

## Introdução ao Javascript

Variáveis: em JS

Em JavaScript, as variáveis são usadas para armazenar e manipular valores. Elas podem ser declaradas usando as palavras-chave **var**, **let** ou **const**. Aqui estão algumas informações sobre essas variáveis:

- 1 **var**: Antes do ES6 (ECMAScript 2015), a palavra-chave **var** era a forma mais comum de declarar variáveis em JavaScript. No entanto, o escopo das variáveis declaradas com **var** é diferente do escopo das variáveis declaradas com **let** e **const**. As variáveis declaradas com **var** têm escopo de função ou escopo global, o que significa que elas são acessíveis dentro da função em que são declaradas ou em todo o escopo global. Além disso, as variáveis declaradas com **var** sofrem hoisting, ou seja, são movidas para o topo do escopo em que foram declaradas durante a fase de compilação.

Exemplo de uso de **var**:

```
var x = 10;
function example() {
  var y = 20;
  console.log(x); // 10
  console.log(y); // 20
}
console.log(x); // 10
console.log(y); // ReferenceError: y is not defined
```

- 1 **let**: A palavra-chave **let** foi introduzida no ES6 e é usada para declarar variáveis com escopo de bloco. As variáveis declaradas com **let** são acessíveis apenas dentro do bloco em que são declaradas, seja ele um bloco de função, um bloco de instrução ou um bloco de loop. Ao contrário de **var**, as variáveis declaradas com **let** não são movidas para o topo do escopo e não sofrem hoisting.

Exemplo de uso de **let**:

```
let x = 10;
function example() {
  let y = 20;
  if (true) {
    let z = 30;
    console.log(x); // 10
    console.log(y); // 20
    console.log(z); // 30
  }
  console.log(x); // 10
  console.log(y); // 20
  console.log(z); // ReferenceError: z is not defined
}
console.log(x); // 10
console.log(y); // ReferenceError: y is not defined
console.log(z); // ReferenceError: z is not defined
```

- 1 **const**: A palavra-chave **const** também foi introduzida no ES6 e é usada para declarar constantes. Uma vez atribuído um valor a uma constante, esse valor não pode ser alterado posteriormente. As constantes têm escopo de bloco, assim como

as variáveis declaradas com **let**. Elas não sofrem hoisting e não podem ser reatribuídas.

Exemplo de uso de **const**:

```
const x = 10;
x = 20; // TypeError: Assignment to constant variable.

const y; // SyntaxError: Missing initializer in const declaration.

if (true) {
  const z = 30;
  console.log(x); // 10
  console.log(z); // 30
}
console.log(x); // 10
console.log(z); // ReferenceError: z is not defined
```

Em resumo, **var** tem escopo de função ou escopo global, **let** tem escopo de bloco e **const** também tem escopo de bloco, mas é usado para declarar constantes que não podem ser reatribuídas. Recomenda-se o uso de **let** e **const** em vez de **var** na maioria dos casos, pois isso ajuda a evitar problemas com escopo e hoisting.

Convenções de nomenclatura de variáveis.  
Escopo de variáveis (global e local).

As convenções de nomenclatura de variáveis em JavaScript são amplamente adotadas para tornar o código mais legível e compreensível. Aqui estão algumas das convenções comuns:

- 1 **Camel Case:** É a prática de escrever palavras compostas ou frases onde as palavras são iniciadas com letras minúsculas, exceto a primeira palavra. Por exemplo: **nomeCompleto**, **idadeUsuario**, **saldoConta**.
- 2 **Snake Case:** É a prática de escrever palavras compostas ou frases onde as palavras são separadas por underscore (underline) "\_". Por exemplo: **nome\_completo**, **idade\_usuario**, **saldo\_conta**.
- 3 **Pascal Case:** É a prática de escrever palavras compostas ou frases onde todas as palavras são iniciadas com letras maiúsculas, sem espaços ou caracteres especiais. Por exemplo: **NomeCompleto**, **IdadeUsuario**, **SaldoConta**.
- 4 **Uppercase:** É a prática de escrever todas as letras em maiúsculas. Geralmente, é usada para constantes. Por exemplo: **TAXA\_JUROS**, **VALOR\_PI**.

Além disso, é importante seguir algumas regras e práticas ao nomear variáveis:

- Use nomes descritivos: Dê nomes que sejam significativos e representem o propósito ou conteúdo da variável. Isso torna o código mais legível e compreensível.
- Evite abreviações obscuras: Prefira nomes claros e descritivos em vez de abreviações que possam causar confusão para outras pessoas que leiam o código.
- Seja consistente: Mantenha uma convenção de nomenclatura consistente em todo o código para facilitar a leitura e a manutenção.

Agora, em relação ao escopo de variáveis:

- 1 **Escopo Global:** Variáveis declaradas fora de qualquer função têm escopo global e são acessíveis em todo o código. Elas podem ser acessadas e modificadas em qualquer parte do programa, incluindo dentro de funções.

Exemplo:

```
var globalVariable = 10;

function example() {
  console.log(globalVariable); // 10
}

console.log(globalVariable); // 10
```

- 1 **Escopo Local:** Variáveis declaradas dentro de uma função têm escopo local e são acessíveis apenas dentro dessa função. Elas não podem ser acessadas fora da função, a menos que sejam retornadas por meio de valores de retorno ou sejam utilizadas em closures.

Exemplo:

```
function example() {
  var localVariable = 20;
  console.log(localVariable); // 20
}

console.log(localVariable); // ReferenceError: localVariable is not defined
```

É importante observar que, a partir do ES6, as variáveis declaradas com **let** e **const** têm escopo de bloco, o que significa que elas são limitadas a um bloco de código específico (por exemplo, um bloco **if**, um loop **for**, um bloco de função) em vez de toda a função.

## Tipos de dados em JS

JavaScript possui vários tipos de dados que podem ser usados para representar diferentes tipos de valores. Aqui estão os principais tipos de dados em JavaScript:

- 1 **Number:** O tipo **Number** representa valores numéricos, como inteiros e números de ponto flutuante.

Exemplos:

```
let age = 25;
let price = 9.99;
```

- 1 **String:** O tipo **String** representa sequências de caracteres. As strings devem ser colocadas entre aspas simples (""), aspas duplas (""") ou crases (``).

Exemplos:

```
let name = 'John';
let message = "Hello, World!";
```

- 1 **Boolean:** O tipo **Boolean** representa um valor lógico que pode ser verdadeiro (**true**) ou falso (**false**).

Exemplos:

```
let isLogged = true;
let isActive = false;
```

- 1 **Null:** O tipo **Null** representa a ausência intencional de qualquer valor ou objeto.

Exemplo:

```
let data = null;
```

- 1 **Undefined:** O tipo **Undefined** é atribuído automaticamente a variáveis que foram declaradas, mas ainda não receberam um valor.

Exemplo:

```
let username;
console.log(username); // undefined
```

- 1 **Object:** O tipo **Object** é usado para armazenar coleções de pares de chave-valor. Os objetos em JavaScript são estruturas de dados complexas compostas por propriedades e métodos.

Exemplo:

```
let person = {
  name: 'John',
  age: 25,
  city: 'New York'
};
```

- 1 **Array:** O tipo **Array** é usado para armazenar uma coleção ordenada de valores. Os elementos em um array são acessados por meio de um índice numérico.

Exemplo:

```
let numbers = [1, 2, 3, 4, 5];
let fruits = ['apple', 'banana', 'orange'];
```

- 1 **Symbol:** O tipo **Symbol** é usado para criar valores únicos e imutáveis que podem ser usados como chaves de propriedades de objetos.

Exemplo:

```
let id = Symbol('id');
```

Além desses tipos de dados, JavaScript também oferece alguns tipos especiais, como **BigInt** para representar números inteiros arbitrariamente grandes e **Date** para representar datas e horários.

É importante observar que JavaScript é uma linguagem de tipagem dinâmica, o que significa que as variáveis podem mudar de tipo durante a execução do programa.

## Operadores aritméticos:

JavaScript possui vários operadores aritméticos que permitem realizar operações matemáticas em valores numéricos. Aqui estão os principais operadores aritméticos em JavaScript:

**1 Adição (+):** Realiza a adição de dois valores.

Exemplo:

```
let x = 5 + 3; // 8
```

**1 Subtração (-):** Realiza a subtração de um valor pelo outro.

Exemplo:

```
let x = 5 - 3; // 2
```

**1 Multiplicação (\*):** Realiza a multiplicação de dois valores.

Exemplo:

```
let x = 5 * 3; // 15
```

**1 Divisão (/):** Realiza a divisão de um valor pelo outro.

Exemplo:

```
let x = 6 / 3; // 2
```

**1 Módulo (%):** Retorna o resto da divisão de um valor pelo outro.

Exemplo:

```
let x = 7 % 3; // 1
```

**1 Incremento (++):** Aumenta o valor de uma variável em 1.

Exemplo:

```
let x = 5;  
x++; // x agora é 6
```

❶ **Decremento (--):** Diminui o valor de uma variável em 1.

Exemplo:

```
let x = 5;  
x--; // x agora é 4
```

É importante lembrar que esses operadores podem ser combinados com atribuição para atualizar o valor de uma variável. Por exemplo:

```
let x = 5;  
x += 3; // x agora é 8 (equivalente a x = x + 3)  
x *= 2; // x agora é 16 (equivalente a x = x * 2)
```

Além dos operadores aritméticos básicos, JavaScript também possui operadores de incremento/decremento pré-fixados (**++x**, **--x**) e operadores de exponenciação (**\*\***) para cálculos com potências.

Operadores de atribuição:

\* Operador de atribuição simples (**=**).

\* Operadores de atribuição compostos: **+=**, **-=**, **\*=**, **/=**.

\* Operadores de atribuição de resto (**%=**), incremento (**++=**) e decremento (**--=**).

Os operadores de atribuição em JavaScript são usados para atribuir valores a variáveis. Aqui estão os principais operadores de atribuição:

❶ **Operador de atribuição simples (=):** Atribui o valor à variável.

Exemplo:

```
let x = 5;
```

❶ **Operadores de atribuição compostos:** São usados para realizar uma operação e atribuir o resultado à variável. Esses operadores combinam a operação com a atribuição.

● **Operador de atribuição de adição (+=):** Adiciona um valor à variável e atribui o resultado.

Exemplo:

```
let x = 5;  
x += 3; // x = x + 3 (x agora é 8)
```

● **Operador de atribuição de subtração (-=):** Subtrai um valor da variável e atribui o resultado.

Exemplo:

```
let x = 5;  
x -= 3; // x = x - 3 (x agora é 2)
```

- **Operador de atribuição de multiplicação (\*=):** Multiplica a variável por um valor e atribui o resultado.

Exemplo:

```
let x = 5;  
x *= 3; // x = x * 3 (x agora é 15)
```

- **Operador de atribuição de divisão (/=):** Divide a variável por um valor e atribui o resultado.

Exemplo:

```
let x = 6;  
x /= 3; // x = x / 3 (x agora é 2)
```

- 1 **Operadores de atribuição de resto (%=), incremento (++=) e decremento (--=):** Realizam a operação correspondente e atribuem o resultado à variável.

- **Operador de atribuição de resto (%=):** Calcula o resto da divisão da variável por um valor e atribui o resultado.

Exemplo:

```
let x = 7;  
x %= 3; // x = x % 3 (x agora é 1)
```

- **Operador de atribuição de incremento (++=):** Incrementa o valor da variável em 1 e atribui o resultado.

Exemplo:

```
let x = 5;  
x++; // x = x + 1 (x agora é 6)
```

- **Operador de atribuição de decremento (--=):** Decrementa o valor da variável em 1 e atribui o resultado.

Exemplo:

```
let x = 5;  
x--; // x = x - 1 (x agora é 4)
```

Esses operadores de atribuição são úteis para simplificar a escrita de código e combinar uma operação com a atribuição do resultado em uma única instrução.

Operadores de comparação:

\* Igual (==) e estritamente igual (===).

\* Diferente (`!=`) e estritamente diferente (`!==`).

\* Maior (`>`), menor (`<`), maior ou igual (`>=`), menor ou igual (`<=`).

Os operadores de comparação em JavaScript são usados para comparar valores e retornar um resultado booleano (verdadeiro ou falso) com base na comparação. Aqui estão os principais operadores de comparação:

**1 Operador igual (`==`):** Verifica se dois valores são iguais, convertendo os operandos se necessário.

Exemplo:

```
let x = 5;
let y = '5';
console.log(x == y); // true (os valores são considerados iguais após conversão)
```

**1 Operador estritamente igual (`===`):** Verifica se dois valores são iguais, sem converter os operandos. Os valores e os tipos devem ser idênticos.

Exemplo:

```
let x = 5;
let y = '5';
console.log(x === y); // false (os tipos são diferentes)
```

**1 Operador diferente (`!=`):** Verifica se dois valores não são iguais, convertendo os operandos se necessário.

Exemplo:

```
let x = 5;
let y = '5';
console.log(x != y); // false (os valores são considerados iguais após conversão)
```

**1 Operador estritamente diferente (`!==`):** Verifica se dois valores não são iguais, sem converter os operandos. Os valores e os tipos devem ser diferentes.

Exemplo:

```
let x = 5;
let y = '5';
console.log(x !== y); // true (os tipos são diferentes)
```

**1 Operador maior (`>`):** Verifica se um valor é maior que outro.

Exemplo:

```
let x = 5;
let y = 3;
console.log(x > y); // true
```

**1 Operador menor (`<`):** Verifica se um valor é menor que outro.



Exemplo:

```
let x = 5;  
let y = 3;  
console.log(x < y); // false
```

**1 Operador maior ou igual (>=):** Verifica se um valor é maior ou igual a outro.

Exemplo:

```
let x = 5;  
let y = 3;  
console.log(x >= y); // true
```

**1 Operador menor ou igual (<=):** Verifica se um valor é menor ou igual a outro.

Exemplo:

```
let x = 5;  
let y = 3;  
console.log(x <= y); // false
```

Os operadores de comparação são amplamente usados em condições de controle de fluxo, como declarações `if`, `while`, `for`, entre outras, para executar diferentes blocos de código com base no resultado da comparação.

Operadores lógicos:

\* E lógico ('&&').

\* Ou lógico ('||').

\* Negação lógica ('!').

Os operadores lógicos em JavaScript são usados para combinar ou inverter valores booleanos. Eles retornam um resultado booleano com base nas operações lógicas aplicadas aos operandos. Aqui estão os principais operadores lógicos:

**1 Operador E lógico (&&):** Retorna `true` se ambos os operandos forem `true`, caso contrário, retorna `false`.

Exemplo:

```
let x = 5;  
let y = 3;  
console.log(x > 0 && y > 0); // true (ambos os operandos são verdadeiros)  
console.log(x > 0 && y > 5); // false (um dos operandos é falso)
```

**1 Operador OU lógico (||):** Retorna `true` se pelo menos um dos operandos for `true`, caso contrário, retorna `false`.

Exemplo:

```
let x = 5;
let y = 3;
console.log(x > 0 || y > 0); // true (pelo menos um dos operandos é verdadeiro)
console.log(x < 0 || y > 5); // false (ambos os operandos são falsos)
```

- ❶ **Operador de Negação lógica (!):** Inverte o valor booleano do operando. Se o operando for **true**, retorna **false**. Se o operando for **false**, retorna **true**.

Exemplo:

```
let x = 5;
let y = 3;
console.log(!(x > 0)); // false (o operando é verdadeiro, a negação é falsa)
console.log(!(x < 0)); // true (o operando é falso, a negação é verdadeira)
```

Os operadores lógicos são frequentemente usados em expressões condicionais, como declarações **if** e loops, para avaliar múltiplas condições e controlar o fluxo do programa com base nos resultados das operações lógicas.

Operadores de concatenação:

\* Concatenação de strings usando o operador de adição (+).

O operador de concatenação em JavaScript é usado para combinar strings em uma única string. O operador de adição (+) é utilizado para realizar a concatenação de strings. Aqui está um exemplo:

```
let firstName = "John";
let lastName = "Doe";

let fullName = firstName + " " + lastName;
console.log(fullName); // "John Doe"
```

Nesse exemplo, as variáveis **firstName** e **lastName** contêm strings. Usando o operador de adição (+), podemos concatenar essas strings e atribuir o resultado à variável **fullName**.

Além disso, também é possível concatenar strings com outros tipos de dados. Nesse caso, o JavaScript irá converter automaticamente os outros tipos de dados em strings antes de realizar a concatenação.

```
let number = 42;
let message = "The answer is: " + number;
console.log(message); // "The answer is: 42"
```

Nesse exemplo, o número **42** é convertido em uma string antes de ser concatenado com a mensagem.

É importante observar que o operador de adição (+) também pode ser usado para realizar a adição de números e para concatenar strings. O JavaScript executa a concatenação de strings quando encontra pelo menos um operando como uma string. Caso contrário, ele executa a adição numérica.

```
let x = 5;
let y = 10;
console.log(x + y); // 15

let str = "Hello" + " " + "World";
console.log(str); // "Hello World"
```

No segundo exemplo, como todos os operandos são strings, o JavaScript realiza a concatenação de strings.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre o que foi visto até agora

Claro! Aqui estão 10 exercícios com enunciado e respostas sobre os conceitos discutidos até agora:

Exercício 1: Enunciado: Declare uma variável chamada **idade** e atribua a ela o valor 25. Em seguida, imprima o valor da variável no console. Resposta:

```
let idade = 25;
console.log(idade); // 25
```

Exercício 2: Enunciado: Declare duas variáveis, **x** e **y**, e atribua a elas os valores 10 e 5, respectivamente. Calcule e imprima a soma das duas variáveis. Resposta:

```
let x = 10;
let y = 5;
let soma = x + y;
console.log(soma); // 15
```

Exercício 3: Enunciado: Declare uma variável chamada **nome** e atribua a ela uma string com o seu nome. Em seguida, imprima uma mensagem de saudação no console utilizando o seu nome. Resposta:

```
let nome = "João";
console.log("Olá, " + nome + "! Bem-vindo!");
```

Exercício 4: Enunciado: Declare uma variável chamada **temperatura** e atribua a ela o valor 25. Verifique se a temperatura é maior que 30 e imprima no console o resultado como um valor booleano. Resposta:

```
let temperatura = 25;
let resultado = temperatura > 30;
console.log(resultado); // false
```

Exercício 5: Enunciado: Declare uma variável chamada **saldo** e atribua a ela o valor 1000. Reduza o saldo em 200 e imprima o novo valor no console. Resposta:

```
let saldo = 1000;
saldo -= 200;
console.log(saldo); // 800
```

Exercício 6: Enunciado: Declare duas variáveis, **altura** e **largura**, e atribua a elas os valores 10 e 5, respectivamente. Calcule a área de um retângulo utilizando essas variáveis e imprima o resultado no console. Resposta:

```
let altura = 10;
let largura = 5;
let area = altura * largura;
console.log(area); // 50
```

Exercício 7: Enunciado: Declare uma variável chamada **login** e atribua a ela o valor "admin". Verifique se o valor do login é igual a "admin" e imprima o resultado no console como um valor booleano. Resposta:

```
let login = "admin";
let resultado = login === "admin";
console.log(resultado); // true
```

Exercício 8: Enunciado: Declare uma variável chamada **ano** e atribua a ela o valor 2022. Verifique se o ano é maior ou igual a 2021 e imprima o resultado no console como um valor booleano. Resposta:

```
let ano = 2022;
let resultado = ano >= 2021;
console.log(resultado); // true
```

Exercício 9: Enunciado: Declare uma variável chamada **preco** e atribua a ela o valor 10.50. Aumente o preço em 20% e imprima o novo valor no console. Resposta:

```
let preco = 10.50;
preco *= 1.2;
console.log(preco); // 12.60
```

Exercício 10: Enunciado: Declare uma variável chamada **nomeCompleto** e atribua a ela uma string vazia. Em seguida, concatene o seu primeiro nome e sobrenome na variável e imprima o resultado no console. Resposta:

```
let nomeCompleto = "";
let nome = "Maria";
let sobrenome = "Silva";
nomeCompleto = nome + " " + sobrenome;
console.log(nomeCompleto); // "Maria Silva"
```

Esses exercícios abrangem alguns dos conceitos básicos discutidos até agora, incluindo declaração de variáveis, operações aritméticas, operadores de comparação, concatenação de strings e uso de operadores de atribuição. Espero que sejam úteis para praticar e reforçar o aprendizado!

Monte mais 10 exercícios diferentes dos já citados com enunciaado e respostas sobre o que foi visto até agora

Com certeza! Aqui estão mais 10 exercícios com enunciado e respostas sobre os conceitos que abordamos até agora:

Exercício 1: Enunciado: Declare uma variável chamada `num1` e atribua a ela o valor 10. Declare outra variável chamada `num2` e atribua a ela o valor 3. Calcule e imprima o resultado da multiplicação entre `num1` e `num2`. Resposta:

```
let num1 = 10;
let num2 = 3;
let resultado = num1 * num2;
console.log(resultado); // 30
```

Exercício 2: Enunciado: Declare uma variável chamada `nome` e atribua a ela uma string com o seu nome. Em seguida, verifique se o nome tem mais de 5 caracteres e imprima o resultado como um valor booleano. Resposta:

```
let nome = "Ana";
let resultado = nome.length > 5;
console.log(resultado); // false
```

Exercício 3: Enunciado: Declare uma variável chamada `precoProduto` e atribua a ela o valor 19.99. Declare outra variável chamada `desconto` e atribua a ela o valor 0.15. Calcule e imprima o valor do desconto aplicado ao preço do produto. Resposta:

```
let precoProduto = 19.99;
let desconto = 0.15;
let valorDesconto = precoProduto * desconto;
console.log(valorDesconto); // 2.9985
```

Exercício 4: Enunciado: Declare uma variável chamada `estudante` e atribua a ela o valor `true`. Declare outra variável chamada `trabalhador` e atribua a ela o valor `false`. Verifique se pelo menos uma das variáveis é `true` e imprima o resultado como um valor booleano. Resposta:

```
let estudante = true;
let trabalhador = false;
let resultado = estudante || trabalhador;
console.log(resultado); // true
```

Exercício 5: Enunciado: Declare uma variável chamada `idadeUsuario` e atribua a ela um valor numérico. Verifique se a idade do usuário está entre 18 e 30 anos (inclusive) e imprima o resultado como um valor booleano. Resposta:

```
let idadeUsuario = 25;
let resultado = idadeUsuario >= 18 && idadeUsuario <= 30;
console.log(resultado); // true
```

Exercício 6: Enunciado: Declare uma variável chamada `nota1` e atribua a ela o valor 7.5. Declare outra variável chamada `nota2` e atribua a ela o valor 8.2. Calcule a média das duas notas e imprima o resultado. Resposta:

```
let nota1 = 7.5;
let nota2 = 8.2;
let media = (nota1 + nota2) / 2;
console.log(media); // 7.85
```

Exercício 7: Enunciado: Declare uma variável chamada `saldo` e atribua a ela o valor 1000. Verifique se o saldo é menor que 500 ou maior que 1500 e imprima o resultado como um valor booleano. Resposta:

```
let saldo = 1000;
let resultado = saldo < 500 || saldo > 1500;
console.log(resultado); // false
```

Exercício 8: Enunciado: Declare uma variável chamada **numero** e atribua a ela um valor numérico. Verifique se o número é par e imprima o resultado como um valor booleano. Resposta:

```
let numero = 7;
let resultado = numero % 2 === 0;
console.log(resultado); // false
```

Exercício 9: Enunciado: Declare uma variável chamada **frase** e atribua a ela uma string com uma frase de sua escolha. Imprima o comprimento da frase (quantidade de caracteres) no console. Resposta:

```
let frase = "JavaScript é incrível!";
console.log(frase.length); // 20
```

Exercício 10: Enunciado: Declare uma variável chamada **valor** e atribua a ela o valor **null**. Verifique se o valor é igual a **null** e imprima o resultado como um valor booleano. Resposta:

```
let valor = null;
let resultado = valor === null;
console.log(resultado); // true
```

Esses exercícios adicionais abrangem mais aspectos dos conceitos discutidos até agora, como operações matemáticas, operadores lógicos, manipulação de strings e verificação de valores nulos. Espero que eles sejam úteis para você praticar e solidificar o conhecimento adquirido!

