

3.0

ES5

ES6

ES

2015

ES

2016

ES

2017

ES

2018

ES

2019

1999

1998

1999

2015

2009

2015

2019

2018

2017

2016

Tecnologias

**jQuery**: Conjunto de bibliotecas, facilita muito o uso de interatividades em JS

**Angular**: Criado pelo Google, facilita muito a criação de aplicações web. É uma linguagem mais declarativa do que imperativa em si.

**React**: Criado pelo facebook, tem praticamente a mesma funcionalidade do Angular, mas tem mais flexibilidade. Por exemplo, temos o ReactNative pra criação de aplicações em celular etc.

**Vue**: Um framework assim como o Angular, mas criado por um ex-programador da Google com a discrição de que “estava cansado do Angular” e resolveu fazer uma versão melhor.

**Electron**: Mantido pelo GitHub, usado para a criação de programas com Interfaces Gráficas. Por exemplo, o VSCode e versões de alguns apps para desktop como o do wpp, Discord, Slack etc.

**Ionic**: Um SDK1 para poder criar apps para aparelhos mobile baseado numa versão antiga de uma tecnologia chamada PhoneGap

**Cordova**: Uma versão evoluída da tecnologia PhoneGap, após ser comprada pela Apache.

1 Kit de Desenvolvimento de Software, um conjunto de ferramentas oferecido por empresas para a criação de aplicativos

Tecnologias para criar games com JS

* Phaser
* PixiJS
* Impact
* Melon.js
* CraftyJS