

# Fundamentos JavaScript

Kauê Luis Oliveira da Silva

# Objetivo:

- Reforçar os principais fundamentos do JavaScript
- Revisar métodos de string
- Conhecer e treinar o Objeto Math()
- Datas
- Eventos : document , link , imagem

# Como utilizar essa aula:

- Cada tópico da aula tem um código exemplo correspondente.
- Leia o código e tente modificar
- Por favor acesse esse documento compartilhado

Por link aqui

# String:

- Para acessar um elemento específico dentro de uma string usa-se [bracket notation]

```
1  var meuNomeCompleto = 'Kaue Luis Oliveira da Silva'
2
3  console.log(meuNomeCompleto[0])
4  console.log(meuNomeCompleto[meuNomeCompleto.length - 2])
5
```

# String:

- **Alguns métodos:**
  - **charAt**
  - **charCodeAt**
  - **concat**
  - **endsWith**
  - **fromCharCode**
  - **includes**
  - **indexOf**
  - **lastIndexOf**
  - **Match**
  - **toUpperCase**
  - **repeat**
  - **replace**
  - **search**
  - **slice**
  - **split**
  - **startsWith**
  - **substr**
  - **toLowerCase**
  - **trim**

# String:

## Abrir exemplo 0

- **.lastIndexOf():**
  - O método `lastIndexOf()` retorna o índice da última ocorrência do valor especificado encontrado na String, pesquisando de trás para frente a partir de `fromIndex`. Retorna -1 se o valor não for encontrado.
  - [https://www.w3schools.com/jsref/jsref\\_lastindexof.asp](https://www.w3schools.com/jsref/jsref_lastindexof.asp)
- **.substring():**
  - O método `substring()` retorna um subconjunto de uma string entre um índice e outro, ou até o final da string.
  - [https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Global\\_Objects/String/substring](https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/String/substring)

# Math:

## Abrir exemplo 1

- O objeto `Math` oferece métodos para resolver funções trigonométricas como seno e tangente, bem como funções matemáticas em geral como raízes quadradas.
- `Math.PI` , `Math.SQRT2`

# Math:

## Abrir exemple 2

- `Math.pow()`
- `Math.ceil()`
- `Math.floor()`
- `Math.round()`
- `Math.min()`
- `Math.max()`



# Datas:

Abrir  
exemplo  
3

Método	Valor de Retorno
getMonth( )	Retorna o mês
getDate( )	Retorna o dia do mês
getDay( )	Retorna o dia da semana
getHours( )	Retorna a hora
getMinutes( )	Retorna os minutos dentro da hora
getSeconds( )	Retorna os segundos dentro do minuto
getTime( )	Retorna o número de milissegundos decorridos desde 1/1/1970
getTimezoneOffset	Retorna a diferença de fuso horário para GMT
getFullYear( )	Retorna o ano - após 1970
getFullYear( )	Retorna o ano com quatro dígitos - após 1970
toString( )	Retorna a data e hora locais em um string
toGMTString()	Retorna a data em GMT (Greenwich Mean Time ) usando as conversões da Internet
toLocaleString	Retorna a data no horário local, usando o padrão da Internet de mês, dia ano hh:mm:ss
parse (cadeiaData)	Faz uma análise gramatical da representação Date em uma cadeia e retorna o valor de milissegundos a partir de 1o de janeiro de 1970 00:00:00
UTC (ano, mês, dia [, horas] [,minutos] [,segundos])	Retorna um número de milissegundos desde 1o de janeiro de 1970 00:00:00 com base do GMT ou no UTC (Coordenada de Horário Universal).

# Datas:

Para alterar data e hora utilizam-se funções set

Abrir  
exemplo  
4

Método	Faixa de valores válidos
setDate(diaDoMês)	1-31
setHours(horas)	0-23
setMinutes(minutos)	0-59
SetMonth(mês)	0-11
setSeconds(segundos)	0-59
setTime(milissegundos)	0 e acima
setYear(ano)	1970 e acima
setFullYear(ano)	1970 e acima (com 4 dígitos)

# Eventos:

Eventos são ocorrências que podem ser reconhecidas por JavaScript

Ação	Sinal gerado (evento)
Clique em um botão de formulário	Click
Passagem do apontador do mouse sobre um link	MouseOver

# Eventos:

Os manipuladores de evento são inseridos dentro das tags HTML.

```
<Qualquer atributo HTML manipulador_de_evento="programa Javascript">
```

```
<button class="button center" onClick="newTodo()">
```

```
  New TODO
```

```
</button>
```