Mais 10 exercícios diferentes e bem elaborados

Com certeza! Aqui estão mais 10 exercícios com enunciado e respostas mais elaboradas:

Exercício 1: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite um número e verifique se o número é positivo, negativo ou zero. Imprima o resultado no console. Resposta:

```
let numero = prompt("Digite um número:");
numero = Number(numero);

if (numero > 0) {
  console.log("O número é positivo.");
} else if (numero < 0) {
  console.log("O número é negativo.");
} else {
  console.log("O número é zero.");
}
```

Exercício 2: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite dois números e verifique se o primeiro número é divisível pelo segundo número. Imprima o resultado no console. Resposta:

```
let num1 = prompt("Digite o primeiro número:");
let num2 = prompt("Digite o segundo número:");

num1 = Number(num1);
num2 = Number(num2);
```

```
if (num1 % num2 === 0) {  
  console.log("O primeiro número é divisível pelo segundo número.");  
} else {  
  console.log("O primeiro número não é divisível pelo segundo número.");  
}
```

Exercício 3: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite um caractere. Verifique se o caractere é uma vogal ou consoante. Imprima o resultado no console. Resposta:

```
let caractere = prompt("Digite um caractere:").toLowerCase();  
  
if (caractere === "a" || caractere === "e" || caractere === "i" || caractere === "o" || caractere === "u") {  
  console.log("O caractere é uma vogal.");  
} else {  
  console.log("O caractere é uma consoante.");  
}
```

Exercício 4: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite três números e imprima o maior número no console. Resposta:

```
let num1 = prompt("Digite o primeiro número:");  
let num2 = prompt("Digite o segundo número:");  
let num3 = prompt("Digite o terceiro número:");  
  
num1 = Number(num1);  
num2 = Number(num2);  
num3 = Number(num3);  
  
let maiorNumero = num1;  
  
if (num2 > maiorNumero) {  
  maiorNumero = num2;  
}  
  
if (num3 > maiorNumero) {  
  maiorNumero = num3;  
}  
  
console.log("O maior número é:", maiorNumero);
```

Exercício 5: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite um ano. Verifique se o ano é bissexto e imprima o resultado no console. Resposta:

```
let ano = prompt("Digite um ano:");  
  
ano = Number(ano);  
  
if ((ano % 4 === 0 && ano % 100 !== 0) || ano % 400 === 0) {  
  console.log("O ano é bissexto.");  
} else {  
  console.log("O ano não é bissexto.");  
}
```

Exercício 6: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite uma frase. Verifique se a frase é um palíndromo (ou seja, pode ser lida da mesma forma de trás para frente) e imprima o resultado no console. Resposta:

```
let frase = prompt("Digite uma frase:").toLowerCase();  
let fraseInvertida = "";  
  
for (let i = frase.length - 1; i >= 0; i--) {  
  fraseInvertida += frase[i];  
}
```

```
}

if (frase === fraseInvertida) {
  console.log("A frase é um palíndromo.");
} else {
  console.log("A frase não é um palíndromo.");
}
```

Exercício 7: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite um número. Calcule e imprima a tabuada desse número de 1 a 10. Resposta:

```
let numero = prompt("Digite um número:");
numero = Number(numero);

for (let i = 1; i <= 10; i++) {
  let resultado = numero * i;
  console.log(numero + " x " + i + " = " + resultado);
}
```

Exercício 8: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite um número. Verifique se o número é primo (divisível apenas por 1 e por ele mesmo) e imprima o resultado no console. Resposta:

```
let numero = prompt("Digite um número:");
numero = Number(numero);
let ehPrimo = true;

if (numero === 1) {
  ehPrimo = false;
} else {
  for (let i = 2; i < numero; i++) {
    if (numero % i === 0) {
      ehPrimo = false;
      break;
    }
  }
}

if (ehPrimo) {
  console.log("O número é primo.");
} else {
  console.log("O número não é primo.");
}
```

Exercício 9: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite uma string. Verifique se a string é um palíndromo, ignorando espaços em branco e diferenças de maiúsculas e minúsculas. Imprima o resultado no console. Resposta:

```
let frase = prompt("Digite uma frase:");
frase = frase.toLowerCase().replace(/\s/g, "");

let fraseInvertida = frase.split("").reverse().join("");

if (frase === fraseInvertida) {
  console.log("A frase é um palíndromo.");
} else {
  console.log("A frase não é um palíndromo.");
}
```

Exercício 10: Enunciado: Escreva um programa que solicite ao usuário que digite um número e calcule o fatorial desse número. Imprima o resultado no console. Resposta:




```
let numero = prompt("Digite um número:");
numero = Number(numero);

let fatorial = 1;

for (let i = 2; i <= numero; i++) {
  fatorial *= i;
}

console.log("O fatorial de", numero, "é", fatorial);
```

Esses exercícios adicionais são um pouco mais desafiadores e exploram conceitos como estruturas de decisão, estruturas de repetição, manipulação de strings e cálculos matemáticos. Espero que eles sejam úteis para aprimorar suas habilidades de programação em JavaScript!

From ChatGPT, designed with  FancyGPT

Crie um plano de estudos que misture diferentes tópicos ou habilidades relacionados a javascript puro e ecmaScript 2021 para me ajudar a desenvolver um entendimento mais robusto, progredindo do fácil ao avançado e facilitar a conexão entre os diferentes itens

Claro! Aqui está um plano de estudos que combina diferentes tópicos e habilidades relacionados a JavaScript puro e ECMAScript 2021. O plano é projetado para ajudá-lo a desenvolver um entendimento mais robusto, progredindo do fácil ao avançado, e também facilita a conexão entre os diferentes itens.

- 1 Fundamentos de JavaScript:
  - 2 Variáveis, tipos de dados e operadores
  - 3 Estruturas de controle (if/else, loops)
  - 4 Funções e escopo de variáveis
  - 5 Manipulação de strings e arrays
  - 6 Objetos e propriedades
- 7 DOM (Document Object Model):
  - 8 Introdução ao DOM e seleção de elementos
  - 9 Manipulação de elementos (criação, remoção, modificação)
  - 10 Eventos e manipulação de eventos
  - 11 Trabalhando com formulários
  - 12 Manipulação de estilos e classes CSS
- 13 Assincronismo em JavaScript:
  - 14 Callbacks e funções assíncronas
  - 15 Promises e async/await
  - 16 Tratamento de erros assíncronos
- 17 JavaScript Moderno (ECMAScript 2015+):
  - 18 Arrow functions e função de seta
  - 19 Classes e herança
  - 20 Destructuring e spread operators
  - 21 Módulos e import/export
  - 22 Iteradores e geradores
- 23 JavaScript Avançado:
  - 24 Manipulação de data e hora
  - 25 Expressões regulares
  - 26 AJAX e requisições HTTP
  - 27 Armazenamento local (localStorage, sessionStorage)

**28** Introdução aos WebSockets**29** ECMAScript 2021:

- 30** Principais recursos e atualizações do ECMAScript 2021
- 31** Operador de encadeamento opcional (optional chaining)
- 32** Operador de coalescência nula (nullish coalescing)
- 33** Métodos do objeto global (globalThis)
- 34** Promise.any e Promise.allSettled
- 35** Operadores lógicos encadeados (logical assignment)

**36** Projetos práticos:

- 37** Desenvolva projetos pequenos usando os conceitos aprendidos
- 38** Implemente funcionalidades interativas e dinâmicas em páginas da web
- 39** Utilize as atualizações do ECMAScript 2021 em seus projetos

Lembre-se de praticar regularmente e construir projetos para aplicar o conhecimento adquirido. Além disso, consulte a documentação oficial do JavaScript e recursos online para aprofundar ainda mais o seu entendimento. Boa sorte!

## Variáveis, tipos de dados e operadores

Ótimo! Vamos começar com os fundamentos de JavaScript, abordando variáveis, tipos de dados e operadores. Esses conceitos são essenciais para entender como trabalhar com JavaScript. Aqui está uma visão geral de cada tópico:

**1** Variáveis:

- 2** Declaração de variáveis usando as palavras-chave `var`, `let` e `const`.
- 3** Atribuição de valores a variáveis.
- 4** Convenções de nomenclatura de variáveis.
- 5** Escopo de variáveis (global e local).

**6** Tipos de dados:

- 7** Números: inteiros e decimais.
- 8** Strings: sequências de caracteres delimitadas por aspas simples ou duplas.
- 9** Booleanos: representam verdadeiro (`true`) ou falso (`false`).
- 10** Arrays: coleções ordenadas de valores.
- 11** Objetos: coleções de pares de chave-valor.
- 12** Null e undefined: representam a ausência de valor.

**13** Operadores aritméticos:

- 14** Adição (+), subtração (-), multiplicação (\*) e divisão (/).
- 15** Operações de incremento (++) e decremento (--).

- 16 Operador de resto (%) para obter o resto de uma divisão.
- 17 Operadores de atribuição:
  - 18 Operador de atribuição simples (=).
  - 19 Operadores de atribuição compostos: +=, -=, \*=, /=.
  - 20 Operadores de atribuição de resto (%=), incremento (++=) e decremento (--=).
- 21 Operadores de comparação:
  - 22 Igual (==) e estritamente igual (===).
  - 23 Diferente (!=) e estritamente diferente (!==).
  - 24 Maior (>), menor (<), maior ou igual (>=), menor ou igual (<=).
- 25 Operadores lógicos:
  - 26 E lógico (&&).
  - 27 Ou lógico (||).
  - 28 Negação lógica (!).
- 29 Operadores de concatenação:
  - 30 Concatenação de strings usando o operador de adição (+).

É recomendável praticar esses conceitos escrevendo código JavaScript. Experimente criar variáveis, realizar operações matemáticas simples, concatenar strings e usar operadores lógicos para realizar comparações. Além disso, explore as diferentes funções e métodos disponíveis para cada tipo de dado.

Monte 10 exercícios com respostas sobre o que foi visto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios sobre variáveis, tipos de dados e operadores, juntamente com suas respostas:

Exercício 1:

```
// Declare uma variável chamada "nome" e atribua a ela o valor "Maria".
// Em seguida, exiba o valor da variável no console.
let nome = "Maria";
console.log(nome);
```

Resposta: "Maria"

Exercício 2:

```
// Declare uma variável chamada "idade" e atribua a ela o valor 25.
// Em seguida, exiba o valor da variável no console.
let idade = 25;
console.log(idade);
```

Resposta: 25

Exercício 3:

```
// Declare duas variáveis, "num1" e "num2", e atribua a elas dois números de sua escolha.  
// Em seguida, exiba a soma dos dois números no console.  
let num1 = 10;  
let num2 = 5;  
console.log(num1 + num2);
```

Resposta: 15

Exercício 4:

```
// Declare uma variável chamada "frase" e atribua a ela uma string de sua escolha.  
// Em seguida, exiba o comprimento da string no console.  
let frase = "Olá, mundo!";  
console.log(frase.length);
```

Resposta: 12

Exercício 5:

```
// Declare um array chamado "cores" e atribua a ele três strings representando cores.  
// Em seguida, exiba o segundo elemento do array no console.  
let cores = ["vermelho", "azul", "amarelo"];  
console.log(cores[1]);
```

Resposta: "azul"

Exercício 6:

```
// Declare um objeto chamado "pessoa" contendo duas propriedades: "nome" e "idade".  
// Atribua valores a essas propriedades e exiba o objeto no console.  
let pessoa = {  
  nome: "João",  
  idade: 30,  
};  
console.log(pessoa);
```

Resposta: { nome: "João", idade: 30 }

Exercício 7:

```
// Declare uma variável chamada "resultado" e atribua a ela a expressão 10 * 5 + 2.  
// Em seguida, exiba o valor da variável no console.  
let resultado = 10 * 5 + 2;  
console.log(resultado);
```

Resposta: 52

Exercício 8:

```
// Declare uma variável chamada "booleano" e atribua a ela o valor resultante da expressão 10 > 5.  
// Em seguida, exiba o valor da variável no console.  
let booleano = 10 > 5;  
console.log(booleano);
```

Resposta: true

## Exercício 9:

```
// Declare uma variável chamada "texto1" e atribua a ela a string "Olá".
// Declare outra variável chamada "texto2" e atribua a ela a string "mundo".
// Concatene as duas variáveis e exiba o resultado no console.
let texto1 = "Olá";
let texto2 = "mundo";
let resultado = texto1 + " " + texto2;
console.log(resultado);
```

Resposta: "Olá mundo"

## Exercício 10:

```
// Declare uma variável chamada "valor" e atribua a ela o número 7.
// Multiplique o valor por 2 e, em seguida, atribua o resultado à mesma variável.
// Exiba o valor final da variável no console.
let valor = 7;
valor *= 2;
console.log(valor);
```

Resposta: 14

Esses exercícios ajudarão você a praticar os conceitos de variáveis, tipos de dados e operadores em JavaScript. Não hesite em adaptar ou expandir esses exercícios para se adequar às suas necessidades de aprendizado.

Fale sobre como são as Estruturas de controle (if/else, loops) no javascript, com 1 exemplo de cada

As estruturas de controle são elementos essenciais em qualquer linguagem de programação, incluindo JavaScript. Elas permitem que você controle o fluxo de execução do seu código com base em condições e repetições. No JavaScript, as estruturas de controle mais comuns são o **if/else** e os loops (**for**, **while** e **do...while**).

- 1 Estrutura de controle if/else: A estrutura **if/else** permite que você execute um bloco de código se uma condição for verdadeira e outro bloco de código se a condição for falsa. Aqui está um exemplo:

```
let idade = 18;

if (idade >= 18) {
  console.log("Você é maior de idade.");
} else {
  console.log("Você é menor de idade.");
}
```

Nesse exemplo, o código verifica se a variável **idade** é maior ou igual a 18. Se for verdadeiro, ele exibe a mensagem "Você é maior de idade." Caso contrário, exibe a mensagem "Você é menor de idade."

- 1 Loop **for**: O loop **for** permite que você execute um bloco de código repetidamente por um número específico de vezes. Aqui está um exemplo de como usá-lo:

```
for (let i = 0; i < 5; i++) {
  console.log(i);
}
```

```
}
```

Nesse exemplo, o código executará o bloco de código dentro do loop cinco vezes. A variável `i` é inicializada como 0 e incrementada em 1 a cada iteração. A condição `i < 5` verifica se o valor de `i` ainda é menor que 5. O resultado será a exibição dos números de 0 a 4 no console.

- 1 **Loop while:** O loop `while` executa um bloco de código enquanto uma condição especificada for verdadeira. Aqui está um exemplo:

```
let contador = 0;

while (contador < 3) {
  console.log(contador);
  contador++;
}
```

Nesse exemplo, o código executa o bloco de código enquanto a variável `contador` for menor que 3. A cada iteração, o valor do contador é exibido no console e incrementado em 1. O loop continuará até que o contador alcance o valor 3.

- 1 **Loop do...while:** O loop `do...while` é semelhante ao `while`, mas garante que o bloco de código seja executado pelo menos uma vez, mesmo se a condição for falsa. Aqui está um exemplo:

```
let x = 0;

do {
  console.log(x);
  x++;
} while (x < 0);
```

Nesse exemplo, o bloco de código é executado uma vez, independentemente da condição. Mesmo que `x` seja inicialmente maior ou igual a 0, o valor de `x` é exibido no console antes de verificar a condição do loop. Se a condição fosse verdadeira, o loop continuaria a ser executado.

Essas estruturas de controle são fundamentais para tomar decisões e repetir ações em seu código JavaScript. Experimente modificá-las e explorar diferentes condições e iterações para obter um melhor entendimento do funcionamento dessas estruturas.

Fale do foreach, for in e for on

Com certeza! Vou falar sobre três estruturas de iteração adicionais em JavaScript: `forEach`, `for...in` e `for...of`. Essas estruturas são usadas para percorrer elementos de um objeto iterável, como um array.

- 1 **forEach:** O método `forEach` é uma forma conveniente de percorrer cada elemento de um array e executar uma função de retorno para cada elemento. Aqui está um exemplo:

```
let array = [1, 2, 3, 4, 5];

array.forEach(function(elemento) {
```

```
console.log(elemento);  
});
```

Nesse exemplo, o método `forEach` é chamado no array `array`. Para cada elemento do array, a função de retorno é executada e o elemento é exibido no console. O método `forEach` itera automaticamente por todos os elementos do array, sem a necessidade de um índice explícito.

- 1 **for...in**: O loop `for...in` é usado para percorrer as propriedades enumeráveis de um objeto. Ele itera sobre as chaves do objeto em vez dos valores. Aqui está um exemplo:

```
let objeto = { nome: "João", idade: 25, cidade: "São Paulo" };  
  
for (let chave in objeto) {  
  console.log(chave + ": " + objeto[chave]);  
}
```

Nesse exemplo, o loop `for...in` itera sobre as chaves do objeto `objeto`. A cada iteração, a chave é exibida no console, juntamente com seu valor correspondente. A notação de colchetes (`objeto[chave]`) é usada para acessar o valor associado a cada chave.

- 1 **for...of**: O loop `for...of` é usado para percorrer os valores de um objeto iterável, como um array ou uma string. Ele fornece uma forma mais simples de iterar em elementos em comparação com o `for` tradicional. Aqui está um exemplo:

```
let array = [1, 2, 3, 4, 5];  
  
for (let elemento of array) {  
  console.log(elemento);  
}
```

Nesse exemplo, o loop `for...of` itera por cada elemento do array `array`. A cada iteração, o elemento é exibido no console. Ao contrário do `for...in`, o `for...of` itera diretamente sobre os valores, em vez de chaves ou índices.

Essas estruturas de iteração adicionais, `forEach`, `for...in` e `for...of`, oferecem maneiras convenientes de percorrer e processar elementos em objetos iteráveis. Cada uma delas é útil em diferentes situações, dependendo das necessidades do seu código.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios sobre as estruturas de iteração (`forEach`, `for...in` e `for...of`) em JavaScript, juntamente com suas respostas:

Exercício 1:

```
// Crie um array com três frutas diferentes.  
// Use o método forEach para exibir cada fruta no console.  
let frutas = ["maçã", "banana", "laranja"];  
  
frutas.forEach(function(fruta) {  
  console.log(fruta);  
});
```



Resposta:

```
maçã  
banana  
laranja
```

Exercício 2:

```
// Crie um objeto com três propriedades: nome, idade e cidade.  
// Use um loop for...in para exibir cada propriedade e seu valor no console.  
let pessoa = {  
  nome: "João",  
  idade: 30,  
  cidade: "São Paulo"  
};  
  
for (let chave in pessoa) {  
  console.log(chave + ": " + pessoa[chave]);  
}
```

Resposta:

```
nome: João  
idade: 30  
cidade: São Paulo
```

Exercício 3:

```
// Crie um array com cinco números.  
// Use um loop for...of para calcular e exibir a soma dos números.  
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];  
let soma = 0;  
  
for (let numero of numeros) {  
  soma += numero;  
}  
  
console.log(soma);
```

Resposta: 15

Exercício 4:

```
// Crie uma string com seu nome completo.  
// Use o método forEach para exibir cada letra da string no console.  
let nome = "Maria Silva";  
  
let letras = nome.split("");  
letras.forEach(function(letra) {  
  console.log(letra);  
});
```

Resposta:

```
M  
a  
r  
i
```

```
a
...
a
```

**Exercício 5:**

```
// Crie um objeto com algumas propriedades de seu interesse.
// Use um loop for...in para exibir apenas as propriedades que são strings no console.
let objeto = {
  nome: "João",
  idade: 30,
  cidade: "São Paulo",
  profissao: "engenheiro"
};

for (let chave in objeto) {
  if (typeof objeto[chave] === "string") {
    console.log(chave + ": " + objeto[chave]);
  }
}
```

**Resposta:**

```
nome: João
cidade: São Paulo
profissao: engenheiro
```

**Exercício 6:**

```
// Crie um array com algumas palavras.
// Use o método forEach para exibir no console apenas as palavras que começam com a letra "a".
let palavras = ["carro", "avião", "bicicleta", "abacaxi", "laranja"];

palavras.forEach(function(palavra) {
  if (palavra.charAt(0) === "a") {
    console.log(palavra);
  }
});
```

**Resposta:**

```
avião
abacaxi
```

**Exercício 7:**

```
// Crie uma string com uma frase.
// Use o método forEach para exibir apenas as vogais da frase no console.
let frase = "A vida é bela";

let vogais = ["a", "e", "i", "o", "u"];

let letras = frase.toLowerCase().split("");
letras.forEach(function(letra) {
  if (vogais.includes(letra)) {
    console.log(letra);
  }
});
```

Resposta:

```
a
i
a
é
e
a
```

Exercício 8:

```
// Crie um array com alguns números.
// Use um loop for...of para exibir apenas os números pares no console.
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10];

for (let numero of numeros) {
  if (numero % 2 === 0) {
    console.log(numero);
  }
}
```

Resposta:

```
2
4
6
8
10
```

Exercício 9:

```
// Crie uma string com uma frase.
// Use o método forEach para exibir no console a contagem de cada palavra na frase.
let frase = "O JavaScript é uma linguagem de programação poderosa";

let palavras = frase.split(" ");

let contagem = {};

palavras.forEach(function(palavra) {
  if (contagem[palavra]) {
    contagem[palavra]++;
  } else {
    contagem[palavra] = 1;
  }
});

console.log(contagem);
```

Resposta:

```
{
  0: 1,
  JavaScript: 1,
  é: 1,
  uma: 1,
  linguagem: 1,
  de: 1,
  programação: 1,
  poderosa: 1
}
```

## Exercício 10:

```
// Crie um array com algumas frutas.
// Use um loop for...in para exibir a posição (índice) de cada fruta no console.
let frutas = ["maçã", "banana", "laranja", "uva", "morango"];

for (let indice in frutas) {
  console.log(indice + ": " + frutas[indice]);
}
```

## Resposta:

```
0: maçã
1: banana
2: laranja
3: uva
4: morango
```

Esses exercícios ajudarão você a praticar e aprofundar seus conhecimentos sobre as estruturas de iteração `forEach`, `for...in` e `for...of` em JavaScript. Sinta-se à vontade para adaptá-los e explorar diferentes casos de uso para aprimorar suas habilidades nesses conceitos.

Mais 10 exercícios diferentes dos apresentados usando tudo que foi visto como o `if`, `while`, etc

Com certeza! Aqui estão mais 10 exercícios diferentes que envolvem as estruturas de controle (`if/else`, `while`, etc.) em JavaScript:

## Exercício 1:

```
// Escreva um programa que verifica se um número é positivo, negativo ou zero.
// Exiba uma mensagem no console de acordo com o resultado.

let numero = 10;

if (numero > 0) {
  console.log("O número é positivo.");
} else if (numero < 0) {
  console.log("O número é negativo.");
} else {
  console.log("O número é zero.");
}
```

## Exercício 2:

```
// Escreva um programa que verifica se um número é par ou ímpar.
// Exiba uma mensagem no console de acordo com o resultado.

let numero = 7;

if (numero % 2 === 0) {
  console.log("O número é par.");
}
```

```
} else {  
  console.log("O número é ímpar.");  
}
```

### Exercício 3:

```
// Escreva um programa que exibe os números de 1 a 10 no console.  
  
let numero = 1;  
  
while (numero <= 10) {  
  console.log(numero);  
  numero++;  
}
```

### Exercício 4:

```
// Escreva um programa que exibe a soma dos números de 1 a 10 no console.  
  
let numero = 1;  
let soma = 0;  
  
while (numero <= 10) {  
  soma += numero;  
  numero++;  
}  
  
console.log("A soma dos números é: " + soma);
```

### Exercício 5:

```
// Escreva um programa que exibe a tabuada de multiplicação de um número escolhido.  
// O programa deve exibir a multiplicação de 1 a 10 pelo número escolhido.  
  
let numero = 5;  
  
for (let i = 1; i <= 10; i++) {  
  let resultado = numero * i;  
  console.log(numero + " x " + i + " = " + resultado);  
}
```

### Exercício 6:

```
// Escreva um programa que verifica se um número é primo.  
// Exiba uma mensagem no console de acordo com o resultado.  
  
let numero = 13;  
let primo = true;  
  
if (numero === 1) {  
  primo = false;  
} else {  
  for (let i = 2; i < numero; i++) {  
    if (numero % i === 0) {  
      primo = false;  
      break;  
    }  
  }  
}  
  
if (primo) {  
  console.log("O número é primo.");  
}
```

```
    } else {  
      console.log("0 número não é primo.");  
    }  
  }  
}
```

**Exercício 7:**

```
// Escreva um programa que exibe os números pares de 1 a 20 no console.  
  
for (let i = 1; i <= 20; i++) {  
  if (i % 2 === 0) {  
    console.log(i);  
  }  
}
```

**Exercício 8:**

```
// Escreva um programa que calcula a média de um array de números.  
// Exiba o resultado no console.  
  
let numeros = [5, 7, 3, 10, 8];  
let soma = 0;  
  
for (let numero of numeros) {  
  soma += numero;  
}  
  
let media = soma / numeros.length;  
console.log("A média é: " + media);
```

**Exercício 9:**

```
// Escreva um programa que exibe os números de 0 a 100 no console.  
// No lugar dos múltiplos de 3, exiba "Fizz".  
// No lugar dos múltiplos de 5, exiba "Buzz".  
// Nos múltiplos de ambos 3 e 5, exiba "FizzBuzz".  
  
for (let i = 0; i <= 100; i++) {  
  if (i % 3 === 0 && i % 5 === 0) {  
    console.log("FizzBuzz");  
  } else if (i % 3 === 0) {  
    console.log("Fizz");  
  } else if (i % 5 === 0) {  
    console.log("Buzz");  
  } else {  
    console.log(i);  
  }  
}
```

**Exercício 10:**

```
// Escreva um programa que encontre o maior número em um array de números.  
// Exiba o resultado no console.  
  
let numeros = [15, 2, 9, 12, 5];  
let maior = numeros[0];  
  
for (let i = 1; i < numeros.length; i++) {  
  if (numeros[i] > maior) {  
    maior = numeros[i];  
  }  
}
```

```
console.log("O maior número é: " + maior);
```

Esses exercícios ajudarão você a praticar as estruturas de controle em JavaScript, como o `if/else`, `while` e o `for`. Certifique-se de entender cada exercício e experimente modificá-los ou criar seus próprios desafios para consolidar seu conhecimento.

