# 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>

## Exerícios

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>, <img>, etc.

Visualize a página em um navegador para ver o resultado.

1. 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.

1. Criar um jogo de memória com JavaScript:

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

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.

1. 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>, <img>, <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.

1. 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>, <ul>, <li>, <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.