

imersão dev_

IMERSÃO DEV

OBJETOS E TABELAS DE CLASSIFICAÇÃO

Aula 06 - Objetos e tabelas de classificação | Imersão Dev



AULA 1

Variáveis, operações e média

AULA 2

Conversor de moedas

AULA 3

Mentalista

AULA 4

Array, lista e AluraFlix

AULA 5

Funções no AluraFlix

AULA 6

Objetos e tabelas de classificação

AULA 7

SuperTrunfo - Lógica do jogo

AULA 8

SuperTrunfo - Cartas do jogo

AULA 9

AULA 10

OBJETOS E TABELAS DE CLASSIFICAÇÃO

Links, dicas e notas de aula

Nesta sexta aula da **Imersão Dev**, vamos criar uma tabela de classificação e aprender o que são objetos no Javascript! O código da aula para você acompanhar está aqui:

<https://codepen.io/imersao-dev/pen/c3ba80ae177fcded4c257015d4ce719c>

Faça o fork deste projeto para a sua conta e marque as hashtags #imersaodev e #alura.

Neste programa, focamos em objetos no universo Javascript, criando uma tabela de classificação, onde manipulamos os valores, realizamos cálculos e incluímos no HTML.

Acessibilidade - Aula com interpretação de libras e legenda

[Clique aqui](#) para acessar esta aula com interpretação de libras e legenda.

Conteúdo detalhado desta aula

- Remover o código estático do HTML;
- Criar um objeto no Javascript para cada jogador;
- Criar uma função que receba um objeto como parâmetro para calcular os pontos;
- Exibir o objeto na página HTML;
- Criar uma função para adicionar vitória, outra para adicionar empate e uma última para adicionar derrota;
- Recalcular os pontos quando vitória ou empate for adicionado.

Desafios desta aula!

- Fazer a lógica de quando houver um empate, obrigatoriamente deveria já ajustar como empate para os demais jogadores
- Validar se todos os pontos estão fazendo sentido, tanto o número de empates, quanto derrotas e vitórias com os demais jogadores (impossível haver mais vitórias que derrotas, por exemplo)
- Adicionar a imagem de cada jogador
- Criar um botão para zerar todos os pontos
- Criar um botão e inputs (campos de texto) para adicionar novos jogadores, com seus respectivos dados
- Utilizar seu jogo preferido para se basear na pontuação da sua tabela de classificação

Links importantes para você acompanhar a aula

- [Repositório do código final da aula 5](#)

Como compartilhar seu CodePen:

- Clique na opção Settings no canto superior direito;
- Selecione a opção Pen Details (Detalhes);
- No campo Pen Title você pode dar o nome do seu projeto;
- No campo Pen Description, você pode dar detalhes sobre o projeto (o que ele faz, qual objetivo do projeto);
- Para compartilhar seu projeto, no campo Tags, você pode adicionar #imersaodev e #alura;
- Agora só salvar seu projeto e compartilhar o link marcando a Alura nas redes sociais!

QUEM SÃO NOSSOS MERGULHADORES?