Fale sobre Funções e escopo de variáveis no javascript, mostre exemplos

As funções são blocos de código que podem ser definidos e reutilizados em diferentes partes de um programa. Elas permitem agrupar instruções relacionadas em uma unidade lógica e modularizar o código. No JavaScript, você pode definir funções usando a palavra-chave `function`. Além disso, o escopo de variáveis é importante para entender como as variáveis são acessadas e compartilhadas dentro e fora das funções.

❶ Definindo uma função:

```
function saudacao() {  
  console.log("Olá, mundo!");  
}
```

Nesse exemplo, a função `saudacao` é definida sem receber nenhum argumento. Ela imprime a mensagem "Olá, mundo!" no console.

❶ Chamando uma função:

```
saudacao();
```

Ao chamar a função `saudacao`, a mensagem "Olá, mundo!" será exibida no console.

❶ Funções com parâmetros:

```
function saudar(nome) {  
  console.log("Olá, " + nome + "!");  
}
```

Nesse exemplo, a função `saudar` recebe um parâmetro `nome` e imprime uma saudação personalizada no console.

❶ Chamando uma função com argumento:

```
saudar("João");
```

Ao chamar a função `saudar` com o argumento "João", a mensagem "Olá, João!" será exibida no console.

❶ Retornando valores de uma função:

```
function somar(a, b) {  
  return a + b;  
}
```

Nesse exemplo, a função `somar` recebe dois parâmetros `a` e `b` e retorna a soma desses valores.

- 1 Atribuindo o retorno de uma função a uma variável:

```
let resultado = somar(5, 3);  
console.log(resultado);
```

Ao chamar a função `somar` com os argumentos `5` e `3`, o valor de retorno `8` será atribuído à variável `resultado` e, em seguida, exibido no console.

- 1 Escopo global e local:

```
let global = "Variável global";  
  
function escopo() {  
  let local = "Variável local";  
  console.log(global);  
  console.log(local);  
}  
  
console.log(global);  
console.log(local); // Isso resultará em um erro, pois "local" está fora do escopo.
```

Nesse exemplo, a variável `global` é declarada fora da função e pode ser acessada em todo o programa. A variável `local` é declarada dentro da função `escopo` e só pode ser acessada dentro dela. Tentar acessar `local` fora da função resultará em um erro.

O entendimento de funções e escopo de variáveis é crucial no JavaScript para escrever código modular e organizar suas tarefas de maneira eficiente. Lembre-se de que as variáveis declaradas dentro de uma função são acessíveis apenas dentro do escopo da função, enquanto as variáveis declaradas fora de todas as funções são consideradas globais e podem ser acessadas de qualquer lugar do programa.

mostre formas otimizadas de usar funções, como atribuir a uma constante, arrow functions

Certamente! Aqui estão algumas formas otimizadas de usar funções no JavaScript, como atribuir a uma constante e o uso de arrow functions:

- 1 Atribuir a uma constante: Atribuir uma função a uma constante é uma forma comum de otimizar o código, principalmente quando se trata de funções que são usadas repetidamente ou que não precisam ser reatribuídas. Ao atribuir a uma constante, você pode evitar a redefinição da função toda vez que ela é chamada. Aqui está um exemplo:

```
const saudacao = function() {  
  console.log("Olá, mundo!");  
};
```



```
saudacao(); // Chamando a função atribuída a uma constante
```

Nesse exemplo, a função é atribuída à constante `saudacao`. A constante `saudacao` agora contém a referência à função e pode ser chamada como qualquer outra função.

- 1 Arrow Functions: As arrow functions (funções de seta) são uma forma mais concisa e expressiva de escrever funções em JavaScript. Elas fornecem uma sintaxe simplificada e têm um escopo de `this` diferenciado em relação às funções tradicionais. Aqui está um exemplo comparando uma função tradicional com uma arrow function:

```
// Função tradicional
function dobrar(numero) {
  return numero * 2;
}

console.log(dobrar(5)); // 10

// Arrow Function
const dobrar = numero => numero * 2;

console.log(dobrar(5)); // 10
```

As arrow functions eliminam a necessidade de usar a palavra-chave `function`, bem como as chaves `{}` e a palavra-chave `return` quando a função possui apenas uma linha de código de retorno.

- 1 Arrow Functions com múltiplos parâmetros ou corpo de função mais complexo: Se a função precisar de mais de um parâmetro ou tiver um corpo de função mais complexo, você pode usar parênteses para envolver os parâmetros e chaves para envolver o corpo da função. Aqui está um exemplo:

```
const adicionar = (a, b) => {
  const resultado = a + b;
  return resultado;
};

console.log(adicionar(2, 3)); // 5
```

Nesse exemplo, a função arrow `adicionar` possui dois parâmetros, `a` e `b`. O corpo da função está envolvido em chaves `{}`, permitindo que mais de uma linha de código seja executada e que um valor seja retornado explicitamente com a palavra-chave `return`.

O uso de funções atribuídas a constantes e o uso de arrow functions são práticas comuns em JavaScript para otimizar o código, torná-lo mais legível e expressivo. No entanto, é importante escolher a abordagem mais adequada para cada situação, levando em consideração a legibilidade, a reutilização e o escopo necessário.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esses dois últimos assuntos

Claro! Aqui estão 10 exercícios sobre o uso otimizado de funções, incluindo atribuição a constantes e arrow functions, juntamente com suas respostas:

Exercício 1:

```
// Crie uma função anônima e atribua-a a uma constante chamada "dobro".  
// A função deve receber um número como argumento e retornar o dobro desse número.  
  
const dobro = function(numero) {  
  return numero * 2;  
};  
  
console.log(dobro(5)); // 10
```

#### Exercício 2:

```
// Converta a função do exercício anterior em uma arrow function atribuída a uma constante chamada "triplo".  
// A arrow function deve receber um número como argumento e retornar o triplo desse número.  
  
const triplo = numero => numero * 3;  
  
console.log(triplo(5)); // 15
```

#### Exercício 3:

```
// Crie uma função chamada "somar" que recebe dois números como parâmetros.  
// A função deve retornar a soma dos dois números.  
  
const somar = (a, b) => a + b;  
  
console.log(somar(2, 3)); // 5
```

#### Exercício 4:

```
// Crie uma função chamada "media" que recebe um array de números como parâmetro.  
// A função deve calcular a média dos números do array e retornar o resultado.  
  
const media = numeros => {  
  let soma = 0;  
  for (let numero of numeros) {  
    soma += numero;  
  }  
  return soma / numeros.length;  
};  
  
console.log(media([4, 6, 8, 2])); // 5
```

#### Exercício 5:

```
// Crie uma função chamada "contarLetras" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve retornar o número de letras na string.  
  
const contarLetras = frase => frase.length;  
  
console.log(contarLetras("Olá, mundo!")); // 11
```

#### Exercício 6:

```
// Crie uma função chamada "inverter" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve inverter a ordem dos caracteres da string e retornar o resultado.  
  
const inverter = string => {  
  return string.split("").reverse().join("");  
};
```

```
console.log(inverter("JavaScript")); // "tpircSavaJ"
```

#### Exercício 7:

```
// Crie uma função chamada "ehPalindromo" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve verificar se a string é um palíndromo (lê-se da mesma forma de trás para frente) e retornar true ou false.  
  
const ehPalindromo = string => {  
  const stringInvertida = string.split("").reverse().join("");  
  return string === stringInvertida;  
};  
  
console.log(ehPalindromo("arara")); // true  
console.log(ehPalindromo("javascript")); // false
```

#### Exercício 8:

```
// Crie uma função chamada "gerarNumeroAleatorio" que não recebe parâmetros.  
// A função deve gerar e retornar um número aleatório entre 1 e 10.  
  
const gerarNumeroAleatorio = () => Math.floor(Math.random() * 10) + 1;  
  
console.log(gerarNumeroAleatorio()); // Número aleatório entre 1 e 10
```

#### Exercício 9:

```
// Crie uma função chamada "calcularIdade" que recebe o ano de nascimento como parâmetro.  
// A função deve calcular a idade com base no ano atual e retornar o resultado.  
  
const calcularIdade = anoNascimento => {  
  const anoAtual = new Date().getFullYear();  
  return anoAtual - anoNascimento;  
};  
  
console.log(calcularIdade(1990)); // Idade atual baseada no ano de nascimento
```

#### Exercício 10:

```
// Crie uma função chamada "filtrarNumerosPares" que recebe um array de números como parâmetro.  
// A função deve retornar um novo array contendo apenas os números pares do array original.  
  
const filtrarNumerosPares = numeros => numeros.filter(numero => numero % 2 === 0);  
  
console.log(filtrarNumerosPares([1, 2, 3, 4, 5, 6])); // [2, 4, 6]
```

Esses exercícios ajudarão você a praticar e aprofundar seus conhecimentos sobre o uso otimizado de funções, incluindo a atribuição a constantes e o uso de arrow functions. Certifique-se de entender cada exercício e experimente modificá-los ou criar seus próprios desafios para consolidar seu conhecimento.

Como funciona a Manipulação de strings e arrays? Mostre exemplos.

A manipulação de strings e arrays é uma parte fundamental da programação em JavaScript. Nesta seção, vou explicar como funciona a manipulação de strings e arrays e fornecer exemplos para ilustrar esses conceitos.

**Manipulação de Strings:** As strings são sequências de caracteres e podem ser manipuladas de várias maneiras em JavaScript. Aqui estão alguns exemplos de operações comuns de manipulação de strings:

- 1 **Concatenação de strings:** A concatenação de strings envolve a junção de duas ou mais strings em uma única string. Isso pode ser feito usando o operador de adição (+) ou o método `concat()`. Aqui estão exemplos de ambos:

```
let nome = "João";
let sobrenome = "Silva";

let nomeCompleto = nome + " " + sobrenome;
console.log(nomeCompleto); // "João Silva"

let mensagem = "Olá".concat(" ", "mundo", "!");
console.log(mensagem); // "Olá mundo!"
```

- 1 **Acesso a caracteres individuais:** Você pode acessar caracteres individuais em uma string usando a notação de colchetes ([]). Os índices dos caracteres começam em zero. Aqui está um exemplo:

```
let frase = "Hello, world!";

console.log(frase[0]); // "H"
console.log(frase[7]); // "w"
```

- 1 **Tamanho de uma string:** Para saber o tamanho (número de caracteres) de uma string, você pode usar a propriedade `length`. Aqui está um exemplo:

```
let palavra = "JavaScript";

console.log(palavra.length); // 10
```

- 1 **Conversão de maiúsculas e minúsculas:** Você pode converter uma string para maiúsculas ou minúsculas usando os métodos `toUpperCase()` e `toLowerCase()`, respectivamente. Aqui estão exemplos:

```
let texto = "Olá, mundo!";

console.log(texto.toUpperCase()); // "OLÁ, MUNDO!"
console.log(texto.toLowerCase()); // "olá, mundo!"
```

**Manipulação de Arrays:** Os arrays são estruturas de dados que armazenam vários elementos em uma única variável. Aqui estão alguns exemplos de operações comuns de manipulação de arrays:

- 1 **Adicionar elementos ao final de um array:** Você pode adicionar elementos a um array usando o método `push()`. Aqui está um exemplo:

```
let frutas = ["maçã", "banana"];

frutas.push("laranja");
console.log(frutas); // ["maçã", "banana", "laranja"]
```

- 1 Remover elementos do final de um array: Para remover o último elemento de um array, você pode usar o método `pop()`. Ele também retorna o elemento removido. Aqui está um exemplo:

```
let frutas = ["maçã", "banana", "laranja"];

let frutaRemovida = frutas.pop();
console.log(frutaRemovida); // "laranja"
console.log(frutas); // ["maçã", "banana"]
```

- 1 Acessar elementos de um array: Você pode acessar elementos individuais de um array usando a notação de colchetes (`[]`). Os índices dos elementos também começam em zero. Aqui está um exemplo:

```
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

console.log(numeros[0]); // 1
console.log(numeros[3]); // 4
```

- 1 Tamanho de um array: Para saber o tamanho (número de elementos) de um array, você pode usar a propriedade `length`. Aqui está um exemplo:

```
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

console.log(numeros.length); // 5
```

- 1 Iterar por um array: Você pode percorrer os elementos de um array usando loops, como o `for` ou o método `forEach()`. Aqui estão exemplos de ambos:

```
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

for (let i = 0; i < numeros.length; i++) {
  console.log(numeros[i]);
}

numeros.forEach(function(numero) {
  console.log(numero);
});
```

Esses são apenas alguns exemplos de como você pode manipular strings e arrays em JavaScript. Existem muitos outros métodos e técnicas disponíveis para trabalhar com esses tipos de dados. Experimente-os e explore a documentação oficial do JavaScript para obter mais informações e recursos.

Monte 20 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 20 exercícios sobre manipulação de strings e arrays em JavaScript, juntamente com suas respostas:

Exercício 1:

```
// Concatene duas strings e exiba o resultado.  
let string1 = "Olá";  
let string2 = "mundo";  
  
let resultado = string1 + " " + string2;  
console.log(resultado);
```

Resposta:

Olá mundo

Exercício 2:

```
// Acesse o segundo caractere de uma string e exiba-o.  
let frase = "Hello, world!";  
  
console.log(frase[1]);
```

Resposta:

e

Exercício 3:

```
// Retorne o tamanho de uma string.  
let palavra = "JavaScript";  
  
console.log(palavra.length);
```

Resposta:

10

Exercício 4:

```
// Converta uma string para letras maiúsculas.  
let texto = "Olá, mundo!";  
  
console.log(texto.toUpperCase());
```

Resposta:

OLÁ, MUNDO!

Exercício 5:

```
// Converta uma string para letras minúsculas.  
let texto = "Olá, mundo!";  
  
console.log(texto.toLowerCase());
```

Resposta:

```
olá, mundo!
```

Exercício 6:

```
// Adicione um elemento ao final de um array.  
let frutas = ["maçã", "banana"];  
  
frutas.push("laranja");  
console.log(frutas);
```

Resposta:

```
["maçã", "banana", "laranja"]
```

Exercício 7:

```
// Remova o último elemento de um array.  
let frutas = ["maçã", "banana", "laranja"];  
  
frutas.pop();  
console.log(frutas);
```

Resposta:

```
["maçã", "banana"]
```

Exercício 8:

```
// Acesse o terceiro elemento de um array e exiba-o.  
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];  
  
console.log(numeros[2]);
```

Resposta:

```
3
```

Exercício 9:

```
// Retorne o tamanho de um array.  
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];  
  
console.log(numeros.length);
```

Resposta:

```
5
```

Exercício 10:

```
// Percorra os elementos de um array e exiba-os no console.  
let frutas = ["maçã", "banana", "laranja"];  
  
for (let i = 0; i < frutas.length; i++) {  
  console.log(frutas[i]);  
}
```

Resposta:

```
maçã  
banana  
laranja
```

Exercício 11:

```
// Percorra os elementos de um array e exiba-os no console usando forEach.  
let frutas = ["maçã", "banana", "laranja"];  
  
frutas.forEach(function(fruta) {  
  console.log(fruta);  
});
```

Resposta:

```
maçã  
banana  
laranja
```

Exercício 12:

```
// Crie um array vazio e adicione elementos a ele utilizando push.  
let numeros = [];  
  
numeros.push(1);  
numeros.push(2);  
numeros.push(3);  
  
console.log(numeros);
```

Resposta:

```
[1, 2, 3]
```

Exercício 13:

```
// Crie um array com alguns números e exiba o maior número.  
let numeros = [10, 5, 8, 12, 3];  
  
let maior = Math.max(...numeros);  
console.log(maior);
```

Resposta:

```
12
```



## Exercício 14:

```
// Crie um array com algumas palavras e verifique se uma palavra específica está presente nele.  
let palavras = ["casa", "carro", "bicicleta"];  
  
let palavraProcurada = "carro";  
let encontrada = palavras.includes(palavraProcurada);  
console.log(encontrada);
```

## Resposta:

```
true
```

## Exercício 15:

```
// Crie um array de números e filtre apenas os números pares.  
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5, 6];  
  
let numerosPares = numeros.filter(function(numero) {  
  return numero % 2 === 0;  
});  
  
console.log(numerosPares);
```

## Resposta:

```
[2, 4, 6]
```

## Exercício 16:

```
// Crie um array de strings e ordene-as em ordem alfabética.  
let palavras = ["banana", "abacaxi", "laranja", "maçã"];  
  
palavras.sort();  
console.log(palavras);
```

## Resposta:

```
["abacaxi", "banana", "laranja", "maçã"]
```

## Exercício 17:

```
// Crie uma string e divida-a em um array de palavras.  
let frase = "A vida é bela";  
  
let palavras = frase.split(" ");  
console.log(palavras);
```

## Resposta:

```
["A", "vida", "é", "bela"]
```

Exercício 18:

```
// Crie um array de números e calcule a soma de todos os elementos.  
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];  
  
let soma = numeros.reduce(function(accumulador, numero) {  
  return acumulador + numero;  
}, 0);  
  
console.log(soma);
```

Resposta:

15

Exercício 19:

```
// Crie uma string e substitua um trecho específico por outro.  
let frase = "Eu gosto de programar em JavaScript";  
  
let novaFrase
```

Combine o ultimo assunto com funções, arrow functions, etc e crie 10 exercícios bem elaborados com suas respostas

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios elaborados que combinam os conceitos de manipulação de strings, arrays, funções e arrow functions em JavaScript:

Exercício 1:

```
// Crie uma função chamada "contarVogais" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve retornar a quantidade de vogais presentes na string.  
  
const contarVogais = (string) => {  
  const vogais = ['a', 'e', 'i', 'o', 'u'];  
  let contador = 0;  
  
  for (let char of string.toLowerCase()) {  
    if (vogais.includes(char)) {  
      contador++;  
    }  
  }  
  
  return contador;  
};  
  
console.log(contarVogais('Hello, world!')); // 3
```

Exercício 2:

```
// Crie uma função chamada "reverterPalavra" que recebe uma palavra como parâmetro.  
// A função deve retornar a palavra invertida.  
  
const reverterPalavra = (palavra) => {  
  return palavra.split('').reverse().join('');  
};  
  
console.log(reverterPalavra('JavaScript')); // 'tpircSavaJ'
```

### Exercício 3:

```
// Crie uma função chamada "removerDuplicatas" que recebe um array de números como parâmetro.  
// A função deve retornar um novo array contendo apenas os valores únicos, sem duplicatas.  
  
const removerDuplicatas = (array) => {  
  return Array.from(new Set(array));  
};  
  
console.log(removerDuplicatas([1, 2, 2, 3, 4, 4, 5])); // [1, 2, 3, 4, 5]
```

### Exercício 4:

```
// Crie uma função chamada "mesclarArrays" que recebe dois arrays como parâmetros.  
// A função deve retornar um novo array contendo todos os elementos dos dois arrays mesclados.  
  
const mesclarArrays = (array1, array2) => {  
  return [...array1, ...array2];  
};  
  
console.log(mesclarArrays([1, 2, 3], [4, 5, 6])); // [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

### Exercício 5:

```
// Crie uma função chamada "removerElemento" que recebe um array e um valor como parâmetros.  
// A função deve retornar um novo array com todas as ocorrências do valor removidas.  
  
const removerElemento = (array, valor) => {  
  return array.filter((elemento) => elemento !== valor);  
};  
  
console.log(removerElemento([1, 2, 3, 4, 2, 5], 2)); // [1, 3, 4, 5]
```

### Exercício 6:

```
// Crie uma função chamada "mapearParaObjeto" que recebe um array de strings como parâmetro.  
// A função deve mapear cada elemento do array para um objeto com a chave sendo o elemento original e o valor sendo  
  
const mapearParaObjeto = (array) => {  
  return array.reduce((objeto, elemento) => {  
    objeto[elemento] = elemento.length;  
    return objeto;  
  }, {});  
};  
  
console.log(mapearParaObjeto(['JavaScript', 'HTML', 'CSS'])); // { JavaScript: 10, HTML: 4, CSS: 3 }
```

### Exercício 7:

```
// Crie uma função chamada "somarElementos" que recebe um array de números como parâmetro.  
// A função deve retornar a soma de todos os elementos do array.  
  
const somarElementos = (array) => {  
  return array.reduce((soma, elemento) => soma + elemento, 0);  
};  
  
console.log(somarElementos([1, 2, 3, 4, 5])); // 15
```

#### Exercício 8:

```
// Crie uma função chamada "dividirString" que recebe uma string e um caractere separador como parâmetros.  
// A função deve dividir a string em um array de substrings, utilizando o caractere separador como critério.  
  
const dividirString = (string, separador) => {  
  return string.split(separador);  
};  
  
console.log(dividirString('JavaScript é uma linguagem de programação', ' '));  
// ['JavaScript', 'é', 'uma', 'linguagem', 'de', 'programação']
```

#### Exercício 9:

```
// Crie uma função chamada "removerEspacos" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve remover todos os espaços em branco da string e retornar o resultado.  
  
const removerEspacos = (string) => {  
  return string.replace(/\s/g, '');  
};  
  
console.log(removerEspacos('Hello, world!')); // 'Hello,world!'
```

#### Exercício 10:

```
// Crie uma função chamada "inverterCadaPalavra" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve inverter a ordem dos caracteres de cada palavra na string e retornar o resultado.  
  
const inverterCadaPalavra = (string) => {  
  return string.split(' ').map((palavra) => palavra.split('').reverse().join('')).join(' ');  
};  
  
console.log(inverterCadaPalavra('JavaScript é incrível')); // 'tpircSavaJ é levínicri'
```

Esses exercícios combinam a manipulação de strings e arrays com o uso de funções e arrow functions em JavaScript. Eles abrangem diferentes aspectos desses conceitos, proporcionando oportunidades de praticar e aprofundar seus conhecimentos. Sinta-se à vontade para modificá-los e criar seus próprios exercícios para explorar ainda mais esses conceitos.

Objetos e propriedades no Javascript

No JavaScript, objetos são estruturas de dados que permitem armazenar e organizar informações relacionadas em pares de chave-valor. Cada valor é associado a uma chave única, permitindo o acesso aos valores por meio de suas chaves. As propriedades em um objeto podem ser atribuídas dinamicamente e podem conter diferentes tipos de valores, como números, strings, arrays, funções e até mesmo outros objetos. Aqui está um exemplo básico de objeto em JavaScript:

```
const pessoa = {  
  nome: 'João',  
  idade: 30,  
  profissao: 'Engenheiro',  
};
```

Neste exemplo, `pessoa` é um objeto que possui três propriedades: `nome`, `idade` e `profissao`. A chave `nome` possui o valor `'João'`, a chave `idade` possui o valor `30` e a chave `profissao` possui o valor `'Engenheiro'`. Você pode acessar as propriedades de um objeto usando a notação de ponto (`objeto.propriedade`) ou a notação de colchetes (`objeto['propriedade']`). Aqui estão alguns exemplos:

```
console.log(pessoa.nome); // 'João'  
console.log(pessoa['idade']); // 30
```

Você também pode adicionar, modificar e excluir propriedades de um objeto dinamicamente. Veja alguns exemplos:

```
// Adicionar uma nova propriedade  
pessoa.cidade = 'São Paulo';  
  
// Modificar uma propriedade existente  
pessoa.idade = 31;  
  
// Excluir uma propriedade  
delete pessoa.profissao;  
  
console.log(pessoa);  
/*  
{  
  nome: 'João',  
  idade: 31,  
  cidade: 'São Paulo'  
}  
*/
```

Além disso, é possível percorrer as propriedades de um objeto usando loops ou métodos específicos. Por exemplo:

```
// Percorrendo as propriedades com for...in  
for (let chave in pessoa) {  
  console.log(chave + ': ' + pessoa[chave]);  
}  
  
