

Guia de estudo: JS + HTML + CSS

Ferramentas e tecnologias

Site para desenvolver código online sem o ambiente instalado no computador:

<https://codepen.io/pen/>

Documentação do Framework CSS:

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/>

Outros frameworks CSS:

<https://bulma.io/>

<https://materializecss.com/>

Livros

Entrar na biblioteca do projeção e pesquisar por PHP

<https://biblioteca.projecao.br/biblioteca/index.php>

Os livros são:

Desenvolvimento de sistemas com PHP / 2018 - (E-book)

Desenvolvimento de software ii introdução ao desenvolvimento web com html, css, javascript e php / 2014 - (E-book)

HTML

TAGs HTML: <https://www.w3schools.com/tags/>

TAGs HTML separadas por funções dentro da página:

https://www.w3schools.com/tags/ref_byfunc.asp

Eventos HTML que podemos utilizar para chamar de forma adequada a função do Javascript. Esses eventos devem estar associados a TAG HTML correspondente ao qual você queira que faça o comportamento. Exemplo: Ao mudar o campo do formulário faça algo (dessa forma o evento de mudança onChange ficaria no campo do formulário que será modificado). Ao clicar no botão do formulário quero que faça algo (dessa forma o evento de click onClick ficará no botão que deseja clicar)

https://www.w3schools.com/tags/ref_eventattributes.asp

Tipos de input para um formulário:

https://www.w3schools.com/tags/tag_input.asp

CSS

Tipo de seletores básicos

- Nome de TAG HTML (sem os sinais <>)
 - h1{}
- Classe própria (colocando o ponto final .)
 - .minhaClasse{}
- Utilizando ID com o símbolo #
 - #meuid{}

Outros seletores: https://www.w3schools.com/cssref/css_selectors.php

Jogo para treinar CSS, formação de seletores:

https://flukeout.github.io/?utm_source=gabcodes&utm_medium=Pingback

Outros jogos: <https://pingback.com/gabcodes/jogos-para-praticar-e-aprender-css>

JavaScript

Saída de dados: https://www.w3schools.com/js/js_output.asp

Criando variáveis: https://www.w3schools.com/js/js_variables.asp

Operadores: https://www.w3schools.com/js/js_operators.asp

Criando e utilizando funções: https://www.w3schools.com/js/js_functions.asp

Tipo de dados: https://www.w3schools.com/js/js_datatypes.asp

Utilizando objetos: https://www.w3schools.com/js/js_objects.asp

Utilizando Array: https://www.w3schools.com/js/js_arrays.asp

Métodos facilitadores para trabalhar com Array:

https://www.w3schools.com/js/js_array_methods.asp

IF..ELSE: https://www.w3schools.com/js/js_if_else.asp

FOR: https://www.w3schools.com/js/js_loop_for.asp

Exercícios

- 1- Criar uma página HTML básica com texto e imagens:

Crie um arquivo HTML vazio usando um editor de texto como o Bloco de Notas ou o VSCode.

Adicione tags HTML básicas, como <html>, <head>, <body>, <title>, etc.

Adicione texto e imagens à página usando as tags <h1>, <p>, , etc.

Visualize a página em um navegador para ver o resultado.

- 2- Criar um formulário de contato com validação básica:

Crie uma página HTML com um formulário de contato usando as tags `<form>`, `<input>`, `<textarea>`, etc.

Adicione validação básica usando JavaScript para garantir que os campos obrigatórios sejam preenchidos e que o endereço de e-mail tenha o formato correto.

Exiba uma mensagem de sucesso na página quando o formulário for enviado com sucesso.

3- Criar um jogo de memória com JavaScript:

Crie uma página HTML com uma tabela de cartas viradas para baixo usando tags `<table>` e ``.

Adicione um script em JavaScript para embaralhar as cartas e permitir que o jogador clique nelas para virá-las.

Adicione lógica em JavaScript para verificar se duas cartas viradas são iguais e, em caso afirmativo, mantê-las viradas para cima.

4- Criar um slider de imagens com JavaScript:

Crie uma página HTML com uma área de visualização de imagens e botões de navegação usando as tags `<div>`, ``, `<button>`, etc.

Adicione um script em JavaScript para permitir que o usuário navegue entre as imagens clicando nos botões de navegação.

Adicione animações em JavaScript para suavizar a transição entre as imagens.

5- Criar um site de comércio eletrônico básico com JavaScript:

Crie uma página HTML com um cabeçalho, uma lista de produtos, um carrinho de compras e um formulário de checkout usando as tags `<header>`, ``, ``, `<form>`, etc.

Adicione um script em JavaScript para permitir que o usuário adicione produtos ao carrinho de compras e remova-os.

Adicione lógica em JavaScript para calcular o total do carrinho de compras e exibi-lo no formulário de checkout.