

imersão dev\_

## IMERSÃO DEV

### FUNÇÕES NO ALURAFLIX

#### Aula 05 - Funções no AluraFlix | 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

## FUNÇÕES NO ALURAFLIX

### Links, dicas e notas de aula

Na maior parte das vezes, queremos que a entrada dos nossos dados não seja apenas através do código que desenvolvemos ou pelo console, mas sim na tela. No nosso projeto AluraFlix queremos fazer dessa mesma maneira, e para isso utilizaremos o **input**.

### Link do template:

<https://codepen.io/imersao-dev/pen/a72cb555357a41859dfc4999ace1283c>

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

Durante a aula de hoje, vamos *refatorar* o projeto do AluraFlix da aula anterior para continuar integrando o HTML e o JavaScript, também fazendo com que as partes certas do programa funcionem exatamente no momento certo.

Além do código executar somente quando queremos, também vamos ver formas diferentes de usar o JavaScript para acessar o HTML e deixar a visualização mais legal.

## Acessibilidade - Aula com interpretação de libras e legenda

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

### Conteúdo detalhado desta aula:

- Sintaxe e criação de funções no JavaScript;
- Integrando funções criadas no JavaScript com o HTML que está sendo exibido na tela;
- Condicionando a execução (ou "chamada") de uma função a um clique em um botão na tela;

- Usando o JavaScript para acessar o que está sendo exibido na tela e pegar valores digitados pelo usuário com `getElementById()` e `.value`;
- Passar informações que as funções precisam para funcionar, através dos *parâmetros*;
- Utilizar o `.endsWith()` para verificar se um texto termina com determinados caracteres;
- Ver mais um exemplo de reatribuição de variável para "limpar" o texto do campo com `""`.

## Desafios desta aula!

- Criar um botão para remover um filme na tela
- Além de colocar a imagem do filme, também adicionar o nome por meio de outro input
- Guardar todos os filmes adicionados em uma lista/array e percorrer essa lista toda vez que quiser imprimir ou remover o filme
- Conversor de moedas: criar funções para cada tipo de conversão e chamá-las dependendo do que você quiser fazer, podendo colocar inputs ou botões e quando clicar chamar cada função `converteDolar()`, `converteReal()`, `converteEuro()` e `converteBitcoin()`, por exemplo

## Links importantes:

- [Repositório do código final da aula 4](#)

## Conteúdo extra:

- [O que é Git e GitHub](#)
- Iterações são parte importante do estudo de lógica de programação e nem sempre a gente pega de primeira. Por isso, produzimos um [vídeo extra](#) para você dar um gás nesse tema e tirar suas dúvidas. Ou ter dúvidas novas, o que também é bom!
- [Refazendo a aula 1 com outra linguagem de programação](#)
- [Como abrir um programa do CodePen no VSCode](#)

## 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;