// Obtendo todas as chaves do objeto  
const chaves = Object.keys(pessoa);  
console.log(chaves); // ['nome', 'idade', 'cidade']  
  
// Obtendo todos os valores do objeto  
const valores = Object.values(pessoa);  
console.log(valores); // ['João', 31, 'São Paulo']
```

A utilização de objetos e propriedades é fundamental no JavaScript para organizar e manipular dados de forma eficiente. Você pode criar objetos complexos com várias propriedades e até mesmo objetos aninhados. Compreender o conceito de objetos e propriedades é essencial para o desenvolvimento de aplicativos e para a manipulação de dados em JavaScript.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios sobre objetos e propriedades em JavaScript, juntamente com suas respostas:

Exercício 1:

```
// Crie um objeto chamado "pessoa" com as propriedades "nome", "idade" e "profissao".  
// Atribua valores a essas propriedades e exiba o objeto no console.  
  
const pessoa = {  
  nome: 'João',  
  idade: 30,  
  profissao: 'Engenheiro',  
};  
  
console.log(pessoa);
```

Resposta:

```
{  
  nome: 'João',  
  idade: 30,  
  profissao: 'Engenheiro'  
}
```

Exercício 2:

```
// Acesse a propriedade "nome" do objeto "pessoa" e exiba seu valor no console.  
  
console.log(pessoa.nome);
```

Resposta:

```
'João'
```

Exercício 3:

```
// Modifique o valor da propriedade "idade" do objeto "pessoa" para 31.  
  
pessoa.idade = 31;  
  
console.log(pessoa);
```

Resposta:

```
{  
  nome: 'João',  
  idade: 31,  
  profissao: 'Engenheiro'  
}
```

## Exercício 4:

```
// Adicione uma nova propriedade "cidade" ao objeto "pessoa" e atribua um valor a ela.

pessoa.cidade = 'São Paulo';

console.log(pessoa);
```

## Resposta:

```
{
  nome: 'João',
  idade: 31,
  profissao: 'Engenheiro',
  cidade: 'São Paulo'
}
```

## Exercício 5:

```
// Crie uma função chamada "exibirPropriedades" que recebe um objeto como parâmetro.
// A função deve exibir todas as propriedades do objeto no console.

const exibirPropriedades = (objeto) => {
  for (let propriedade in objeto) {
    console.log(propriedade);
  }
};

exibirPropriedades(pessoa);
```

## Resposta:

```
nome
idade
profissao
cidade
```

## Exercício 6:

```
// Crie uma função chamada "verificarPropriedade" que recebe um objeto e uma string como parâmetros.
// A função deve verificar se o objeto possui a propriedade especificada e retornar true ou false.

const verificarPropriedade = (objeto, propriedade) => {
  return propriedade in objeto;
};

console.log(verificarPropriedade(pessoa, 'idade')); // true
console.log(verificarPropriedade(pessoa, 'email')); // false
```

## Resposta:

```
true
false
```

## Exercício 7:

```
// Crie uma função chamada "contarPropriedades" que recebe um objeto como parâmetro.  
// A função deve retornar o número de propriedades existentes no objeto.  
  
const contarPropriedades = (objeto) => {  
  return Object.keys(objeto).length;  
};  
  
console.log(contarPropriedades(pessoa)); // 4
```

Resposta:

4

Exercício 8:

```
// Crie um objeto chamado "aluno" com as propriedades "nome", "idade" e "notas".  
// A propriedade "notas" deve ser um array contendo algumas notas do aluno.  
// Calcule a média das notas e adicione uma nova propriedade "media" ao objeto "aluno" com o valor calculado.  
  
const aluno = {  
  nome: 'Maria',  
  idade: 25,  
  notas: [7.5, 8.2, 6.8, 9.0],  
};  
  
const calcularMedia = (notas) => {  
  const totalNotas = notas.reduce((acumulador, nota) => acumulador + nota, 0);  
  return totalNotas / notas.length;  
};  
  
aluno.media = calcularMedia(aluno.notas);  
  
console.log(aluno);
```

Resposta:

```
{  
  nome: 'Maria',  
  idade: 25,  
  notas: [7.5, 8.2, 6.8, 9.0],  
  media: 7.875  
}
```

Exercício 9:

```
// Crie uma função chamada "removerPropriedade" que recebe um objeto e uma string como parâmetros.  
// A função deve remover a propriedade especificada do objeto e retornar o objeto modificado.  
  
const removerPropriedade = (objeto, propriedade) => {  
  delete objeto[propriedade];  
  return objeto;  
};  
  
console.log(removerPropriedade(pessoa, 'profissao'));
```

Resposta:

```
{  
  nome: 'João',
```



```
idade: 31,  
cidade: 'São Paulo'  
}
```

#### Exercício 10:

```
// Crie um objeto chamado "livro" com as propriedades "titulo", "autor" e "ano".  
// Crie uma função chamada "exibirDetalhes" que recebe um objeto livro como parâmetro.  
// A função deve exibir os detalhes do livro no console, no seguinte formato: "{Título} - {Autor} ({Ano})".  
  
const livro = {  
  titulo: 'Aprendendo JavaScript',  
  autor: 'Joana Silva',  
  ano: 2022,  
};  
  
const exibirDetalhes = (livro) => {  
  console.log(`${livro.titulo} - ${livro.autor} (${livro.ano})`);  
};  
  
exibirDetalhes(livro);
```

#### Resposta:

```
Aprendendo JavaScript - Joana Silva (2022)
```

Esses exercícios ajudam a praticar e consolidar o conhecimento sobre objetos e propriedades em JavaScript. Certifique-se de entender cada exercício e experimente modificar ou criar seus próprios desafios para aprimorar ainda mais suas habilidades com objetos e propriedades.

Crie mais 20 exercícios com respostas envolvendo tudo que vimos como esse último assunto e Variáveis, tipos de dados e operadores, Estruturas de controle (if/else, loops), foreach, for in, for of, funções, técnicas modernas de funções e Manipulação de strings e arrays. Exercícios devem ser bem elaborados, criativos

Com certeza! Aqui estão mais 20 exercícios elaborados que envolvem todos os tópicos mencionados: variáveis, tipos de dados, operadores, estruturas de controle, loops, foreach, for in, for of, funções, técnicas modernas de funções e manipulação de strings e arrays.

#### Exercício 1:

```
// Crie uma função chamada "calcularMedia" que recebe um array de números como parâmetro.  
// A função deve calcular a média dos números e retornar o resultado.  
  
const calcularMedia = (numeros) => {  
  if (numeros.length === 0) {  
    return 0;  
  }  
  
  const soma = numeros.reduce((acumulador, numero) => acumulador + numero, 0);  
  return soma / numeros.length;  
};
```

```
console.log(calcularMedia([1, 2, 3, 4, 5])); // 3
```

#### Exercício 2:

```
// Crie uma função chamada "maiorNumero" que recebe dois números como parâmetros.  
// A função deve retornar o maior número entre os dois.  
  
const maiorNumero = (numero1, numero2) => {  
  return numero1 > numero2 ? numero1 : numero2;  
};  
  
console.log(maiorNumero(10, 7)); // 10
```

#### Exercício 3:

```
// Crie uma função chamada "parOuImpar" que recebe um número como parâmetro.  
// A função deve retornar a string "par" se o número for par ou "ímpar" se o número for ímpar.  
  
const parOuImpar = (numero) => {  
  return numero % 2 === 0 ? "par" : "ímpar";  
};  
  
console.log(parOuImpar(7)); // "ímpar"
```

#### Exercício 4:

```
// Crie uma função chamada "encontrarMaiorPalavra" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve encontrar e retornar a maior palavra na string.  
  
const encontrarMaiorPalavra = (string) => {  
  const palavras = string.split(" ");  
  let maiorPalavra = "";  
  
  for (let palavra of palavras) {  
    if (palavra.length > maiorPalavra.length) {  
      maiorPalavra = palavra;  
    }  
  }  
  
  return maiorPalavra;  
};  
  
console.log(encontrarMaiorPalavra("Eu gosto de programar em JavaScript")); // "JavaScript"
```

#### Exercício 5:

```
// Crie uma função chamada "contarCaracteres" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve contar e retornar um objeto com a contagem de cada caractere na string.  
  
const contarCaracteres = (string) => {  
  const contador = {};  
  
  for (let char of string) {  
    if (contador[char]) {  
      contador[char]++;  
    } else {  
      contador[char] = 1;  
    }  
  }  
  
  return contador;  
};
```

```
};

console.log(contarCaracteres("Hello, world!"));
/*
{
  H: 1,
  e: 1,
  l: 3,
  o: 2,
  ", ": 1,
  " ": 1,
  w: 1,
  r: 1,
  d: 1,
  "!": 1
}
*/
```

#### Exercício 6:

```
// Crie uma função chamada "inverterArray" que recebe um array como parâmetro.
// A função deve inverter a ordem dos elementos do array e retornar o array invertido.

const inverterArray = (array) => {
  return array.reverse();
};

console.log(inverterArray([1, 2, 3, 4, 5])); // [5, 4, 3, 2, 1]
```

#### Exercício 7:

```
// Crie uma função chamada "somarArray" que recebe um array de números como parâmetro.
// A função deve somar todos os elementos do array e retornar a soma.

const somarArray = (array) => {
  return array.reduce((acumulador, numero) => acumulador + numero, 0);
};

console.log(somarArray([1, 2, 3, 4, 5])); // 15
```

#### Exercício 8:

```
// Crie uma função chamada "mapearArray" que recebe um array de números como parâmetro.
// A função deve mapear cada elemento do array para o seu dobro e retornar um novo array com os valores dobrados.

const mapearArray = (array) => {
  return array.map((numero) => numero * 2);
};

console.log(mapearArray([1, 2, 3, 4, 5])); // [2, 4, 6, 8, 10]
```

#### Exercício 9:

```
// Crie uma função chamada "filtrarArray" que recebe um array de números como parâmetro.
// A função deve filtrar apenas os números pares do array e retornar um novo array com os números pares.

const filtrarArray = (array) => {
  return array.filter((numero) => numero % 2 === 0);
};

console.log(filtrarArray([1, 2, 3, 4, 5])); // [2, 4]
```

## Exercício 10:

```
// Crie uma função chamada "concatenarArrays" que recebe dois arrays como parâmetros.  
// A função deve concatenar os dois arrays em um novo array e retornar o resultado.  
  
const concatenarArrays = (array1, array2) => {  
  return [...array1, ...array2];  
};  
  
console.log(concatenarArrays([1, 2, 3], [4, 5, 6])); // [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

## Exercício 11:

```
// Crie uma função chamada "removerEspacos" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve remover todos os espaços em branco da string e retornar o resultado.  
  
const removerEspacos = (string) => {  
  return string.replace(/\s/g, "");  
};  
  
console.log(removerEspacos("Hello, world!")); // "Hello,world!"
```

## Exercício 12:

```
// Crie uma função chamada "trocarLetras" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve trocar todas as letras minúsculas por letras maiúsculas e vice-versa, mantendo os outros caracteres.  
// A função deve retornar a string modificada.  
  
const trocarLetras = (string) => {  
  let novaString = "";  
  
  for (let i = 0; i < string.length; i++) {  
    const char = string[i];  
  
    if (char === char.toUpperCase()) {  
      novaString += char.toLowerCase();  
    } else {  
      novaString += char.toUpperCase();  
    }  
  }  
  
  return novaString;  
};  
  
console.log(trocarLetras("Hello, World!")); // "hELLO, wORLD!"
```

## Exercício 13:

```
// Crie uma função chamada "removerDuplicatas" que recebe um array como parâmetro.  
// A função deve remover as duplicatas do array e retornar um novo array com os elementos únicos.  
  
const removerDuplicatas = (array) => {  
  return [...new Set(array)];  
};  
  
console.log(removerDuplicatas([1, 2, 2, 3, 4, 4, 5])); // [1, 2, 3, 4, 5]
```

## Exercício 14:

```
// Crie uma função chamada "somarMatrizes" que recebe duas matrizes como parâmetros.  
// A função deve somar as matrizes e retornar uma nova matriz com o resultado da soma.  
  
const somarMatrizes = (matriz1, matriz2) => {  
  const resultado = [];  
  
  for (let i = 0; i < matriz1.length; i++) {  
    const linha = [];  
  
    for (let j = 0; j < matriz1[i].length; j++) {  
      linha.push(matriz1[i][j] + matriz2[i][j]);  
    }  
  
    resultado.push(linha);  
  }  
  
  return resultado;  
};  
  
const matriz1 = [[1, 2], [3, 4]];  
const matriz2 = [[5, 6], [7, 8]];  
  
console.log(somarMatrizes(matriz1, matriz2)); // [[6, 8], [10, 12]]
```

## Exercício 15:

```
// Crie uma função chamada "contarVogais" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve contar e retornar a quantidade de vogais na string.  
  
const contarVogais = (string) => {  
  const vogais = ["a", "e", "i", "o", "u"];  
  let contador = 0;  
  
  for (let char of string.toLowerCase()) {  
    if (vogais.includes(char)) {  
      contador++;  
    }  
  }  
  
  return contador;  
};  
  
console.log(contarVogais("Hello, world!")); // 3
```

## Exercício 16:

```
// Crie uma função chamada "verificarPalindromo" que recebe uma string como parâmetro.  
// A função deve verificar se a string é um palíndromo (ou seja, se pode ser lida da mesma forma de trás para frente).  
// A função deve retornar true se for um palíndromo ou false caso contrário.  
  
const verificarPalindromo = (string) => {  
  const stringReversa = string.split("").reverse().join("");  
  return string === stringReversa;  
};  
  
console.log(verificarPalindromo("arara")); // true  
console.log(verificarPalindromo("hello")); // false
```

## Exercício 17:

```
// Crie uma função chamada "gerarNumerosPrimos" que recebe um número como parâmetro.  
// A função deve gerar e retornar um array com todos os números primos menores ou iguais ao número fornecido.
```

```
const gerarNumerosPrimos = (numero) => {
  const numerosPrimos = [];

  for (let i = 2; i <= numero; i++) {
    let divisores = 0;

    for (let j = 1; j <= i; j++) {
      if (i % j === 0) {
        divisores++;
      }
    }

    if (divisores === 2) {
      numerosPrimos.push(i);
    }
  }

  return numerosPrimos;
};

console.log(gerarNumerosPrimos(20)); // [2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19]
```

## Exercício 18:

```
// Crie uma função chamada "embaralharArray" que recebe um array como parâmetro.
// A função deve embaralhar aleatoriamente os elementos do array e retornar o array embaralhado.

const embaralharArray = (array) => {
  const arrayEmbaralhado = [...array];

  for (let i = arrayEmbaralhado.length - 1; i > 0; i--) {
    const j = Math.floor(Math.random() * (i + 1));
    [arrayEmbaralhado[i], arrayEmbaralhado[j]] = [arrayEmbaralhado[j], arrayEmbaralhado[i]];
  }

  return arrayEmbaralhado;
};

console.log(embaralharArray([1, 2, 3, 4, 5])); // [3, 1, 2, 5, 4] (exemplo de saída)
```

## Exercício 19:

```
// Crie uma função chamada "juntarStrings" que recebe um array de strings como parâmetro.
// A função deve juntar as strings do array em uma única string, separadas por um espaço em branco.
// A função deve retornar a string resultante.

const juntarStrings = (array) => {
  return array.join(" ");
};

console.log(juntarStrings(["Hello", "world!"])); // "Hello world!"
```

## Exercício 20:

```
// Crie uma função chamada "removerElementosRepetidos" que recebe um array como parâmetro.
// A função deve remover os elementos repetidos do array e retornar um novo array com os elementos únicos.

const removerElementosRepetidos = (array) => {
  return [...new Set(array)];
};

console.log(removerElementosRepetidos([1, 2, 2, 3, 4, 4, 5])); // [1, 2, 3, 4, 5]
```

Esses exercícios combinam os diferentes conceitos abordados, desde variáveis, tipos de dados, operadores, estruturas de controle, loops, foreach, for in, for of, funções e técnicas modernas de funções até manipulação de strings e arrays. Eles fornecem a oportunidade de praticar e aprofundar o conhecimento em JavaScript, além de promover a criatividade na resolução dos exercícios. Sinta-se à vontade para modificá-los ou criar seus próprios exercícios para aprimorar suas habilidades.

## Introdução ao DOM e seleção de elementos

O DOM (Document Object Model) é uma interface de programação que representa a estrutura HTML/XML de um documento como um conjunto de objetos. Ele fornece uma maneira de interagir e manipular os elementos de uma página da web usando JavaScript.

Para selecionar elementos do DOM, você pode usar métodos e propriedades disponíveis no JavaScript para acessar e manipular esses elementos. Aqui estão algumas técnicas comuns de seleção de elementos:

- 1 **Seleção por ID:** Use o método `getElementById` para selecionar um elemento com base no seu atributo `id` único.

```
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
```

- 1 **Seleção por classe:** Use o método `getElementsByClassName` para selecionar elementos com base em sua classe.

```
const elementos = document.getElementsByClassName("minhaClasse");
```

- 1 **Seleção por tag:** Use o método `getElementsByTagName` para selecionar elementos com base em sua tag HTML.

```
const elementos = document.getElementsByTagName("div");
```

- 1 **Seleção por seletor CSS:** Use o método `querySelector` para selecionar o primeiro elemento que corresponda ao seletor CSS fornecido.

```
const elemento = document.querySelector("#meuElemento");
```

- 1 **Seleção múltipla por seletor CSS:** Use o método `querySelectorAll` para selecionar todos os elementos que correspondam ao seletor CSS fornecido.

```
const elementos = document.querySelectorAll(".minhaClasse");
```

Após selecionar os elementos, você pode manipulá-los alterando suas propriedades, adicionando ou removendo classes, atributos e eventos. Aqui estão alguns exemplos de manipulação de elementos:

```
// Selecionar elemento por ID e alterar seu texto
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
elemento.textContent = "Novo texto";
```

```
// Selecionar elementos por classe e adicionar uma classe
const elementos = document.getElementsByClassName("minhaClasse");
for (let i = 0; i < elementos.length; i++) {
  elementos[i].classList.add("novaClasse");
}

// Selecionar elementos por tag e alterar seus estilos
const elementos = document.getElementsByTagName("div");
for (let i = 0; i < elementos.length; i++) {
  elementos[i].style.backgroundColor = "red";
}

// Selecionar elementos por seletor CSS e adicionar um evento de clique
const elemento = document.querySelector("#meuElemento");
elemento.addEventListener("click", () => {
  console.log("Clicou no elemento!");
});
```

Lembrando que o acesso aos elementos do DOM está disponível no navegador, portanto, é recomendado usar esses métodos após a página ter sido completamente carregada, como no evento `DOMContentLoaded`.

A seleção de elementos do DOM e a manipulação dos mesmos são habilidades fundamentais para criar interatividade em páginas da web usando JavaScript. Praticar essas técnicas permitirá que você crie experiências ricas e dinâmicas para os usuários.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Claro! Aqui estão 10 exercícios sobre seleção de elementos do DOM e manipulação com suas respostas:

Exercício 1:

```
<!-- HTML -->
<button id="btnExercicio1">Clique aqui</button>
```

```
// JavaScript
const btnExercicio1 = document.getElementById("btnExercicio1");
btnExercicio1.addEventListener("click", () => {
  console.log("Exercício 1 executado!");
});
```

Resposta: Ao clicar no botão, a mensagem "Exercício 1 executado!" será exibida no console.

Exercício 2:

```
<!-- HTML -->
<p id="paragrafoExercicio2">Texto inicial</p>
```

```
// JavaScript
const paragrafoExercicio2 = document.getElementById("paragrafoExercicio2");
```



```
paragrafoExercicio2.textContent = "Novo texto";
```

Resposta: O parágrafo terá seu texto alterado para "Novo texto".

Exercício 3:

```
<!-- HTML -->
<ul id="listaExercicio3">
  <li>Item 1</li>
  <li>Item 2</li>
  <li>Item 3</li>
</ul>
```

```
// JavaScript
const listaExercicio3 = document.getElementById("listaExercicio3");
const itens = listaExercicio3.getElementsByTagName("li");
for (let i = 0; i < itens.length; i++) {
  itens[i].style.color = "red";
}
```

Resposta: Os itens da lista serão estilizados com a cor vermelha.

Exercício 4:

```
<!-- HTML -->
<p class="paragrafoExercicio4">Parágrafo 1</p>
<p class="paragrafoExercicio4">Parágrafo 2</p>
<p class="paragrafoExercicio4">Parágrafo 3</p>
```

```
// JavaScript
const paragrafosExercicio4 = document.querySelectorAll(".paragrafoExercicio4");
paragrafosExercicio4.forEach((paragrafo) => {
  paragrafo.classList.add("destaque");
});
```

Resposta: Os parágrafos terão a classe "destaque" adicionada.

Exercício 5:

```
<!-- HTML -->
<div id="divExercicio5">
  <span>Texto 1</span>
  <span>Texto 2</span>
  <span>Texto 3</span>
</div>
```

```
// JavaScript
const divExercicio5 = document.getElementById("divExercicio5");
const spans = divExercicio5.getElementsByTagName("span");
for (let i = 0; i < spans.length; i++) {
  spans[i].textContent = "Novo texto";
}
```

Resposta: Os spans dentro da div terão seu texto alterado para "Novo texto".

Exercício 6:

```
<!-- HTML -->
<input type="text" id="inputExercicio6">
<button id="btnExercicio6">Mostrar valor</button>
```

```
// JavaScript
const inputExercicio6 = document.getElementById("inputExercicio6");
const btnExercicio6 = document.getElementById("btnExercicio6");
btnExercicio6.addEventListener("click", () => {
  console.log(inputExercicio6.value);
});
```

Resposta: Ao clicar no botão, o valor do input será exibido no console.

Exercício 7:

```
<!-- HTML -->
<ul id="listaExercicio7">
  <li>Item 1</li>
  <li>Item 2</li>
  <li>Item 3</li>
</ul>
```

```
// JavaScript
const listaExercicio7 = document.getElementById("listaExercicio7");
listaExercicio7.innerHTML += "<li>Novo item</li>";
```

Resposta: Um novo item será adicionado à lista.

Exercício 8:

```
<!-- HTML -->
<div id="divExercicio8">
  <p>Parágrafo 1</p>
  <p>Parágrafo 2</p>
  <p>Parágrafo 3</p>
</div>
```

```
// JavaScript
const divExercicio8 = document.getElementById("divExercicio8");
const paragrafos = divExercicio8.getElementsByTagName("p");
divExercicio8.removeChild(paragrafos[1]);
```

Resposta: O segundo parágrafo será removido da div.

Exercício 9:

```
<!-- HTML -->
<button class="btnExercicio9">Botão 1</button>
<button class="btnExercicio9">Botão 2</button>
<button class="btnExercicio9">Botão 3</button>
```

```
// JavaScript
const botoesExercicio9 = document.getElementsByClassName("btnExercicio9");
for (let i = 0; i < botoesExercicio9.length; i++) {
  const botao = botoesExercicio9[i];
```

```
botao.addEventListener("click", () => {  
  botao.style.backgroundColor = "green";  
});  
}
```

Resposta: Ao clicar em um dos botões, seu fundo será alterado para verde.

Exercício 10:

```
<!-- HTML -->  
<select id="selectExercicio10">  
  <option value="opcao1">Opção 1</option>  
  <option value="opcao2">Opção 2</option>  
  <option value="opcao3">Opção 3</option>  
</select>
```

```
// JavaScript  
const selectExercicio10 = document.getElementById("selectExercicio10");  
selectExercicio10.addEventListener("change", () => {  
  console.log(selectExercicio10.value);  
});
```

Resposta: Ao selecionar uma opção do select, o valor selecionado será exibido no console.

Esses exercícios permitem praticar a seleção de elementos do DOM e sua manipulação usando JavaScript. Eles ajudam a fortalecer seu conhecimento e familiaridade com esses conceitos importantes para o desenvolvimento de aplicações web interativas.

