# **JavaScript**

Em uma página web, o HTML é a estrutura, o CSS é o design e o JavaScript é a interação do desenvolvimento

Abreviação do emmet para o javascript: **! e enter**

Ao clicar com o botão esquerdo segurando o ctrl, o vs code dá a opção de criar o arquivo.

# **Tipos primitivos JavaScript**

Para saber o tipo da variável, utilizamos a função typeof()

* **Boolean** – Boleano, recebe true ou false.
* **Null –** Tem um tipo definido, mas não tem valor atribuído.
* **Undefined** – Não foi definido um tipo para a variável.
* **Number** – Tipo numérico, podendo ser inteiro ou real.
* **String** – Tipo caracter que guarda um dado no formato texto.
* **Array** – Variável contendo um conjunto de dados do mesmo tipo ou tipos diferentes
* **Object** – Tipo objeto
* **Function** – Tipo função

# **Manipulando Arrays**

|  |  |
| --- | --- |
| **Comando** | **Função** |
| forEach() | executa uma função para cada índice de um array. |
| push() | adiciona um item no final do array. |
| pop() | remove um item no final do array. |
| shift() | remove um item no início do array. |
| unshift() | adiciona um item no início do array. |
| indexOf() | retorna o índice de um valor. |
| splice() | remove uma quantidade de itens do vetor a partir de uma posição; |
| slice() | retorna uma quantidade de itens do vetor a partir de uma posição; |

# **Desestruturação de objetos**

A desestruturação de objetos nada mais é do que atribuir as propriedades de objetos à variáveis, facilitando a manipulação do objeto.

Exemplo: **var** xícara = {cor: ‘azul’, tamanho=’p’, função:tomarCafe()}

**var** cor = xicara.cor;

**var** tamanho = xicara.tamanho;

**var** função = tomarCafe();

# **Boas práticas**

Externar o arquivo de script

Carregar o script no final do Body