## Propiedades do Objeto Document:

Propriedades do objeto Document	
alinkColor	Representa o valor de cores no padrão RGB para a cor de links ativados, expressados por três valores hexadecimais
anchors	Vetor de objetos correspondendo a cada âncora (cada link criado baseia-se em uma âncora, representando o destino da ligação. Exemplo: <A HREF="file:///c:/teste"> onde A é a abreviação de âncora ) presente no documento
bgColor	Representa o valor em RGB, através de três valores hexadecimais, para a cor de fundo da página
cookie	Contém o valor dos cookies para o documento corrente
fgColor	Representa o valor em RGB, através de três valores hexadecimais, para a cor de foreground da página
images	Vetor de objetos correspondendo a cada imagem in-line incluída no documento
forms	Vetor de objetos correspondendo a cada formulário em um documento
lastModified	Cadeia de caracteres contendo a última data em que o documento foi modificado
linkColor	Representa o valor em RGB, através de três valores hexadecimais, das cores utilizadas nos hiperlinks da página
links	Vetor de objetos correspondendo a cada hiperlink presente na página, podendo estar na forma de texto ou de áreas clicáveis em um imagemap
location	Representa a URL completa do documento. Tem o mesmo valor que a propriedade URL do documento
referrer	Contém o URL do documento que chamou o documento corrente
title	Representa uma cadeia de caracteres contendo o título do documento (texto exibido na Barra de Títulos da página)
vlinkColor	Representa o valor em RGB, através de três valores hexadecimais, das cores utilizadas pelos hiperlinks da página que já foram visitados

Abrir  
exemplo  
5

## Eventos do objeto Document

Evento	Manipulador do evento	Descrição
Blur	OnBlur()	Quando o foco é removido de uma janela.
Focus	OnFocus()	Quando o foco é passado para uma janela
Load	OnLoad()	Ocorre quando uma página é totalmente carregada no navegador

## Exemplo 6

# Link

Atributo	Descrição
HREF	Endereço da página que será aberta
Target	Onde a página será aberta
Name	Nome do objeto link

```
<a href=http://www.people.com.br target="_blank"> Site da People </a>
```

<https://codepen.io/kaueods/full/goOBQN/>

# Eventos do objeto Link

Evento	Manipulador do evento	Descrição
Click	OnClick()	Ocorre quando o usuário clica em um link
MouseOver	OnMouseOver()	Ocorre quando o usuário move o ponteiro sobre um link de hipertexto. Ocorre em elementos: hypertext link, área clicável do imagemap
MouseOut	OnMouseOut()	Ocorre quando o usuário move o ponteiro do mouse para fora de um link. Ocorre em: hypertext link, área clicável do imagemap
MouseDown	OnMouseDown()	Ocorre quando o botão do mouse é pressionado
MouseUp	OnMouseUp()	Ocorre quando o botão do mouse é solto
DblClick	OnDblClick()	Ocorre quando o usuário dá duplo clique

## Exemplo 7



# Imagem

Atributo	Descrição
SRC	Caminho e Nome do arquivo de imagem
Name	Nome do objeto link
Width	Largura da imagem
Height	Altura da Imagem
Border	Tamanho da borda da imagem

# Propriedades objeto imagem

Propriedades do objeto image	
src	Cadeia de caracteres que representa o atributo src do marcador IMG no código HTML.
lowsrc	Cadeia de caracteres que representa o atributo lowsrc (o atributo lowsrc especifica uma versão em baixa resolução do arquivo de imagens contido no marcador SRC) do marcador IMG
name	Cadeia de caracteres que representa o atributo name no marcador IMG
height	Inteiro que representa a altura da imagem em pixels. Reflete o valor do atributo height no marcador IMG
width	Inteiro que representa o comprimento da imagem em pixels. Reflete o valor do atributo width no marcador IMG
border	Inteiro que representa o comprimento da borda da imagem em pixels. Reflete o valor do atributo border do marcador IMG
vspace	Inteiro que representa o espaço vertical em pixels ao redor de uma imagem. Reflete o valor do atributo vspace no marcador IMG
hspace	Inteiro que representa o espaço horizontal em pixels ao redor da imagem. Reflete o valor do atributo hspace do marcador IMG
complete	Valor booleano indicando se o navegador finalizou o carregamento da imagem

# Evento de objeto imagem

Evento	Manipulador do evento	Descrição
MouseOver	onMouseOver()	Ocorre quando o cursor do mouse passa numa imagem
MouseOut	onMouseOut()	Ocorre quando o usuário move o ponteiro do mouse para fora da área da imagem, ou de uma área clicável de um imagemap.
MouseDown	onMouseDown()	Ocorre quando o botão do mouse é pressionado
MouseUp	onMouseUp()	Ocorre quando o botão do mouse é solto
Load	onLoad()	Quando uma imagem termina de ser carregada
Error	onError()	Quando ocorre um erro no carregamento de uma imagem
Abort	onAbort()	Quando o carregamento de uma imagem é cancelado - o usuário cancela o carregamento da página.

## Exemplo 8