## Manipulação de elementos (criação, remoção, modificação)

A manipulação de elementos do DOM envolve a criação, remoção e modificação dinâmica desses elementos usando JavaScript. Essas operações são essenciais para criar conteúdo dinâmico e interativo em uma página da web. Aqui estão algumas técnicas comuns de manipulação de elementos:

- 1 **Criação de elementos:** Use o método `createElement` para criar um novo elemento com a tag especificada.

```
const novoElemento = document.createElement("div");
```

- 1 **Adição de elementos:** Use os métodos `appendChild` ou `insertBefore` para adicionar um elemento como filho de outro elemento existente.

```
const pai = document.getElementById("pai");  
pai.appendChild(novoElemento); // Adiciona como último filho  
pai.insertBefore(novoElemento, referenciaElemento); // Adiciona antes de um elemento de referência
```

- 1 **Remoção de elementos:** Use o método `removeChild` para remover um elemento do DOM.

```
const pai = document.getElementById("pai");
pai.removeChild(elementoRemovido);
```

**1 Modificação de elementos:** Acesse as propriedades dos elementos para modificá-los. Alguns exemplos incluem:

```
elemento.textContent = "Novo texto"; // Altera o conteúdo de texto do elemento
elemento.setAttribute("atributo", "valor"); // Define um atributo para o elemento
elemento.classList.add("classe"); // Adiciona uma classe ao elemento
elemento.style.property = "valor"; // Modifica estilos CSS do elemento
```

**1 Clonagem de elementos:** Use o método `cloneNode` para criar uma cópia de um elemento existente.

```
const elementoClone = elementoOriginal.cloneNode(true); // true para clonar todos os descendentes
```

Aqui está um exemplo que combina essas técnicas de manipulação de elementos:

```
// Criação de um novo elemento
const novoElemento = document.createElement("p");
novoElemento.textContent = "Novo parágrafo";

// Adição do novo elemento ao DOM
const pai = document.getElementById("pai");
pai.appendChild(novoElemento);

// Modificação do estilo do novo elemento
novoElemento.style.color = "red";

// Remoção de um elemento existente
const elementoRemovido = document.getElementById("elementoRemovido");
pai.removeChild(elementoRemovido);
```

A manipulação de elementos do DOM permite que você crie, modifique e remova elementos em tempo de execução, proporcionando uma experiência dinâmica aos usuários. É importante ter cuidado ao manipular o DOM, pois operações excessivas podem impactar a performance da página. Portanto, é recomendado usar essas técnicas com parcimônia e otimização sempre que possível.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto e o anterior

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios que envolvem manipulação de elementos do DOM, incluindo criação, remoção e modificação. As respostas estão incluídas abaixo de cada exercício.

Exercício 1:

```
<!-- HTML -->
<button id="btnExercicio1">Clique aqui</button>
```

```
// JavaScript
const btnExercicio1 = document.getElementById("btnExercicio1");
btnExercicio1.addEventListener("click", () => {
  const novoParagrafo = document.createElement("p");
  novoParagrafo.textContent = "Novo parágrafo";
  document.body.appendChild(novoParagrafo);
});
```

Resposta: Ao clicar no botão, será adicionado um novo parágrafo ao final do body com o texto "Novo parágrafo".

Exercício 2:

```
<!-- HTML -->
<ul id="listaExercicio2">
  <li>Item 1</li>
  <li>Item 2</li>
</ul>
```

```
// JavaScript
const listaExercicio2 = document.getElementById("listaExercicio2");
const novoItem = document.createElement("li");
novoItem.textContent = "Item 3";
listaExercicio2.appendChild(novoItem);
```

Resposta: Será adicionado um novo item à lista com o texto "Item 3".

Exercício 3:

```
<!-- HTML -->
<div id="divExercicio3">
  <p>Texto 1</p>
  <p>Texto 2</p>
</div>
```

```
// JavaScript
const divExercicio3 = document.getElementById("divExercicio3");
const paragrafos = divExercicio3.getElementsByTagName("p");
divExercicio3.removeChild(paragrafos[1]);
```

Resposta: O segundo parágrafo dentro da div será removido.

Exercício 4:

```
<!-- HTML -->
<div id="divExercicio4"></div>
```

```
// JavaScript
const divExercicio4 = document.getElementById("divExercicio4");
const novoLink = document.createElement("a");
novoLink.textContent = "Google";
novoLink.setAttribute("href", "https://www.google.com");
divExercicio4.appendChild(novoLink);
```

Resposta: Será adicionado um novo link à div com o texto "Google" e o atributo href apontando para o site do Google.

Exercício 5:

```
<!-- HTML -->
<div id="divExercicio5">
  <input type="text">
  <button>Adicionar</button>
</div>
```

```
// JavaScript
const divExercicio5 = document.getElementById("divExercicio5");
const input = divExercicio5.querySelector("input");
const button = divExercicio5.querySelector("button");
const ul = divExercicio5.querySelector("ul");

button.addEventListener("click", () => {
  const novoItem = document.createElement("li");
  novoItem.textContent = input.value;
  ul.appendChild(novoItem);
  input.value = "";
});
```

Resposta: Ao digitar um texto no input e clicar no botão, será adicionado um novo item à lista com o texto digitado, e o input será limpo.

Exercício 6:

```
<!-- HTML -->
<ul id="listaExercicio6">
  <li>Item 1</li>
  <li>Item 2</li>
  <li>Item 3</li>
</ul>
```

```
// JavaScript
const listaExercicio6 = document.getElementById("listaExercicio6");
const itens = listaExercicio6.getElementsByTagName("li");

for (let i = 0; i < itens.length; i++) {
  const item = itens[i];
  item.addEventListener("click", () => {
    item.classList.toggle("selecionado");
  });
}
```

Resposta: Ao clicar em um item da lista, será adicionada ou removida a classe "selecionado" no item, alternando seu estilo.

Exercício 7:

```
<!-- HTML -->
<div id="divExercicio7">
  <p>Texto 1</p>
  <p>Texto 2</p>
  <p>Texto 3</p>
</div>
```

```
// JavaScript
const divExercicio7 = document.getElementById("divExercicio7");
const paragrafos = divExercicio7.getElementsByTagName("p");
```

```
for (let i = 0; i < paragrafos.length; i++) {  
  paragrafos[i].textContent = "Novo texto";  
}
```

Resposta: Todos os parágrafos dentro da div terão seu texto alterado para "Novo texto".

Exercício 8:

```
<!-- HTML -->  
<ul id="listaExercicio8">  
  <li>Item 1</li>  
  <li>Item 2</li>  
  <li>Item 3</li>  
</ul>
```

```
// JavaScript  
const listaExercicio8 = document.getElementById("listaExercicio8");  
const itens = listaExercicio8.getElementsByTagName("li");  
  
for (let i = 0; i < itens.length; i++) {  
  const item = itens[i];  
  item.addEventListener("mouseover", () => {  
    item.style.color = "red";  
  });  
  item.addEventListener("mouseout", () => {  
    item.style.color = "black";  
  });  
}
```

Resposta: Ao passar o mouse sobre um item da lista, sua cor de texto será alterada para vermelho. Ao remover o mouse, a cor será revertida para preto.

Exercício 9:

```
<!-- HTML -->  
<button id="btnExercicio9">Remover parágrafos</button>  
<div id="divExercicio9">  
  <p>Parágrafo 1</p>  
  <p>Parágrafo 2</p>  
  <p>Parágrafo 3</p>  
</div>
```

```
// JavaScript  
const btnExercicio9 = document.getElementById("btnExercicio9");  
const divExercicio9 = document.getElementById("divExercicio9");  
  
btnExercicio9.addEventListener("click", () => {  
  while (divExercicio9.firstChild) {  
    divExercicio9.removeChild(divExercicio9.firstChild);  
  }  
});
```

Resposta: Ao clicar no botão, todos os parágrafos dentro da div serão removidos.

Exercício 10:

```
<!-- HTML -->  
<button id="btnExercicio10">Clonar elemento</button>  
<div id="divExercicio10">
```

```
<p>Texto original</p>
</div>
```

```
// JavaScript
const btnExercicio10 = document.getElementById("btnExercicio10");
const divExercicio10 = document.getElementById("divExercicio10");

btnExercicio10.addEventListener("click", () => {
  const paragrafoOriginal = divExercicio10.querySelector("p");
  const paragrafoClone = paragrafoOriginal.cloneNode(true);
  divExercicio10.appendChild(paragrafoClone);
});
```

Resposta: Ao clicar no botão, será criada uma cópia do parágrafo original e adicionada à div.

Esses exercícios permitem praticar a manipulação de elementos do DOM, incluindo a criação, remoção e modificação dinâmica. Eles ajudam a fortalecer seu conhecimento em manipulação de elementos e a desenvolver habilidades para criar interatividade em suas páginas da web.

## Eventos e manipulação de eventos

Eventos são ações que ocorrem em um elemento do DOM, como um clique do mouse, uma digitação no teclado, uma alteração de valor em um campo de formulário, entre outros. A manipulação de eventos envolve o uso de JavaScript para responder e executar ações com base nos eventos que ocorrem em um elemento. Aqui estão algumas informações e técnicas sobre eventos e manipulação de eventos no JavaScript:

- 1 **Adição de manipuladores de eventos:** Use o método `addEventListener` para adicionar um manipulador de evento a um elemento.

```
elemento.addEventListener("evento", callback);
```

O "evento" é uma string que especifica o tipo de evento (por exemplo, "click", "keydown", "submit") e o `callback` é uma função que será executada quando o evento ocorrer.

- 1 **Remoção de manipuladores de eventos:** Use o método `removeEventListener` para remover um manipulador de evento de um elemento.

```
elemento.removeEventListener("evento", callback);
```

O "evento" e o `callback` devem ser os mesmos que foram usados para adicionar o manipulador de evento.

- 1 **Objeto de evento:** Quando um evento ocorre, um objeto de evento é passado como argumento para o callback do evento. Esse objeto contém informações sobre o evento e métodos que podem ser usados para interagir com o evento.

```
elemento.addEventListener("click", (event) => {
  console.log(event.type); // Exibe o tipo de evento ("click")
});
```



```
console.log(event.target); // Exibe o elemento alvo do evento
});
```

**1 Eventos de clique:** O evento de clique ocorre quando um elemento é clicado pelo usuário.

```
elemento.addEventListener("click", (event) => {
  // Ação a ser executada quando o elemento é clicado
});
```

**1 Eventos de envio de formulário:** O evento de envio de formulário ocorre quando um formulário é submetido.

```
formulario.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault(); // Impede o comportamento padrão do formulário
  // Ação a ser executada quando o formulário é submetido
});
```

**1 Eventos de teclado:** Os eventos de teclado ocorrem quando uma tecla é pressionada ou liberada em um elemento.

```
elemento.addEventListener("keydown", (event) => {
  console.log(event.key); // Exibe a tecla pressionada
});
```

Esses são apenas alguns exemplos de eventos e sua manipulação. Existem muitos outros tipos de eventos disponíveis, como eventos de mouse, eventos de foco, eventos de carregamento de página, entre outros. Você pode explorar mais eventos e suas propriedades no JavaScript para criar interações avançadas em suas páginas da web.

A manipulação de eventos é uma parte fundamental do desenvolvimento web interativo. Ela permite que você responda a ações dos usuários e execute ações apropriadas em seu código JavaScript. Praticar a manipulação de eventos ajudará você a criar experiências ricas e responsivas para os usuários em suas aplicações web.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios que envolvem eventos e manipulação de eventos no JavaScript. As respostas estão incluídas abaixo de cada exercício.

Exercício 1:

```
<!-- HTML -->
<button id="btnExercicio1">Clique aqui</button>
```

```
// JavaScript
const btnExercicio1 = document.getElementById("btnExercicio1");
btnExercicio1.addEventListener("click", () => {
  console.log("Botão clicado!");
});
```

Resposta: Ao clicar no botão, a mensagem "Botão clicado!" será exibida no console.

Exercício 2:

```
<!-- HTML -->
<button id="btnExercicio2">Mova o mouse aqui</button>
```

```
// JavaScript
const btnExercicio2 = document.getElementById("btnExercicio2");
btnExercicio2.addEventListener("mouseover", () => {
  btnExercicio2.textContent = "Mouse sobre o botão";
});
btnExercicio2.addEventListener("mouseout", () => {
  btnExercicio2.textContent = "Mova o mouse aqui";
});
```

Resposta: Ao passar o mouse sobre o botão, seu texto será alterado para "Mouse sobre o botão". Ao remover o mouse, o texto será revertido para "Mova o mouse aqui".

Exercício 3:

```
<!-- HTML -->
<input type="text" id="inputExercicio3">
```

```
// JavaScript
const inputExercicio3 = document.getElementById("inputExercicio3");
inputExercicio3.addEventListener("keydown", (event) => {
  console.log("Tecla pressionada: " + event.key);
});
```

Resposta: Ao pressionar uma tecla no campo de texto, a tecla pressionada será exibida no console.

Exercício 4:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio4">
  <input type="text" id="inputNome">
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio4 = document.getElementById("formExercicio4");
formExercicio4.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const inputNome = document.getElementById("inputNome");
  console.log("Nome digitado: " + inputNome.value);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, o valor digitado no campo de texto será exibido no console e o comportamento padrão do formulário será impedido.

Exercício 5:

```
<!-- HTML -->
<button id="btnExercicio5">Clique-me</button>
```

```
// JavaScript
const btnExercicio5 = document.getElementById("btnExercicio5");
btnExercicio5.addEventListener("click", () => {
  btnExercicio5.style.backgroundColor = "red";
});
btnExercicio5.addEventListener("mouseout", () => {
  btnExercicio5.style.backgroundColor = "";
});
```

Resposta: Ao clicar no botão, ele terá seu fundo alterado para vermelho. Ao remover o mouse, o fundo voltará ao estado original.

Exercício 6:

```
<!-- HTML -->
<p id="paragrafoExercicio6">Clique aqui</p>
```

```
// JavaScript
const paragrafoExercicio6 = document.getElementById("paragrafoExercicio6");
paragrafoExercicio6.addEventListener("click", () => {
  paragrafoExercicio6.classList.toggle("destaque");
});
```

Resposta: Ao clicar no parágrafo, ele terá a classe "destaque" adicionada ou removida, alternando seu estilo.

Exercício 7:

```
<!-- HTML -->
<button id="btnExercicio7">Pressione uma tecla</button>
```

```
// JavaScript
const btnExercicio7 = document.getElementById("btnExercicio7");
btnExercicio7.addEventListener("keydown", (event) => {
  btnExercicio7.textContent = "Tecla pressionada: " + event.key;
});
```

Resposta: Ao pressionar uma tecla enquanto o botão está focado, o texto do botão será alterado para exibir a tecla pressionada.

Exercício 8:

```
<!-- HTML -->
<div id="divExercicio8">
  <input type="text">
  <button>Adicionar</button>
</div>
```

```
// JavaScript
const divExercicio8 = document.getElementById("divExercicio8");
const input = divExercicio8.querySelector("input");
const button = divExercicio8.querySelector("button");
const ul = divExercicio8.querySelector("ul");

button.addEventListener("click", () => {
  const novoItem = document.createElement("li");
```

```
novoItem.textContent = input.value;
ul.appendChild(novoItem);
input.value = "";
});
```

Resposta: Ao digitar um texto no input e clicar no botão, será adicionado um novo item à lista com o texto digitado, e o input será limpo.

Exercício 9:

```
<!-- HTML -->
<p id="paragrafoExercicio9">Passe o mouse aqui</p>
```

```
// JavaScript
const paragrafoExercicio9 = document.getElementById("paragrafoExercicio9");
paragrafoExercicio9.addEventListener("mouseover", () => {
  paragrafoExercicio9.style.color = "blue";
});
paragrafoExercicio9.addEventListener("mouseout", () => {
  paragrafoExercicio9.style.color = "black";
});
```

Resposta: Ao passar o mouse sobre o parágrafo, sua cor de texto será alterada para azul. Ao remover o mouse, a cor será revertida para preto.

Exercício 10:

```
<!-- HTML -->
<button id="btnExercicio10">Duplo clique aqui</button>
```

```
// JavaScript
const btnExercicio10 = document.getElementById("btnExercicio10");
btnExercicio10.addEventListener("dblclick", () => {
  btnExercicio10.textContent = "Duplo clique!";
});
```

Resposta: Ao realizar um duplo clique no botão, o texto do botão será alterado para "Duplo clique!".

Esses exercícios permitem praticar a manipulação de eventos no JavaScript. Eles ajudam a fortalecer seu conhecimento em eventos e como responder a ações dos usuários em suas páginas da web. A manipulação de eventos é uma parte importante do desenvolvimento web interativo, permitindo que você crie comportamentos dinâmicos e responsivos em sua aplicação.

Com o que foi visto, monte uma simples página html e um botão para usar o tema dark ou o light com javascript em um arquivo separado

Claro! Aqui está um exemplo de uma página HTML básica com um botão que alterna entre os temas "dark" e "light" usando JavaScript em um arquivo separado:

**index.html**

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Tema Dark/Light</title>
  <link rel="stylesheet" href="styles.css">
</head>
<body>
  <h1>Tema Dark/Light</h1>
  <button id="themeButton">Alterar Tema</button>

  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

**styles.css**

```
body {
  background-color: lightgray;
  color: black;
}

.dark {
  background-color: #333;
  color: white;
}
```

**script.js**

```
const themeButton = document.getElementById("themeButton");
const body = document.body;

themeButton.addEventListener("click", () => {
  body.classList.toggle("dark");
});
```

Nesse exemplo, o arquivo HTML tem uma estrutura básica com um título e um botão. O arquivo CSS ([styles.css](#)) define as cores do tema "light" e "dark" para o corpo da página. O arquivo JavaScript ([script.js](#)) manipula o evento de clique do botão para alternar a classe **dark** no elemento **body**, alterando assim o tema da página.

Ao clicar no botão, a classe **dark** será adicionada ou removida do elemento **body**, alterando o tema entre "light" e "dark". O estilo CSS correspondente será aplicado automaticamente de acordo com a classe do elemento **body**.

Você pode criar esses arquivos em um mesmo diretório e abrir o arquivo [index.html](#) em um navegador para ver o resultado. Ao clicar no botão, você verá o tema da página alternando entre "light" e "dark".

Esse exemplo é apenas uma implementação básica para demonstrar a funcionalidade de alternância de temas. Você pode personalizar os estilos CSS e adicionar mais recursos ao seu projeto conforme necessário.

Trabalhando com formulários

Trabalhar com formulários em uma página da web é uma parte essencial do desenvolvimento web. Os formulários permitem que os usuários interajam com a página, enviem dados e forneçam informações. Aqui estão algumas informações e técnicas sobre como trabalhar com formulários usando HTML e JavaScript:

- 1 **Estrutura do formulário:** Use a tag `<form>` para criar um formulário. Dentro do elemento `<form>`, você pode adicionar campos de entrada, botões de envio e outros elementos relacionados ao formulário.

```
<form>
  <!-- Campos de entrada e outros elementos do formulário -->
  <input type="text" name="nome" id="inputNome">
  <input type="email" name="email" id="inputEmail">
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

- 1 **Campos de entrada:** Use as tags `<input>`, `<textarea>`, `<select>` e outras para criar campos de entrada no formulário. Essas tags têm vários atributos, como `type`, `name`, `id` e `placeholder`, que controlam o tipo de entrada, o nome do campo, o ID para referência e texto de ajuda, respectivamente.

```
<input type="text" name="nome" id="inputNome" placeholder="Digite seu nome">
<textarea name="mensagem" id="textareaMensagem" placeholder="Digite sua mensagem"></textarea>
<select name="opcao" id="selectOpcao">
  <option value="opcao1">Opção 1</option>
  <option value="opcao2">Opção 2</option>
  <option value="opcao3">Opção 3</option>
</select>
```

- 1 **Envio do formulário:** Use o botão de envio ou o evento de envio do formulário para enviar os dados para um servidor ou manipulá-los usando JavaScript. O evento `submit` ocorre quando o formulário é submetido.

```
<form id="formExemplo">
  <!-- Campos de entrada e outros elementos do formulário -->
  <input type="text" name="nome" id="inputNome">
  <input type="email" name="email" id="inputEmail">
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
const formExemplo = document.getElementById("formExemplo");

formExemplo.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault(); // Impede o comportamento padrão do formulário
  // Lógica para manipular os dados do formulário
  const inputNome = document.getElementById("inputNome");
  const inputEmail = document.getElementById("inputEmail");
  console.log("Nome: " + inputNome.value);
  console.log("Email: " + inputEmail.value);
  // Outras ações desejadas
});
```

- 1 **Validação de formulário:** Use a validação de formulário para garantir que os dados fornecidos pelos usuários atendam aos critérios especificados. O HTML5 fornece alguns atributos de validação, como `required`, `minlength`, `maxlength`, `pattern`, entre outros. Você também pode implementar validação personalizada usando JavaScript.

```
<input type="email" name="email" id="inputEmail" required>
<input type="password" name="senha" id="inputSenha" minlength="8" maxlength="16">
```

- 1 **Acesso aos dados do formulário com JavaScript:** Use o JavaScript para acessar os dados fornecidos pelos usuários no formulário. Você pode usar o `document.getElementById()` ou outros métodos de seleção de elementos para obter os valores dos campos de entrada.

```
const inputNome = document.getElementById("inputNome");
console.log("Nome: " + inputNome.value);
```

Essas são apenas algumas informações básicas sobre o trabalho com formulários em uma página da web. Há muito mais recursos e técnicas que você pode explorar para aprimorar a funcionalidade e a experiência do usuário ao trabalhar com formulários.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios relacionados ao trabalho com formulários em uma página da web:

Exercício 1:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio1">
  <label for="nome">Nome:</label>
  <input type="text" id="nome" name="nome">
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio1 = document.getElementById("formExercicio1");

formExercicio1.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const nome = document.getElementById("nome").value;
  console.log("Nome: " + nome);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, o valor do campo "Nome" será exibido no console.

Exercício 2:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio2">
  <label for="email">Email:</label>
  <input type="email" id="email" name="email" required>
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio2 = document.getElementById("formExercicio2");

formExercicio2.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
```

```
const email = document.getElementById("email").value;
console.log("Email: " + email);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, o valor do campo "Email" será exibido no console. O campo é obrigatório e deve ser um endereço de email válido.

Exercício 3:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio3">
  <label for="senha">Senha:</label>
  <input type="password" id="senha" name="senha" minlength="6" maxlength="12">
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio3 = document.getElementById("formExercicio3");

formExercicio3.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const senha = document.getElementById("senha").value;
  console.log("Senha: " + senha);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, o valor do campo "Senha" será exibido no console. A senha deve ter entre 6 e 12 caracteres.

Exercício 4:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio4">
  <label for="mensagem">Mensagem:</label>
  <textarea id="mensagem" name="mensagem"></textarea>
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio4 = document.getElementById("formExercicio4");

formExercicio4.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const mensagem = document.getElementById("mensagem").value;
  console.log("Mensagem: " + mensagem);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, o valor do campo "Mensagem" será exibido no console.

Exercício 5:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio5">
  <label for="opcao">Opção:</label>
  <select id="opcao" name="opcao">
    <option value="opcao1">Opção 1</option>
    <option value="opcao2">Opção 2</option>
    <option value="opcao3">Opção 3</option>
  </select>
```



```
<button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio5 = document.getElementById("formExercicio5");

formExercicio5.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const opcao = document.getElementById("opcao").value;
  console.log("Opção selecionada: " + opcao);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, a opção selecionada será exibida no console.

Exercício 6:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio6">
  <input type="checkbox" id="checkbox1" name="opcao1" value="Opção 1">
  <label for="checkbox1">Opção 1</label>
  <input type="checkbox" id="checkbox2" name="opcao2" value="Opção 2">
  <label for="checkbox2">Opção 2</label>
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio6 = document.getElementById("formExercicio6");

formExercicio6.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const opcao1 = document.getElementById("checkbox1").checked;
  const opcao2 = document.getElementById("checkbox2").checked;
  console.log("Opção 1 selecionada: " + opcao1);
  console.log("Opção 2 selecionada: " + opcao2);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, o estado das opções selecionadas será exibido no console.

Exercício 7:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio7">
  <input type="radio" id="radio1" name="opcao" value="Opção 1">
  <label for="radio1">Opção 1</label>
  <input type="radio" id="radio2" name="opcao" value="Opção 2">
  <label for="radio2">Opção 2</label>
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio7 = document.getElementById("formExercicio7");

formExercicio7.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const opcao = document.querySelector('input[name="opcao"]:checked').value;
  console.log("Opção selecionada: " + opcao);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, a opção selecionada será exibida no console.

Exercício 8:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio8">
  <input type="range" id="range" name="valor" min="0" max="100">
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio8 = document.getElementById("formExercicio8");

formExercicio8.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const valor = document.getElementById("range").value;
  console.log("Valor selecionado: " + valor);
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, o valor selecionado no controle de faixa será exibido no console.

Exercício 9:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio9">
  <input type="file" id="file" name="arquivo">
  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
const formExercicio9 = document.getElementById("formExercicio9");

formExercicio9.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  const arquivo = document.getElementById("file").files[0];
  console.log("Nome do arquivo: " + arquivo.name);
  console.log("Tipo do arquivo: " + arquivo.type);
  console.log("Tamanho do arquivo: " + arquivo.size + " bytes");
});
```

Resposta: Ao submeter o formulário, as informações do arquivo selecionado serão exibidas no console.

Exercício 10:

```
<!-- HTML -->
<form id="formExercicio10">
  <input type="text" id="campo1" name="campo1">
  <input type="text" id="campo2" name="campo2">
  <button type="button" onclick="limparCampos()">Limpar</button>
</form>
```

```
// JavaScript
function limparCampos() {
  document.getElementById("campo1").value = "";
  document.getElementById("campo2").value = "";
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Limpar", os valores dos campos "campo1" e "campo2" serão limpos.

Esses exercícios permitem praticar a manipulação de formulários em uma página da web, incluindo acesso aos dados, validação e manipulação dos campos. Eles ajudam a fortalecer seu conhecimento sobre como trabalhar com formulários e a desenvolver habilidades para criar interatividade em suas páginas da web.

Crie uma página html, com form com nome, data de nascimento, endereço, e-mail e validações com javascript se campo está em branco e correto (por exemplo, campo e-mail) mostrando a mensagem abaixo do campo com erro. Use CSS se necessário para uma visualização, apresentação na tela

Aqui está um exemplo de uma página HTML com um formulário contendo campos de nome, data de nascimento, endereço e e-mail. O JavaScript é utilizado para realizar validações nos campos e exibir mensagens de erro quando necessário. O CSS é utilizado para estilizar a aparência dos campos e mensagens de erro.

#### index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Formulário de Cadastro</title>
  <style>
    .form-container {
      width: 400px;
      margin: 0 auto;
    }

    .form-group {
      margin-bottom: 20px;
    }

    label {
      display: block;
      margin-bottom: 5px;
    }

    input[type="text"],
    input[type="email"],
    input[type="date"] {
      width: 100%;
      padding: 10px;
      border: 1px solid #ccc;
      border-radius: 4px;
    }

    .error-message {
      color: red;
      font-size: 12px;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div class="form-container">
    <h1>Formulário de Cadastro</h1>
    <form id="cadastroForm">
      <div class="form-group">
        <label for="nome">Nome:</label>
        <input type="text" id="nome" name="nome" required>
        <span class="error-message" id="nomeError"></span>
      </div>
    </form>
  </div>
</body>
</html>
```

```

</div>

<div class="form-group">
  <label for="dataNascimento">Data de Nascimento:</label>
  <input type="date" id="dataNascimento" name="dataNascimento" required>
  <span class="error-message" id="dataNascimentoError"></span>
</div>

<div class="form-group">
  <label for="endereco">Endereço:</label>
  <input type="text" id="endereco" name="endereco" required>
  <span class="error-message" id="enderecoError"></span>
</div>

<div class="form-group">
  <label for="email">E-mail:</label>
  <input type="email" id="email" name="email" required>
  <span class="error-message" id="emailError"></span>
</div>

  <button type="submit">Enviar</button>
</form>
</div>

<script src="script.js"></script>
</body>
</html>

```

### script.js

```

const form = document.getElementById("cadastroForm");

form.addEventListener("submit", (event) => {
  event.preventDefault();
  if (validarFormulario()) {
    // Envie o formulário para o servidor ou execute outras ações necessárias
    alert("Formulário enviado com sucesso!");
  }
});

function validarFormulario() {
  let isValid = true;

  const nomeInput = document.getElementById("nome");
  const nomeError = document.getElementById("nomeError");
  if (nomeInput.value.trim() === "") {
    nomeError.textContent = "Campo obrigatório";
    isValid = false;
  } else {
    nomeError.textContent = "";
  }

  const dataNascimentoInput = document.getElementById("dataNascimento");
  const dataNascimentoError = document.getElementById("dataNascimentoError");
  if (dataNascimentoInput.value === "") {
    dataNascimentoError.textContent = "Campo obrigatório";
    isValid = false;
  } else {
    dataNascimentoError.textContent = "";
  }

  const enderecoInput = document.getElementById("endereco");
  const enderecoError = document.getElementById("enderecoError");
  if (enderecoInput.value.trim() === "") {
    enderecoError.textContent = "Campo obrigatório";
    isValid = false;
  } else {
    enderecoError.textContent = "";
  }
}

```

```

const emailInput = document.getElementById("email");
const emailError = document.getElementById("emailError");
if (emailInput.value.trim() === "") {
  emailError.textContent = "Campo obrigatório";
  isValid = false;
} else if (!validarEmail(emailInput.value)) {
  emailError.textContent = "E-mail inválido";
  isValid = false;
} else {
  emailError.textContent = "";
}

return isValid;
}

function validarEmail(email) {
  const emailRegex = /^[^\s@]+@[^\s@]+\.[^\s@]+$/;
  return emailRegex.test(email);
}

```

Nesse exemplo, criamos um formulário de cadastro com campos de nome, data de nascimento, endereço e e-mail. Utilizamos o atributo `required` para indicar que esses campos são obrigatórios. Cada campo possui um elemento `<span>` adjacente para exibir mensagens de erro quando necessário.

No arquivo JavaScript (`script.js`), adicionamos um ouvinte de evento para o evento `submit` do formulário. Quando o formulário é submetido, a função `validarFormulario()` é chamada para realizar as validações nos campos. Caso todos os campos sejam preenchidos corretamente, uma mensagem de sucesso é exibida.

A função `validarFormulario()` verifica se cada campo está preenchido corretamente. Se algum campo estiver em branco, uma mensagem de erro é exibida abaixo do campo correspondente. Se o campo de e-mail for preenchido, também verificamos se o valor fornecido é um e-mail válido utilizando uma expressão regular.

O CSS fornecido no cabeçalho do arquivo HTML é usado para estilizar a aparência dos campos de entrada e as mensagens de erro. Ele define as cores, bordas e espaçamento adequados para uma visualização adequada na tela.

Ao abrir a página HTML em um navegador, você verá o formulário de cadastro com os campos e mensagens de erro. O JavaScript será responsável por validar o formulário e exibir as mensagens de erro apropriadas.

## Manipulação de estilos e classes CSS

A manipulação de estilos e classes CSS usando JavaScript é uma técnica poderosa para alterar a aparência de elementos HTML dinamicamente. Ela permite adicionar, remover ou alterar estilos e classes em resposta a eventos ou ações do usuário. Aqui estão algumas informações sobre como manipular estilos e classes usando JavaScript:

- 1 Acesso a elementos:** Use métodos como `getElementById`, `getElementsByClassName`, `getElementsByTagName` ou seletores avançados como `querySelector` e `querySelectorAll` para obter referências aos elementos HTML que você deseja manipular.

```

// Exemplo: Acessando um elemento pelo ID
const elemento = document.getElementById("meuElemento");

// Exemplo: Acessando elementos por classe
const elementos = document.getElementsByClassName("minhaClasse");

// Exemplo: Acessando elementos por tag

```

```
const elementos = document.getElementsByTagName("div");

// Exemplo: Acessando elementos com seletores
const elemento = document.querySelector("#meuElemento");
const elementos = document.querySelectorAll(".minhaClasse");
```

- 1 **Manipulação de estilos:** Use a propriedade `style` de um elemento para alterar seus estilos diretamente. Você pode modificar propriedades como `backgroundColor`, `color`, `fontSize`, `width`, `height` e muito mais.

```
// Exemplo: Alterando o estilo de um elemento
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
elemento.style.backgroundColor = "red";
elemento.style.color = "white";
elemento.style.fontSize = "20px";
```

- 1 **Adição ou remoção de classes:** Use os métodos `classList.add` e `classList.remove` para adicionar ou remover classes de um elemento. Você também pode usar o método `classList.toggle` para alternar a presença de uma classe.

```
// Exemplo: Adicionando uma classe a um elemento
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
elemento.classList.add("minhaClasse");

// Exemplo: Removendo uma classe de um elemento
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
elemento.classList.remove("minhaClasse");

// Exemplo: Alternando uma classe em um elemento
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
elemento.classList.toggle("minhaClasse");
```

- 1 **Manipulação de atributos:** Use os métodos `getAttribute`, `setAttribute` e `removeAttribute` para manipular atributos HTML. Isso pode ser útil, por exemplo, para definir a imagem de fundo de um elemento ou para alterar a origem de uma tag `img`.

```
// Exemplo: Obtendo o valor de um atributo
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
const valor = elemento.getAttribute("src");

// Exemplo: Definindo o valor de um atributo
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
elemento.setAttribute("src", "caminho/para/imagem.jpg");

// Exemplo: Removendo um atributo
const elemento = document.getElementById("meuElemento");
elemento.removeAttribute("src");
```

Essas são apenas algumas das técnicas que você pode usar para manipular estilos e classes em elementos HTML usando JavaScript. A manipulação de estilos e classes é uma parte essencial do desenvolvimento web interativo e permite que você crie interfaces dinâmicas e responsivas em suas páginas.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios relacionados à manipulação de estilos e classes CSS usando JavaScript:

#### Exercício 1:

```
<!-- HTML -->
<div id="elementoExercicio1">Texto de exemplo</div>
<button onclick="alterarCor()">Alterar Cor</button>
```

```
// JavaScript
function alterarCor() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio1");
  elemento.style.color = "red";
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Alterar Cor", o texto do elemento será alterado para vermelho.

#### Exercício 2:

```
<!-- HTML -->
<div id="elementoExercicio2">Texto de exemplo</div>
<button onclick="alterarTamanho()">Alterar Tamanho</button>
```

```
// JavaScript
function alterarTamanho() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio2");
  elemento.style.fontSize = "24px";
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Alterar Tamanho", o tamanho do texto do elemento será aumentado para 24 pixels.

#### Exercício 3:

```
<!-- HTML -->
<div id="elementoExercicio3" class="minhaClasse">Texto de exemplo</div>
<button onclick="alterarClasse()">Alterar Classe</button>
```

```
// JavaScript
function alterarClasse() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio3");
  elemento.classList.toggle("destaque");
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Alterar Classe", a classe "destaque" será adicionada ou removida do elemento, alterando seu estilo.

#### Exercício 4:

```
<!-- HTML -->
<div id="elementoExercicio4" class="minhaClasse">Texto de exemplo</div>
<button onclick="removerClasse()">Remover Classe</button>
```

```
// JavaScript
function removerClasse() {
```

```
const elemento = document.getElementById("elementoExercicio4");
elemento.classList.remove("minhaClasse");
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Remover Classe", a classe "minhaClasse" será removida do elemento.

Exercício 5:

```
<!-- HTML -->
<div id="elementoExercicio5">Texto de exemplo</div>
<button onclick="alterarEstilo()">Alterar Estilo</button>
```

```
// JavaScript
function alterarEstilo() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio5");
  elemento.style.backgroundColor = "lightblue";
  elemento.style.border = "2px solid red";
  elemento.style.padding = "10px";
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Alterar Estilo", o elemento terá sua cor de fundo, borda e preenchimento alterados.

Exercício 6:

```
<!-- HTML -->

<button onclick="alterarImagem()">Alterar Imagem</button>
```

```
// JavaScript
function alterarImagem() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio6");
  elemento.setAttribute("src", "imagem2.jpg");
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Alterar Imagem", a imagem exibida será substituída por outra imagem.

Exercício 7:

```
<!-- HTML -->
<div id="elementoExercicio7">Texto de exemplo</div>
<button onclick="adicionarClasse()">Adicionar Classe</button>
```

```
// JavaScript
function adicionarClasse() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio7");
  elemento.classList.add("destaque");
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Adicionar Classe", a classe "destaque" será adicionada ao elemento, aplicando um estilo específico.

Exercício 8:

```
<!-- HTML -->
<div id="elementoExercicio8" class="minhaClasse">Texto de exemplo</div>
```



```
<button onclick="alterarCorDeFundo()">Alterar Cor de Fundo</button>
```

```
// JavaScript
function alterarCorDeFundo() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio8");
  const cor = getRandomColor();
  elemento.style.backgroundColor = cor;
}

function getRandomColor() {
  const letras = "0123456789ABCDEF";
  let cor = "#";
  for (let i = 0; i < 6; i++) {
    cor += letras[Math.floor(Math.random() * 16)];
  }
  return cor;
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Alterar Cor de Fundo", a cor de fundo do elemento será alterada para uma cor aleatória.

Exercício 9:

```
<!-- HTML -->
<p id="elementoExercicio9">Texto de exemplo</p>
<button onclick="alterarTexto()">Alterar Texto</button>
```

```
// JavaScript
function alterarTexto() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio9");
  elemento.textContent = "Novo texto";
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Alterar Texto", o texto do elemento será substituído por "Novo texto".

Exercício 10:

```
<!-- HTML -->
<div id="elementoExercicio10" class="minhaClasse">Texto de exemplo</div>
<button onclick="alternarEstilo()">Alternar Estilo</button>
```

```
// JavaScript
function alternarEstilo() {
  const elemento = document.getElementById("elementoExercicio10");
  if (elemento.classList.contains("minhaClasse")) {
    elemento.classList.remove("minhaClasse");
    elemento.style.backgroundColor = "yellow";
  } else {
    elemento.classList.add("minhaClasse");
    elemento.style.backgroundColor = "white";
  }
}
```

Resposta: Ao clicar no botão "Alternar Estilo", a classe "minhaClasse" será alternadamente adicionada ou removida do elemento, alterando seu estilo e cor de fundo.

Esses exercícios permitem praticar a manipulação de estilos e classes CSS usando JavaScript. Eles ajudam a fortalecer seu conhecimento sobre como alterar a aparência dos elementos HTML dinamicamente e como adicionar, remover ou modificar

estilos e classes. A manipulação de estilos e classes é uma habilidade essencial para criar interfaces web interativas e personalizáveis.

## Callbacks e funções assíncronas

Callbacks e funções assíncronas são conceitos importantes em JavaScript que permitem lidar com operações assíncronas e controlar o fluxo de execução do código. Aqui está uma explicação sobre cada um deles:

**Callbacks:** Em JavaScript, um callback é uma função que é passada como argumento para outra função e é executada após a conclusão de uma operação assíncrona ou de um evento específico. O objetivo dos callbacks é garantir que o código seja executado em um determinado momento, quando a operação assíncrona for concluída.

Exemplo de uso de callback:

```
function operacaoAssincrona(arg1, arg2, callback) {
  // Simula uma operação assíncrona
  setTimeout(() => {
    const resultado = arg1 + arg2;
    callback(resultado);
  }, 2000);
}

function callback(resultado) {
  console.log("O resultado é: " + resultado);
}

operacaoAssincrona(3, 4, callback);
```

Neste exemplo, a função `operacaoAssincrona` simula uma operação assíncrona que soma dois números. O resultado dessa operação é passado para a função de callback, que é executada após um atraso de 2 segundos. O callback imprime o resultado no console.

**Funções Assíncronas:** As funções assíncronas são uma forma mais moderna de lidar com operações assíncronas em JavaScript. Elas são declaradas usando a palavra-chave `async` e permitem o uso de `await` para pausar a execução até que uma Promise seja resolvida.

Exemplo de uso de função assíncrona:

```
function operacaoAssincrona(arg1, arg2) {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    // Simula uma operação assíncrona
    setTimeout(() => {
      if (arg1 && arg2) {
        const resultado = arg1 + arg2;
        resolve(resultado);
      } else {
        reject("Argumentos inválidos");
      }
    }, 2000);
  });
}

async function executarOperacao() {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona(3, 4);
    console.log("O resultado é: " + resultado);
  } catch (error) {
    console.error(error);
  }
}
```

```
    } catch (erro) {  
        console.log("Erro: " + erro);  
    }  
}  
  
executarOperacao();
```

Neste exemplo, a função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que simula uma operação assíncrona de soma de dois números. A função `executarOperacao` é uma função assíncrona que utiliza o `await` para pausar a execução até que a Promise seja resolvida. Em caso de erro, o `catch` captura a exceção lançada pela Promise.

As funções assíncronas oferecem uma sintaxe mais limpa e legível para lidar com operações assíncronas, especialmente quando há várias chamadas assíncronas sequenciais ou em paralelo.

É importante notar que callbacks e funções assíncronas são abordagens diferentes para lidar com operações assíncronas. Callbacks têm sido amplamente usados em JavaScript há muito tempo, enquanto funções assíncronas são uma adição mais recente, introduzida com o uso de Promises e o `async/await`. Ambas as abordagens têm seus usos e benefícios, e a escolha depende do contexto e dos requisitos específicos do projeto.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios relacionados a callbacks e funções assíncronas em JavaScript:

Exercício 1:

```
// Exercício 1: Utilizando um callback, crie uma função assíncrona que calcule a soma de dois números e retorne o resultado  
function somarNumerosAsync(a, b, callback) {  
    setTimeout(() => {  
        const resultado = a + b;  
        callback(resultado);  
    }, 2000);  
}  
  
function callback(resultado) {  
    console.log("O resultado da soma é: " + resultado);  
}  
  
somarNumerosAsync(3, 4, callback);
```

Resposta: A função `somarNumerosAsync` é uma função assíncrona que calcula a soma de dois números e chama o callback com o resultado após 2 segundos. O callback imprime o resultado no console.

Exercício 2:

```
// Exercício 2: Utilizando uma função assíncrona, crie uma Promise que simule uma operação assíncrona e resolva com sucesso  
function operacaoAssincrona() {  
    return new Promise((resolve, reject) => {  
        setTimeout(() => {  
            resolve("Operação concluída com sucesso");  
        }, 3000);  
    });  
}  
  
async function executarOperacao() {
```

```
    try {
      const resultado = await operacaoAssincrona();
      console.log(resultado);
    } catch (erro) {
      console.log("Erro: " + erro);
    }
  }

  executarOperacao();
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é resolvida com uma string após 3 segundos. A função `executarOperacao` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o resultado no console.

Exercício 3:

```
// Exercício 3: Utilizando uma função assíncrona, crie uma Promise que simule uma operação assíncrona e rejeite com
function operacaoAssincrona() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      reject("Ocorreu um erro durante a operação");
    }, 2000);
  });
}

async function executarOperacao() {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona();
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro);
  }
}

executarOperacao();
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é rejeitada com uma mensagem de erro após 2 segundos. A função `executarOperacao` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja rejeitada e, em seguida, captura o erro no bloco `catch` e o imprime no console.

Exercício 4:

```
// Exercício 4: Utilizando um callback, crie uma função assíncrona que simule uma operação de download de um arquivo
function downloadArquivoAsync(callback) {
  setTimeout(() => {
    const arquivo = "arquivo.txt";
    callback(arquivo);
  }, 3000);
}

function callback(arquivo) {
  console.log("Arquivo baixado: " + arquivo);
}

downloadArquivoAsync(callback);
```

Resposta: A função `downloadArquivoAsync` simula uma operação assíncrona de download de um arquivo e chama o callback com o nome do arquivo após 3 segundos. O callback imprime o nome do arquivo no console.

Exercício 5:

```
// Exercício 5: Utilizando uma função assíncrona, crie uma Promise que simule uma operação assíncrona e resolva com
function operacaoAssincrona() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      const objeto = { nome: "Exemplo", valor: 10 };
      resolve(objeto);
    }, 2000);
  });
}

async function executarOperacao() {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona();
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro);
  }
}

executarOperacao();
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é resolvida com um objeto após 2 segundos. A função `executarOperacao` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o objeto no console.

Exercício 6:

```
// Exercício 6: Utilizando uma função assíncrona, crie uma Promise que simule uma operação assíncrona e rejeite com
function operacaoAssincrona() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      reject(new Error("Ocorreu um erro durante a operação"));
    }, 3000);
  });
}

async function executarOperacao() {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona();
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro.message);
  }
}

executarOperacao();
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é rejeitada com um erro após 3 segundos. A função `executarOperacao` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja rejeitada e, em seguida, captura o erro no bloco `catch` e o imprime no console.

Exercício 7:

```
// Exercício 7: Utilizando um callback, crie uma função assíncrona que simule uma operação de envio de e-mail e char
function enviarEmailAsync(callback) {
  setTimeout(() => {
    const enviado = true;
    callback(enviado);
  }, 2000);
}

function callback(enviado) {
  if (enviado) {
    console.log("E-mail enviado com sucesso");
  }
}
```

```
    } else {  
      console.log("Falha ao enviar o e-mail");  
    }  
  }  
}  
  
enviarEmailAsync(callback);
```

Resposta: A função `enviarEmailAsync` simula uma operação assíncrona de envio de e-mail e chama o callback com o status do envio após 2 segundos. O callback imprime uma mensagem indicando se o e-mail foi enviado com sucesso ou se houve uma falha.

Exercício 8:

```
// Exercício 8: Utilizando uma função assíncrona, crie uma Promise que simule uma operação assíncrona e resolva com  
function operacaoAssincrona() {  
  return new Promise((resolve, reject) => {  
    setTimeout(() => {  
      const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];  
      resolve(numeros);  
    }, 3000);  
  });  
}  
  
async function executarOperacao() {  
  try {  
    const resultado = await operacaoAssincrona();  
    console.log(resultado);  
  } catch (erro) {  
    console.log("Erro: " + erro);  
  }  
}  
  
executarOperacao();
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é resolvida com um array de números após 3 segundos. A função `executarOperacao` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o array no console.

Exercício 9:

```
// Exercício 9: Utilizando uma função assíncrona, crie uma Promise que simule uma operação assíncrona e rejeite com  
function operacaoAssincrona() {  
  return new Promise((resolve, reject) => {  
    setTimeout(() => {  
      reject("Ocorreu um erro durante a operação");  
    }, 2000);  
  });  
}  
  
async function executarOperacao() {  
  try {  
    const resultado = await operacaoAssincrona();  
    console.log(resultado);  
  } catch (erro) {  
    console.log("Erro: " + erro);  
  }  
}  
  
executarOperacao();
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é rejeitada com uma mensagem de erro após 2 segundos. A função `executarOperacao` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja rejeitada e, em seguida, captura o erro no bloco `catch`.

e o imprime no console.

Exercício 10:

```
// Exercício 10: Utilizando um callback, crie uma função assíncrona que simule uma operação de requisição HTTP e chame o callback com os dados da resposta após 3 segundos. O callback imprime o status e os dados da resposta no console.

function fazerRequisicaoAsync(callback) {
  setTimeout(() => {
    const resposta = {
      status: 200,
      dados: { nome: "Exemplo", idade: 25 }
    };
    callback(resposta);
  }, 3000);
}

function callback(resposta) {
  console.log("Status: " + resposta.status);
  console.log("Dados: ", resposta.dados);
}

fazerRequisicaoAsync(callback);
```

Resposta: A função `fazerRequisicaoAsync` simula uma operação assíncrona de requisição HTTP e chama o callback com os dados da resposta após 3 segundos. O callback imprime o status e os dados da resposta no console.

Esses exercícios permitem praticar a utilização de callbacks e funções assíncronas em JavaScript. Eles ajudam a fortalecer o entendimento de como lidar com operações assíncronas e controlar o fluxo de execução do código.

## Promises e async/await

Promises e `async/await` são recursos poderosos do JavaScript para lidar com operações assíncronas e tornar o código mais legível e fácil de manter. As Promises são um padrão de projeto que permitem trabalhar com valores que podem não estar disponíveis imediatamente, como resultados de chamadas assíncronas. O `async/await` é uma sintaxe que simplifica o uso de Promises, tornando o código assíncrono mais fácil de ler e escrever. Aqui está uma explicação detalhada sobre cada um deles:

**Promises:** Uma Promise é um objeto que representa um valor que pode estar disponível agora, no futuro ou nunca. Ela pode ser no estado "pending" (pendente), "fulfilled" (resolvida) ou "rejected" (rejeitada). A principal vantagem das Promises é que elas permitem que você trate o resultado ou o erro de uma operação assíncrona de forma mais estruturada, usando os métodos `then()` e `catch()`.

Exemplo de uso de Promise:

```
function fazerRequisicao() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      const sucesso = true;
      if (sucesso) {
        resolve("Dados da resposta");
      } else {
        reject("Erro na requisição");
      }
    }, 2000);
  });
}
```

```
fazerRequisicao()
  .then((resposta) => {
    console.log("Sucesso: " + resposta);
  })
  .catch((erro) => {
    console.log("Erro: " + erro);
  });
```

Neste exemplo, a função `fazerRequisicao` retorna uma Promise que simula uma requisição assíncrona. Se a requisição for bem-sucedida, a Promise é resolvida com os dados da resposta. Caso contrário, a Promise é rejeitada com uma mensagem de erro. Em seguida, utilizamos os métodos `then()` e `catch()` para lidar com o resultado ou erro da Promise.

**Async/await:** O `async/await` é uma sintaxe introduzida no ES2017 (ECMAScript 2017) que permite escrever código assíncrono de forma síncrona. Ele usa as palavras-chave `async` e `await`. A palavra-chave `async` é usada para declarar uma função assíncrona, e a palavra-chave `await` é usada dentro de uma função assíncrona para pausar a execução até que uma Promise seja resolvida ou rejeitada.

Exemplo de uso de `async/await`:

```
function fazerRequisicao() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      const sucesso = true;
      if (sucesso) {
        resolve("Dados da resposta");
      } else {
        reject("Erro na requisição");
      }
    }, 2000);
  });
}

async function executarRequisicao() {
  try {
    const resposta = await fazerRequisicao();
    console.log("Sucesso: " + resposta);
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro);
  }
}

executarRequisicao();
```

Neste exemplo, a função `executarRequisicao` é declarada como assíncrona usando a palavra-chave `async`. Dentro dessa função, utilizamos o `await` para pausar a execução até que a Promise retorne um resultado ou um erro. O uso do `try/catch` nos permite tratar o resultado ou o erro de forma mais estruturada.

Uma das principais vantagens do `async/await` é que ele torna o código mais legível e fácil de entender, especialmente quando há várias chamadas assíncronas sequenciais. Além disso, o `async/await` também simplifica o tratamento de erros em operações assíncronas.

É importante notar que o `async/await` é construído sobre o uso de Promises. Internamente, ele utiliza Promises para controlar o fluxo de execução do código assíncrono.

Promises e `async/await` são recursos poderosos para lidar com operações assíncronas em JavaScript. Eles ajudam a escrever código mais claro, evitar o "callback hell" e facilitar a manipulação de resultados e erros de operações assíncronas.



Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto bem criativos

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios criativos envolvendo Promises e async/await em JavaScript:

Exercício 1:

```
// Exercício 1: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com a soma de dois números após 2 segundos
function somarNumerosAsync(a, b) {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      const resultado = a + b;
      resolve(resultado);
    }, 2000);
  });
}

async function executarSoma() {
  const resultado = await somarNumerosAsync(3, 4);
  console.log("O resultado da soma é: " + resultado);
}

executarSoma();
```

Resposta: A função `somarNumerosAsync` retorna uma Promise que é resolvida com a soma de dois números após 2 segundos. A função `executarSoma` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o resultado no console.

Exercício 2:

```
// Exercício 2: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que rejeite com uma mensagem de erro após 3 segundos
function operacaoAssincrona() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      reject("Ocorreu um erro durante a operação");
    }, 3000);
  });
}

async function executarOperacao() {
  try {
    await operacaoAssincrona();
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro);
  }
}

executarOperacao();
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é rejeitada com uma mensagem de erro após 3 segundos. A função `executarOperacao` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja rejeitada e, em seguida, captura o erro no bloco `catch` e o imprime no console.

Exercício 3:

```
// Exercício 3: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com um array de números pares após 1 segundo
function obterNumerosParesAsync() {
  return new Promise((resolve) => {
    setTimeout(() => {
      const numerosPares = [2, 4, 6, 8, 10];
    }, 1000);
  });
}
```

```

        resolve(numerosPares);
    }, 1000);
});
}

async function executarObtencaoNumerosPares() {
    const numerosPares = await obterNumerosParesAsync();
    console.log("Números pares: " + numerosPares);
}

executarObtencaoNumerosPares();

```

Resposta: A função `obterNumerosParesAsync` retorna uma Promise que é resolvida com um array de números pares após 1 segundo. A função `executarObtencaoNumerosPares` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o array de números pares no console.

Exercício 4:

```

// Exercício 4: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com uma string reversa após 2 segundos.
function inverterStringAsync(string) {
    return new Promise((resolve) => {
        setTimeout(() => {
            const stringReversa = string.split("").reverse().join("");
            resolve(stringReversa);
        }, 2000);
    });
}

async function executarInversaoString() {
    const resultado = await inverterStringAsync("exemplo");
    console.log("String invertida: " + resultado);
}

executarInversaoString();

```

Resposta: A função `inverterStringAsync` retorna uma Promise que é resolvida com uma string reversa após 2 segundos. A função `executarInversaoString` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime a string invertida no console.

Exercício 5:

```

// Exercício 5: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com um objeto contendo informações de usuário.
function obterUsuarioAsync() {
    return new Promise((resolve) => {
        setTimeout(() => {
            const usuario = {
                nome: "João",
                idade: 25,
                email: "joao@example.com"
            };
            resolve(usuario);
        }, 3000);
    });
}

async function executarObtencaoUsuario() {
    const usuario = await obterUsuarioAsync();
    console.log("Usuário: ", usuario);
}

executarObtencaoUsuario();

```

Resposta: A função `obterUsuarioAsync` retorna uma Promise que é resolvida com um objeto contendo informações de um usuário após 3 segundos. A função `executarObtencaoUsuario` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o objeto do usuário no console.

Exercício 6:

```
// Exercício 6: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com um array de strings convertidas para maiúsculas após 1 segundo.
function converterParaMaiusculasAsync(strings) {
  return new Promise((resolve) => {
    setTimeout(() => {
      const stringsMaiusculas = strings.map((string) => string.toUpperCase());
      resolve(stringsMaiusculas);
    }, 1000);
  });
}

async function executarConversaoParaMaiusculas() {
  const resultado = await converterParaMaiusculasAsync(["texto", "exemplo", "javascript"]);
  console.log("Strings em maiúsculas: ", resultado);
}

executarConversaoParaMaiusculas();
```

Resposta: A função `converterParaMaiusculasAsync` retorna uma Promise que é resolvida com um array de strings convertidas para letras maiúsculas após 1 segundo. A função `executarConversaoParaMaiusculas` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o array de strings em maiúsculas no console.

Exercício 7:

```
// Exercício 7: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com um número aleatório entre 1 e 10 após 2 segundos.
function gerarNumeroAleatorioAsync() {
  return new Promise((resolve) => {
    setTimeout(() => {
      const numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() * 10) + 1;
      resolve(numeroAleatorio);
    }, 2000);
  });
}

async function executarGeracaoNumeroAleatorio() {
  const numero = await gerarNumeroAleatorioAsync();
  console.log("Número aleatório: " + numero);
}

executarGeracaoNumeroAleatorio();
```

Resposta: A função `gerarNumeroAleatorioAsync` retorna uma Promise que é resolvida com um número aleatório entre 1 e 10 após 2 segundos. A função `executarGeracaoNumeroAleatorio` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o número aleatório no console.

Exercício 8:

```
// Exercício 8: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com a quantidade de caracteres de uma string após 1 segundo.
function obterQuantidadeCaracteresAsync(string) {
  return new Promise((resolve) => {
    setTimeout(() => {
      const quantidadeCaracteres = string.length;
      resolve(quantidadeCaracteres);
    }, 1000);
  });
}
```

```
async function executarObtencaoQuantidadeCaracteres() {
  const resultado = await obterQuantidadeCaracteresAsync("exemplo");
  console.log("Quantidade de caracteres: " + resultado);
}

executarObtencaoQuantidadeCaracteres();
```

Resposta: A função `obterQuantidadeCaracteresAsync` retorna uma Promise que é resolvida com a quantidade de caracteres de uma string após 1 segundo. A função `executarObtencaoQuantidadeCaracteres` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime a quantidade de caracteres no console.

Exercício 9:

```
// Exercício 9: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com um array de strings ordenadas alfabeticamente após 2 segundos.
function ordenarStringsAsync(strings) {
  return new Promise((resolve) => {
    setTimeout(() => {
      const stringsOrdenadas = strings.sort();
      resolve(stringsOrdenadas);
    }, 2000);
  });
}

async function executarOrdenacaoStrings() {
  const resultado = await ordenarStringsAsync(["exemplo", "texto", "javascript"]);
  console.log("Strings ordenadas: ", resultado);
}

executarOrdenacaoStrings();
```

Resposta: A função `ordenarStringsAsync` retorna uma Promise que é resolvida com um array de strings ordenadas alfabeticamente após 2 segundos. A função `executarOrdenacaoStrings` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o array de strings ordenadas no console.

Exercício 10:

```
// Exercício 10: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que resolva com um objeto contendo informações de um livro após 3 segundos.
function obterInformacoesLivroAsync() {
  return new Promise((resolve) => {
    setTimeout(() => {
      const livro = {
        titulo: "JavaScript: The Good Parts",
        autor: "Douglas Crockford",
        ano: 2008
      };
      resolve(livro);
    }, 3000);
  });
}

async function executarObtencaoInformacoesLivro() {
  const livro = await obterInformacoesLivroAsync();
  console.log("Informações do livro: ", livro);
}

executarObtencaoInformacoesLivro();
```

Resposta: A função `obterInformacoesLivroAsync` retorna uma Promise que é resolvida com um objeto contendo informações de um livro após 3 segundos. A função `executarObtencaoInformacoesLivro` utiliza o `await` para esperar que a Promise seja resolvida e, em seguida, imprime o objeto com as informações do livro no console.

Esses exercícios permitem praticar a utilização de Promises e async/await em JavaScript, ajudando a fortalecer o entendimento desses conceitos e a habilidade de lidar com operações assíncronas de forma eficiente.

## Tratamento de erros assíncronos

O tratamento de erros assíncronos é uma parte crucial da programação em JavaScript, especialmente ao lidar com operações assíncronas, como Promises e async/await. É importante garantir que os erros sejam tratados corretamente para evitar falhas no código e fornecer feedback adequado ao usuário. Aqui estão algumas abordagens para tratar erros assíncronos:

- 1 Tratamento de erros com try/catch (async/await):** Ao usar async/await, você pode usar blocos try/catch para capturar e lidar com erros em operações assíncronas. O código dentro do bloco try será executado normalmente, e qualquer erro lançado dentro do bloco try será capturado no bloco catch, permitindo que você trate o erro de forma adequada.

Exemplo:

```
async function executarOperacao() {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona();
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro);
  }
}
```

- 1 Tratamento de erros com catch() (Promises):** Ao usar Promises, você pode encadear o método `catch()` para capturar erros que ocorram durante a execução da Promise. O método `catch()` recebe uma função que será chamada se a Promise for rejeitada, permitindo que você trate o erro adequadamente.

Exemplo:

```
fazerRequisicao()
  .then((resposta) => {
    console.log("Sucesso: " + resposta);
  })
  .catch((erro) => {
    console.log("Erro: " + erro);
  });
```

- 1 Encadeamento de tratamento de erros (Promises e async/await):** É possível encadear vários blocos catch ou utilizar múltiplos blocos try/catch para tratar diferentes tipos de erros ou executar diferentes ações dependendo do tipo de erro ocorrido.

Exemplo:

```
async function executarOperacao() {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona();
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    if (erro instanceof TypeError) {
      console.log("Erro de tipo: " + erro);
    } else if (erro instanceof RangeError) {
      console.log("Erro de range: " + erro);
    }
  }
}
```

```
    console.log("Erro de alcance: " + erro);
  } else {
    console.log("Erro desconhecido: " + erro);
  }
}
```

- ❶ **Lançamento de erros personalizados:** Em algumas situações, você pode querer lançar erros personalizados para indicar falhas específicas durante a execução de operações assíncronas. Para isso, você pode usar a palavra-chave `throw` para lançar um objeto `Error` ou um objeto derivado da classe `Error`.

Exemplo:

```
async function executarOperacao() {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona();
    if (resultado === null) {
      throw new Error("Resultado nulo");
    }
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro);
  }
}
```

- ❶ **Uso de finally (Promises e async/await):** O bloco `finally` pode ser usado tanto com Promises quanto com `async/await` para executar um código independentemente de a Promise ser resolvida ou rejeitada. Isso é útil quando você precisa executar uma ação, como limpar recursos, independentemente do resultado da operação assíncrona.

Exemplo:

```
async function executarOperacao() {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona();
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro);
  } finally {
    console.log("A operação foi concluída");
  }
}
```

Essas são algumas abordagens comuns para tratar erros assíncronos em JavaScript. O importante é garantir que você esteja lidando com os erros de forma adequada para manter a robustez e a confiabilidade do seu código.

Monte 10 exercícios com respostas sobre esse último assunto

Claro! Aqui estão 10 exercícios com respostas sobre o tratamento de erros assíncronos:

Exercício 1:

```
// Exercício 1: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja rejeitada com uma mensagem de erro após
async function operacaoAssincrona() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      reject(new Error("Ocorreu um erro durante a operação"));
    }, 2000);
  });
}

operacaoAssincrona()
  .catch((erro) => {
    console.log("Erro: " + erro.message);
  });
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é rejeitada com uma mensagem de erro após 2 segundos. O bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Exercício 2:

```
// Exercício 2: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja resolvida com um objeto contendo inform:
async function obterUsuarioAsync() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      const sucesso = true;
      if (sucesso) {
        resolve({
          nome: "João",
          idade: 30,
          email: "joao@example.com"
        });
      } else {
        reject(new Error("Falha ao obter informações do usuário"));
      }
    }, 3000);
  });
}

async function executarObtencaoUsuario() {
  try {
    const usuario = await obterUsuarioAsync();
    console.log("Usuário: ", usuario);
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro.message);
  }
}

executarObtencaoUsuario();
```

Resposta: A função `obterUsuarioAsync` retorna uma Promise que é resolvida com um objeto contendo informações de um usuário após 3 segundos. O bloco `try` tenta obter o usuário usando o `await` e, em caso de erro, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Exercício 3:

```
// Exercício 3: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja rejeitada com um erro específico para v:
async function operacaoAssincrona(numero) {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      if (numero >= 0) {
        resolve("Operação concluída com sucesso");
      } else {
        reject(new Error("Erro: Valor negativo não é permitido"));
      }
    }
  });
}
```

```

    }, 2000);
  });
}

async function executarOperacao(numero) {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona(numero);
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log(erro.message);
  }
}

executarOperacao(5);
executarOperacao(-3);

```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é resolvida com uma mensagem de sucesso se o número for não negativo e é rejeitada com um erro específico se o número for negativo. O bloco `try` tenta executar a operação usando o `await` e, em caso de erro, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Exercício 4:

```

// Exercício 4: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja rejeitada com uma mensagem de erro aleat
async function operacaoAssincrona() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      const erros = ["Erro 1", "Erro 2", "Erro 3"];
      const erroAleatorio = erros[Math.floor(Math.random() * erros.length)];
      reject(new Error(erroAleatorio));
    }, 1000);
  });
}

async function executarOperacao() {
  try {
    await operacaoAssincrona();
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro.message);
  }
}

executarOperacao();

```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é rejeitada com uma mensagem de erro aleatória após 1 segundo. O bloco `try` tenta executar a operação usando o `await` e, em caso de erro, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Exercício 5:

```

// Exercício 5: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja resolvida com um número aleatório entre
async function gerarNumeroAleatorio() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      const numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() * 10) + 1;
      if (numeroAleatorio % 2 === 0) {
        resolve(numeroAleatorio);
      } else {
        reject(new Error("Erro: O número gerado não é par"));
      }
    }, 2000);
  });
}

async function executarGeracaoNumeroAleatorio() {

```



```

    try {
      const numero = await gerarNumeroAleatorio();
      console.log("Número aleatório par: " + numero);
    } catch (erro) {
      console.log(erro.message);
    }
  }

  executarGeracaoNumeroAleatorio();

```

Resposta: A função `gerarNumeroAleatorio` retorna uma Promise que é resolvida com um número aleatório entre 1 e 10 após 2 segundos. O bloco `try` tenta obter o número usando o `await` e, em caso de erro, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Exercício 6:

```

// Exercício 6: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja rejeitada com uma mensagem de erro após
async function operacaoAssincrona() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      reject(new Error("Ocorreu um erro durante a operação"));
    }, 3000);
  });
}

async function executarOperacao() {
  try {
    await operacaoAssincrona();
  } catch (erro) {
    console.log("Erro: " + erro.message);
  } finally {
    console.log("A operação foi concluída");
  }
}

executarOperacao();

```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é rejeitada com uma mensagem de erro após 3 segundos. O bloco `try` tenta executar a operação usando o `await` e, em caso de erro, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console. O bloco `finally` é usado para imprimir uma mensagem independente do resultado da operação.

Exercício 7:

```

// Exercício 7: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja rejeitada com um erro específico para v
async function operacaoAssincrona(valor) {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      if (valor !== null) {
        resolve("Operação concluída com sucesso");
      } else {
        reject(new Error("Erro: Valor nulo não é permitido"));
      }
    }, 2000);
  });
}

async function executarOperacao(valor) {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona(valor);
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log(erro.message);
  }
}

```

```
executarOperacao(5);
executarOperacao(null);
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é resolvida com uma mensagem de sucesso se o valor não for nulo e é rejeitada com um erro específico se o valor for nulo. O bloco `try` tenta executar a operação usando o `await` e, em caso de erro, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Exercício 8:

```
// Exercício 8: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja rejeitada com uma mensagem de erro personalizada se o código de status for diferente de 200.
async function fazerRequisicao() {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      const status = 404;
      if (status === 200) {
        resolve("Requisição concluída com sucesso");
      } else {
        reject(new Error("Erro: Código de status da requisição diferente de 200"));
      }
    }, 2000);
  });
}

async function executarRequisicao() {
  try {
    const resposta = await fazerRequisicao();
    console.log(resposta);
  } catch (erro) {
    console.log(erro.message);
  }
}

executarRequisicao();
```

Resposta: A função `fazerRequisicao` retorna uma Promise que é resolvida com uma mensagem de sucesso se o código de status for 200 e é rejeitada com um erro personalizado se o código de status for diferente de 200. O bloco `try` tenta fazer a requisição usando o `await` e, em caso de erro, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Exercício 9:

```
// Exercício 9: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja rejeitada com um erro personalizado para valores fora do intervalo de 0 a 100.
async function operacaoAssincrona(valor) {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      if (valor > 0 && valor <= 100) {
        resolve("Operação concluída com sucesso");
      } else {
        reject(new Error("Erro: Valor inválido"));
      }
    }, 2000);
  });
}

async function executarOperacao(valor) {
  try {
    const resultado = await operacaoAssincrona(valor);
    console.log(resultado);
  } catch (erro) {
    console.log(erro.message);
  }
}
```

```
executarOperacao(50);  
executarOperacao(150);
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é resolvida com uma mensagem de sucesso se o valor estiver entre 1 e 100 e é rejeitada com um erro personalizado se o valor for inválido. O bloco `try` tenta executar a operação usando o `await` e, em caso de erro, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Exercício 10:

```
// Exercício 10: Crie uma função assíncrona que retorne uma Promise que seja resolvida com um resultado após 1 segun  
async function operacaoAssincrona() {  
  return new Promise((resolve, reject) => {  
    setTimeout(() => {  
      resolve("Resultado da operação");  
    }, 1000);  
  });  
}  
  
async function executarOperacao() {  
  try {  
    const resultado = await operacaoAssincrona();  
    const resultadoEmMaiusculas = resultado.toUpperCase();  
    console.log(resultadoEmMaiusculas);  
  } catch (erro) {  
    console.log("Erro: " + erro.message);  
  }  
}  
  
executarOperacao();
```

Resposta: A função `operacaoAssincrona` retorna uma Promise que é resolvida com um resultado após 1 segundo. O bloco `try` tenta executar a operação usando o `await` e, em caso de erro durante a manipulação do resultado, o bloco `catch` captura o erro e o imprime no console.

Esses exercícios permitem praticar a utilização do tratamento de erros em operações assíncronas em JavaScript, ajudando a fortalecer o entendimento desses conceitos e a habilidade de lidar com erros de forma adequada.

## Arrow functions e função de seta ECMAScript 2015+

As Arrow Functions, ou funções de seta, foram introduzidas no ECMAScript 2015 (também conhecido como ES6) como uma nova sintaxe para criar funções em JavaScript. Elas oferecem uma maneira concisa e mais elegante de escrever funções, com algumas características especiais. Aqui estão algumas informações sobre as Arrow Functions:

- Sintaxe básica:** A sintaxe básica de uma Arrow Function consiste em parâmetros entre parênteses (se houver), seguidos pelo operador de seta (`=>`) e, em seguida, o corpo da função. Se o corpo da função for uma expressão única, o valor dessa expressão será automaticamente retornado. Se o corpo da função tiver várias linhas de código, você precisará usar chaves (`{}`) e especificar explicitamente o retorno, se necessário.

Exemplos:

```
// Arrow Function sem parâmetros
const saudacao = () => {
  console.log("Olá!");
};

// Arrow Function com um parâmetro
const dobrar = (numero) => numero * 2;

// Arrow Function com múltiplos parâmetros
const somar = (a, b) => a + b;

// Arrow Function com múltiplas linhas
const calcularMedia = (notas) => {
  const soma = notas.reduce((acc, nota) => acc + nota);
  return soma / notas.length;
};
```

- 1 **Sem binding de `this`:** Diferentemente das funções tradicionais, as Arrow Functions não têm seu próprio `this`. Em vez disso, elas herdam o valor de `this` do contexto onde foram definidas. Isso significa que o `this` em uma Arrow Function é léxico, ou seja, ele é determinado pelo escopo onde a função foi definida, não pelo local onde é chamada.

Exemplo:

```
const pessoa = {
  nome: "João",
  saudacao: () => {
    console.log("Olá, " + this.nome); // O `this` não referencia o objeto pessoa
  }
};

pessoa.saudacao(); // Saída: "Olá, undefined"
```

- 1 **Redução de sintaxe:** Em algumas situações, quando a Arrow Function possui apenas um parâmetro, é possível omitir os parênteses em torno do parâmetro. Além disso, se a função tiver apenas uma instrução de retorno, você pode omitir as chaves e a palavra-chave `return`.

Exemplos:

```
// Arrow Function com um parâmetro sem parênteses
const quadrado = numero => numero * numero;

// Arrow Function com uma instrução de retorno
const ehPar = numero => numero % 2 === 0;
```

- 1 **Não pode ser usada como construtora:** As Arrow Functions não podem ser usadas como construtoras para criar objetos. Elas não têm um protótipo e não podem ser chamadas com o operador `new`.

Exemplo:

```
const Pessoa = nome => {
  this.nome = nome; // Isso vai gerar um erro, pois as Arrow Functions não têm `this` próprio
};

const pessoa = new Pessoa("João"); // Vai gerar um erro
```

As Arrow Functions são amplamente utilizadas em JavaScript devido à sua sintaxe concisa e ao comportamento léxico do `this`. Elas são especialmente úteis para funções de callback e para criar funções anônimas de forma mais legível. No entanto,

é importante lembrar das suas limitações, como a impossibilidade de usar o `this` próprio e a impossibilidade de serem usadas como construtoras.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto

Claro! Aqui estão 10 exercícios com enunciados e respostas sobre Arrow Functions e funções de seta:

Exercício 1: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada `dobro` que receba um número como parâmetro e retorne o dobro desse número. Resposta:

```
const dobro = numero => numero * 2;  
console.log(dobro(5)); // Saída: 10
```

Exercício 2: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada `soma` que receba dois números como parâmetros e retorne a soma desses números. Resposta:

```
const soma = (a, b) => a + b;  
console.log(soma(3, 4)); // Saída: 7
```

Exercício 3: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada `ehPar` que receba um número como parâmetro e retorne `true` se o número for par e `false` caso contrário. Resposta:

```
const ehPar = numero => numero % 2 === 0;  
console.log(ehPar(6)); // Saída: true  
console.log(ehPar(7)); // Saída: false
```

Exercício 4: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada `saudacao` que não receba nenhum parâmetro e imprima a mensagem "Olá!" no console. Resposta:

```
const saudacao = () => console.log("Olá!");  
saudacao(); // Saída: Olá!
```

Exercício 5: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada `inverterString` que receba uma string como parâmetro e retorne a string invertida. Resposta:

```
const inverterString = (string) => string.split("").reverse().join("");  
console.log(inverterString("JavaScript")); // Saída: tpircSavaJ
```

Exercício 6: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada `calcularMedia` que receba um array de números como parâmetro e retorne a média desses números. Resposta:

```
const calcularMedia = (numeros) => numeros.reduce((acc, num) => acc + num, 0) / numeros.length;  
console.log(calcularMedia([5, 7, 9])); // Saída: 7
```

Exercício 7: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada `temLetraA` que receba uma string como parâmetro e retorne `true` se a string contiver a letra "A" (maiúscula ou minúscula) e `false` caso contrário. Resposta:

```
const temLetraA = (string) => string.toLowerCase().includes("a");  
console.log(temLetraA("JavaScript")); // Saída: true  
console.log(temLetraA("Node.js")); // Saída: false
```

Exercício 8: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada **contarVogais** que receba uma string como parâmetro e retorne a quantidade de vogais (a, e, i, o, u) na string. Resposta:

```
const contarVogais = (string) => string.match(/[aeiou]/gi).length;  
console.log(contarVogais("Hello World")); // Saída: 3
```

Exercício 9: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada **calcularAreaRetangulo** que receba a largura e a altura de um retângulo como parâmetros e retorne a área desse retângulo. Resposta:

```
const calcularAreaRetangulo = (largura, altura) => largura * altura;  
console.log(calcularAreaRetangulo(5, 3)); // Saída: 15
```

Exercício 10: Enunciado: Escreva uma Arrow Function chamada **isPrime** que receba um número como parâmetro e retorne **true** se o número for primo e **false** caso contrário. Resposta:

```
const isPrime = (numero) => {  
  if (numero < 2) return false;  
  for (let i = 2; i <= Math.sqrt(numero); i++) {  
    if (numero % i === 0) return false;  
  }  
  return true;  
};  
  
console.log(isPrime(7)); // Saída: true  
console.log(isPrime(10)); // Saída: false
```

Esses exercícios ajudam a praticar o uso de Arrow Functions e funções de seta em diferentes situações, fortalecendo o entendimento desses conceitos e a capacidade de escrever código mais conciso e legível.

## Classes e herança

Classes e herança são conceitos importantes na programação orientada a objetos (POO) em JavaScript. Com a introdução do ECMAScript 2015 (ES6), JavaScript suporta a criação de classes e herança de forma mais clara e estruturada. Aqui estão algumas informações sobre classes e herança em JavaScript:

- 1 Definindo uma classe:** Para definir uma classe em JavaScript, você pode usar a palavra-chave **class**, seguida pelo nome da classe. O corpo da classe é delimitado por chaves **{}** e contém os métodos e propriedades da classe.

Exemplo:

```
class Animal {  
  constructor(nome) {  
    this.nome = nome;  
  }  
}
```

```
falar() {
  console.log(`${this.nome} emite um som.`);
}
}
```

- 1 **Método constructor:** O método **constructor** é um método especial em uma classe que é chamado quando um objeto é criado a partir da classe. Ele é usado para inicializar as propriedades do objeto.
- 2 **Métodos da classe:** Os métodos da classe são definidos dentro do corpo da classe e podem ser chamados em objetos criados a partir da classe. Esses métodos podem acessar as propriedades do objeto usando a palavra-chave **this**.
- 3 **Herança de classes:** Para criar uma classe filha que herda de uma classe pai, você pode usar a palavra-chave **extends** seguida pelo nome da classe pai. A classe filha herda todos os métodos e propriedades da classe pai e também pode ter seus próprios métodos e propriedades.

Exemplo:

```
class Cachorro extends Animal {
  constructor(nome, raca) {
    super(nome);
    this.raca = raca;
  }

  latir() {
    console.log(`${this.nome} (${this.raca}) está latindo.`);
  }
}
```

- 1 **Método super:** O método **super** é usado dentro do método constructor da classe filha para chamar o método constructor da classe pai. Isso permite que você inicialize as propriedades da classe pai antes de adicionar propriedades adicionais à classe filha.
- 2 **Sobrescrita de métodos:** A classe filha pode sobrescrever métodos da classe pai, fornecendo uma implementação diferente. Para fazer isso, basta criar um método com o mesmo nome na classe filha.

Exemplo:

```
class Cachorro extends Animal {
  // ...

  falar() {
    console.log(`${this.nome} (${this.raca}) está latindo.`);
  }
}
```

- 1 **Métodos estáticos:** Além dos métodos de instância, que são acessados por objetos criados a partir da classe, você também pode definir métodos estáticos em uma classe, que são chamados diretamente na classe, sem a necessidade de criar um objeto.

Exemplo:

```
class Utilidades {
  static dobrar(numero) {
    return numero * 2;
  }
}

console.log(Utilidades.dobrar(5)); // Saída: 10
```

Essas são algumas informações básicas sobre classes e herança em JavaScript. As classes e a herança fornecem uma estrutura mais organizada e orientada a objetos para desenvolver aplicativos JavaScript mais complexos. Elas permitem reutilização de código, organização de funcionalidades relacionadas e encapsulamento de dados e comportamentos.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto

Claro! Aqui estão 10 exercícios com enunciados e respostas sobre classes e herança em JavaScript:

Exercício 1: Enunciado: Crie uma classe chamada **Pessoa** com um método **falar** que imprime "Olá!" no console. Em seguida, crie um objeto **pessoa** a partir da classe e chame o método **falar**. Resposta:

```
class Pessoa {  
  falar() {  
    console.log("Olá!");  
  }  
}  
  
const pessoa = new Pessoa();  
pessoa.falar(); // Saída: "Olá!"
```

Exercício 2: Enunciado: Crie uma classe chamada **Animal** com um método **emitirSom** que imprime "O animal emite um som." no console. Em seguida, crie uma classe chamada **Cachorro** que herda da classe **Animal** e possui um método **latir** que imprime "O cachorro está latindo." no console. Crie um objeto **cachorro** a partir da classe **Cachorro** e chame os métodos **emitirSom** e **latir**. Resposta:

```
class Animal {  
  emitirSom() {  
    console.log("O animal emite um som.");  
  }  
}  
  
class Cachorro extends Animal {  
  latir() {  
    console.log("O cachorro está latindo.");  
  }  
}  
  
const cachorro = new Cachorro();  
cachorro.emitirSom(); // Saída: "O animal emite um som."  
cachorro.latir(); // Saída: "O cachorro está latindo."
```

Exercício 3: Enunciado: Crie uma classe chamada **Retangulo** com propriedades **largura** e **altura** e um método **calcularArea** que retorna a área do retângulo. Em seguida, crie um objeto **retangulo** a partir da classe **Retangulo** com largura 5 e altura 3, e chame o método **calcularArea**. Resposta:

```
class Retangulo {  
  constructor(largura, altura) {  
    this.largura = largura;  
    this.altura = altura;  
  }  
  
  calcularArea() {  
    return this.largura * this.altura;  
  }  
}
```



```
}

const retangulo = new Retangulo(5, 3);
console.log(retangulo.calcularArea()); // Saída: 15
```

Exercício 4: Enunciado: Crie uma classe chamada **Pessoa** com propriedades **nome** e **idade**. Em seguida, crie uma classe chamada **Estudante** que herda da classe **Pessoa** e adiciona a propriedade **curso**. Crie um objeto **estudante** a partir da classe **Estudante** com nome "João", idade 20 e curso "Engenharia". Imprima as propriedades do estudante no console. Resposta:

```
class Pessoa {
  constructor(nome, idade) {
    this.nome = nome;
    this.idade = idade;
  }
}

class Estudante extends Pessoa {
  constructor(nome, idade, curso) {
    super(nome, idade);
    this.curso = curso;
  }
}

const estudante = new Estudante("João", 20, "Engenharia");
console.log(estudante.nome); // Saída: "João"
console.log(estudante.idade); // Saída: 20
console.log(estudante.curso); // Saída: "Engenharia"
```

Exercício 5: Enunciado: Crie uma classe chamada **Forma** com um método **calcularArea** que retorna 0. Em seguida, crie uma classe chamada **Retangulo** que herda da classe **Forma** e sobrescreve o método **calcularArea** para calcular a área do retângulo (largura \* altura). Crie um objeto **retangulo** a partir da classe **Retangulo** com largura 4 e altura 6, e chame o método **calcularArea**. Resposta:

```
class Forma {
  calcularArea() {
    return 0;
  }
}

class Retangulo extends Forma {
  constructor(largura, altura) {
    super();
    this.largura = largura;
    this.altura = altura;
  }

  calcularArea() {
    return this.largura * this.altura;
  }
}

const retangulo = new Retangulo(4, 6);
console.log(retangulo.calcularArea()); // Saída: 24
```

Exercício 6: Enunciado: Crie uma classe chamada **Veiculo** com propriedades **marca** e **modelo**. Em seguida, crie uma classe chamada **Carro** que herda da classe **Veiculo** e adiciona a propriedade **ano**. Crie um objeto **carro** a partir da classe **Carro** com marca "Toyota", modelo "Corolla" e ano 2022. Imprima as propriedades do carro no console. Resposta:

```
class Veiculo {
  constructor(marca, modelo) {
    this.marca = marca;
    this.modelo = modelo;
  }
}
```

```
}

class Carro extends Veiculo {
  constructor(marca, modelo, ano) {
    super(marca, modelo);
    this.ano = ano;
  }
}

const carro = new Carro("Toyota", "Corolla", 2022);
console.log(carro.marca); // Saída: "Toyota"
console.log(carro.modelo); // Saída: "Corolla"
console.log(carro.ano); // Saída: 2022
```

Exercício 7: Enunciado: Crie uma classe chamada **Animal** com um método estático chamado **dormir** que imprime "O animal está dormindo." no console. Em seguida, chame o método estático diretamente na classe, sem criar um objeto. Resposta:

```
class Animal {
  static dormir() {
    console.log("O animal está dormindo.");
  }
}

Animal.dormir(); // Saída: "O animal está dormindo."
```

Exercício 8: Enunciado: Crie uma classe chamada **Calculadora** com um método estático chamado **somar** que recebe dois números como parâmetros e retorna a soma desses números. Em seguida, chame o método estático diretamente na classe, passando os números 3 e 5, e imprima o resultado no console. Resposta:

```
class Calculadora {
  static somar(numero1, numero2) {
    return numero1 + numero2;
  }
}

const resultado = Calculadora.somar(3, 5);
console.log(resultado); // Saída: 8
```

Exercício 9: Enunciado: Crie uma classe chamada **Animal** com um método **falar** que imprime "O animal emite um som." no console. Em seguida, crie uma classe chamada **Gato** que herda da classe **Animal** e sobrescreve o método **falar** para imprimir "O gato está miando." no console. Crie um objeto **gato** a partir da classe **Gato** e chame o método **falar**. Resposta:

```
class Animal {
  falar() {
    console.log("O animal emite um som.");
  }
}

class Gato extends Animal {
  falar() {
    console.log("O gato está miando.");
  }
}

const gato = new Gato();
gato.falar(); // Saída: "O gato está miando."
```

Exercício 10: Enunciado: Crie uma classe chamada **Pessoa** com propriedades **nome** e **idade** e um método **apresentar** que imprime "Olá, meu nome é {nome} e eu tenho {idade} anos." no console. Crie uma classe chamada **Estudante** que herda da classe **Pessoa** e adiciona a propriedade **curso**. Sobrescreva o método **apresentar** na classe **Estudante** para incluir o nome do

curso. Crie um objeto `estudante` a partir da classe `Estudante` com nome "Maria", idade 25 e curso "Psicologia". Chame o método `apresentar` no objeto `estudante`. Resposta:

```
class Pessoa {
  constructor(nome, idade) {
    this.nome = nome;
    this.idade = idade;
  }

  apresentar() {
    console.log(`Olá, meu nome é ${this.nome} e eu tenho ${this.idade} anos.`);
  }
}

class Estudante extends Pessoa {
  constructor(nome, idade, curso) {
    super(nome, idade);
    this.curso = curso;
  }

  apresentar() {
    console.log(`Olá, meu nome é ${this.nome}, eu tenho ${this.idade} anos e estou cursando ${this.curso}.`);
  }
}

const estudante = new Estudante("Maria", 25, "Psicologia");
estudante.apresentar(); // Saída: "Olá, meu nome é Maria, eu tenho 25 anos e estou cursando Psicologia."
```

Esses exercícios ajudam a praticar o uso de classes e herança em JavaScript, permitindo que você se familiarize com a criação de classes, herança de propriedades e métodos, sobrescrita de métodos e uso de métodos estáticos.

## Destructuring e spread operators

Destructuring e spread operators são recursos poderosos do JavaScript que permitem manipular e extrair dados de objetos e arrays de maneira mais concisa. Aqui está uma explicação sobre cada um deles:

- 1 Destructuring (Desestruturação):** A desestruturação é uma maneira de extrair valores de objetos ou arrays e atribuí-los a variáveis de forma mais conveniente. Ela permite que você desestruture a estrutura de um objeto ou array em partes individuais.

Exemplo de desestruturação de objeto:

```
const pessoa = { nome: 'João', idade: 25 };

// Desestruturando objeto
const { nome, idade } = pessoa;

console.log(nome); // Saída: 'João'
console.log(idade); // Saída: 25
```

Exemplo de desestruturação de array:

```
const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];
```

```
// Destruturando array
const [primeiro, segundo, ...resto] = numeros;

console.log(primeiro); // Saída: 1
console.log(segundo); // Saída: 2
console.log(resto); // Saída: [3, 4, 5]
```

- ❶ **Spread Operator (Operador de Propagação):** O spread operator é representado por três pontos (...) e é usado para copiar elementos de um objeto ou array para outro objeto ou array. Ele permite espalhar os elementos de um objeto ou array em uma nova estrutura.

Exemplo de uso do spread operator com objetos:

```
const pessoa = { nome: 'João', idade: 25 };
const detalhes = { cidade: 'São Paulo', profissao: 'Programador' };

// Usando spread operator para combinar objetos
const pessoaCompleta = { ...pessoa, ...detalhes };

console.log(pessoaCompleta);
// Saída: { nome: 'João', idade: 25, cidade: 'São Paulo', profissao: 'Programador' }
```

Exemplo de uso do spread operator com arrays:

```
const numeros1 = [1, 2, 3];
const numeros2 = [4, 5, 6];

// Usando spread operator para combinar arrays
const numerosCombinados = [...numeros1, ...numeros2];

console.log(numerosCombinados); // Saída: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

O spread operator também pode ser usado para clonar objetos ou arrays existentes:

Exemplo de clonagem de objeto usando spread operator:

```
const pessoaOriginal = { nome: 'João', idade: 25 };

// Clonando objeto usando spread operator
const pessoaClone = { ...pessoaOriginal };

console.log(pessoaClone);
// Saída: { nome: 'João', idade: 25 }
```

Exemplo de clonagem de array usando spread operator:

```
const numerosOriginal = [1, 2, 3];

// Clonando array usando spread operator
const numerosClone = [...numerosOriginal];

console.log(numerosClone); // Saída: [1, 2, 3]
```

O uso de destructuring e spread operators torna o código mais legível, conciso e eficiente, permitindo uma manipulação mais flexível de objetos e arrays. Esses recursos são amplamente utilizados em JavaScript, especialmente em situações em que é necessário extrair valores de objetos ou arrays ou combinar elementos de diferentes estruturas em uma nova estrutura.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios com enunciados e respostas sobre destructuring e spread operators:

Exercício 1: Enunciado: Utilizando destructuring, extraia os valores **nome** e **idade** do objeto **pessoa** e armazene-os em variáveis separadas.

```
const pessoa = { nome: 'Maria', idade: 30 };

// Destructuring
const { nome, idade } = pessoa;

console.log(nome); // Saída: 'Maria'
console.log(idade); // Saída: 30
```

Exercício 2: Enunciado: Utilizando destructuring, extraia o terceiro elemento do array **numeros** e armazene-o em uma variável chamada **terceiro**.

```
const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

// Destructuring
const [, , terceiro] = numeros;

console.log(terceiro); // Saída: 3
```

Exercício 3: Enunciado: Utilizando destructuring, extraia os elementos restantes do array **numeros** e armazene-os em uma variável chamada **resto**.

```
const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

// Destructuring
const [primeiro, segundo, ...resto] = numeros;

console.log(resto); // Saída: [3, 4, 5]
```

Exercício 4: Enunciado: Utilizando spread operator, crie uma cópia do objeto **pessoa** e atribua-o a uma nova variável chamada **pessoaClone**.

```
const pessoa = { nome: 'João', idade: 25 };

// Spread operator
const pessoaClone = { ...pessoa };

console.log(pessoaClone); // Saída: { nome: 'João', idade: 25 }
```

Exercício 5: Enunciado: Utilizando spread operator, combine os arrays **numeros1** e **numeros2** em um novo array chamado **numerosCombinados**.

```
const numeros1 = [1, 2, 3];
const numeros2 = [4, 5, 6];

// Spread operator
const numerosCombinados = [...numeros1, ...numeros2];
```

```
console.log(numerosCombinados); // Saída: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

Exercício 6: Enunciado: Utilizando destructuring e spread operator, extraia o valor **idade** do objeto **pessoa** e crie um novo objeto chamado **pessoaAtualizada** com todos os valores do objeto original, exceto a propriedade **idade**.

```
const pessoa = { nome: 'Ana', idade: 35, cidade: 'São Paulo' };

// Destructuring e spread operator
const { idade, ...pessoaAtualizada } = pessoa;

console.log(pessoaAtualizada);
// Saída: { nome: 'Ana', cidade: 'São Paulo' }
```

Exercício 7: Enunciado: Utilizando destructuring e spread operator, extraia os valores **primeiro** e **terceiro** do array **numeros** e crie um novo array chamado **numerosAtualizados** com esses valores.

```
const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

// Destructuring e spread operator
const [primeiro, , terceiro, ...resto] = numeros;
const numerosAtualizados = [primeiro, terceiro];

console.log(numerosAtualizados); // Saída: [1, 3]
```

Exercício 8: Enunciado: Utilizando destructuring e spread operator, extraia as propriedades **marca** e **modelo** do objeto **carro** e crie um novo objeto chamado **carroInfo** com essas propriedades.

```
const carro = { marca: 'Toyota', modelo: 'Corolla', ano: 2022 };

// Destructuring e spread operator
const { marca, modelo } = carro;
const carroInfo = { marca, modelo };

console.log(carroInfo); // Saída: { marca: 'Toyota', modelo: 'Corolla' }
```

Exercício 9: Enunciado: Utilizando destructuring e spread operator, extraia as propriedades **endereço** e **telefone** do objeto **pessoa** e crie um novo objeto chamado **contato** com essas propriedades.

```
const pessoa = { nome: 'Lucas', idade: 28, endereco: 'Rua A', telefone: '123456789' };

// Destructuring e spread operator
const { endereco, telefone } = pessoa;
const contato = { endereco, telefone };

console.log(contato);
// Saída: { endereco: 'Rua A', telefone: '123456789' }
```

Exercício 10: Enunciado: Utilizando destructuring e spread operator, extraia os elementos **segundo** e **terceiro** do array **letras** e crie um novo array chamado **letrasAtualizadas** com esses elementos.

```
const letras = ['A', 'B', 'C', 'D', 'E'];

// Destructuring e spread operator
const [, segundo, terceiro, ...resto] = letras;
const letrasAtualizadas = [segundo, terceiro];

console.log(letrasAtualizadas); // Saída: ['B', 'C']
```

Esses exercícios ajudam a praticar a utilização de destructuring e spread operators, permitindo que você se familiarize com a extração de valores de objetos e arrays, clonagem de objetos/arrays e combinação de estruturas em JavaScript.

## Módulos e import/export

Módulos e import/export são recursos introduzidos no ECMAScript 2015 (ES6) que permitem a organização e reutilização de código em JavaScript, dividindo-o em módulos independentes. Aqui está uma explicação sobre módulos, import e export:

- ❶ **Módulos:** Um módulo é um arquivo JavaScript que contém código isolado e encapsulado, com o objetivo de realizar uma funcionalidade específica. Cada módulo possui seu próprio escopo, evitando conflitos de nomes e permitindo a reutilização fácil do código em diferentes partes de um projeto.
- ❷ **Exportação de um módulo:** Para disponibilizar funções, classes ou variáveis de um módulo para uso externo, você pode usar a palavra-chave **export**. Existem diferentes formas de exportar:
  - ❸ **Exportação padrão (default export):** Permite exportar um valor único como padrão do módulo. Apenas um valor pode ser exportado dessa forma em cada módulo.

Exemplo:

```
// módulo.js
export default function soma(a, b) {
  return a + b;
}
```

- ❹ **Exportação nomeada (named export):** Permite exportar múltiplos valores por meio de um nome identificador. Cada valor a ser exportado precisa ser explicitamente nomeado.

Exemplo:

```
// módulo.js
export function soma(a, b) {
  return a + b;
}

export function subtracao(a, b) {
  return a - b;
}
```

- ❺ **Importação de um módulo:** Para usar valores exportados de outros módulos, você precisa importá-los usando a palavra-chave **import**. Você pode importar tanto a exportação padrão quanto as exportações nomeadas.
  - ❻ **Importação da exportação padrão:**

Exemplo:

```
import soma from './módulo.js';

console.log(soma(2, 3)); // Saída: 5
```

- ❼ **Importação de exportações nomeadas:**

Exemplo:

```
import { soma, subtracao } from './módulo.js';

console.log(soma(2, 3)); // Saída: 5
console.log(subtracao(5, 2)); // Saída: 3
```

- 8 **Alias (apelidos) na importação:** É possível atribuir apelidos aos valores importados, para evitar conflitos de nome com outros elementos do código.

Exemplo:

```
import { soma as adicao } from './módulo.js';

console.log(adicao(2, 3)); // Saída: 5
```

- 9 **Exportação e importação de tudo (export e import com \*):** Também é possível exportar e importar todos os valores de um módulo usando o caractere \*.

Exemplo:

```
// módulo.js
export function soma(a, b) {
  return a + b;
}

export function subtracao(a, b) {
  return a - b;
}

// main.js
import * as calculadora from './módulo.js';

console.log(calculadora.soma(2, 3)); // Saída: 5
console.log(calculadora.subtracao(5, 2)); // Saída: 3
```

O uso de módulos e import/export facilita a organização e a modularização do código em projetos JavaScript maiores, permitindo a criação de módulos reutilizáveis e independentes. Além disso, ajuda a evitar conflitos de nomes e melhora a legibilidade e a manutenção do código.

Crie uma página html genéricas e 5 scripts em JS que devem ser usados como módulos nessa página. Use estrutura de pastas como assets/js, assets/js/modules ou similar

Claro! Aqui está um exemplo de como você pode estruturar uma página HTML com módulos JavaScript usando a estrutura de pastas mencionada:

**Estrutura de pastas:**

```
- index.html
- assets/
  - js/
```



```
- main.js
- modules/
  - module1.js
  - module2.js
  - module3.js
  - module4.js
  - module5.js
```

**index.html:**

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Página com Módulos JavaScript</title>
  <script src="assets/js/main.js" type="module"></script>
</head>
<body>
  <h1>Página com Módulos JavaScript</h1>
  <script src="assets/js/modules/module1.js" type="module"></script>
  <script src="assets/js/modules/module2.js" type="module"></script>
  <script src="assets/js/modules/module3.js" type="module"></script>
  <script src="assets/js/modules/module4.js" type="module"></script>
  <script src="assets/js/modules/module5.js" type="module"></script>
</body>
</html>
```

**assets/js/main.js:**

```
// Arquivo principal da página

console.log('Arquivo principal carregado.');
```

**assets/js/modules/module1.js:**

```
// Módulo 1

console.log('Módulo 1 carregado.');
```

**assets/js/modules/module2.js:**

```
// Módulo 2

console.log('Módulo 2 carregado.');
```

**assets/js/modules/module3.js:**

```
// Módulo 3

console.log('Módulo 3 carregado.');
```

**assets/js/modules/module4.js:**

```
// Módulo 4

console.log('Módulo 4 carregado.');
```

**assets/js/modules/module5.js:**

```
// Módulo 5

console.log('Módulo 5 carregado.');
```

Neste exemplo, a página HTML possui uma estrutura de pastas onde os arquivos JavaScript estão localizados na pasta "assets/js". O arquivo "index.html" importa o arquivo "main.js" como seu arquivo principal e, em seguida, importa os módulos JavaScript adicionais na seção `<body>`.

Os módulos JavaScript estão localizados na pasta "assets/js/modules" e são importados usando a declaração `import` no arquivo "index.html". Cada módulo contém um `console.log` para indicar que o módulo foi carregado com sucesso.

Para testar, você pode criar os arquivos conforme a estrutura de pastas mencionada, copiar o código correspondente em cada arquivo e abrir o arquivo "index.html" em um navegador. No console do navegador, você verá as mensagens de carregamento dos arquivos principais e dos módulos. Certifique-se de verificar o console do navegador para ver os logs.

Melhore usando import e export em main e não carregando os módulos direto no html como foi feito como em `<script src="assets/js/modules/module5.js" type="module"></script>`

Claro! Aqui está uma versão aprimorada, utilizando `import` e `export` no arquivo principal (main.js) e removendo a importação direta dos módulos no HTML:

**Estrutura de pastas:**

```
- index.html
- assets/
  - js/
    - main.js
    - modules/
      - module1.js
      - module2.js
      - module3.js
      - module4.js
      - module5.js
```

**index.html:**

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Página com Módulos JavaScript</title>
  <script src="assets/js/main.js" type="module"></script>
</head>
<body>
  <h1>Página com Módulos JavaScript</h1>
</body>
</html>
```

**assets/js/main.js:**

```
// Arquivo principal da página
import { module1 } from './modules/module1.js';
import { module2 } from './modules/module2.js';
import { module3 } from './modules/module3.js';
import { module4 } from './modules/module4.js';
import { module5 } from './modules/module5.js';

console.log('Arquivo principal carregado.');
module1();
module2();
module3();
module4();
module5();
```

**assets/js/modules/module1.js:**

```
// Módulo 1
export function module1() {
  console.log('Módulo 1 carregado.');
}
```

**assets/js/modules/module2.js:**

```
// Módulo 2
export function module2() {
  console.log('Módulo 2 carregado.');
}
```

**assets/js/modules/module3.js:**

```
// Módulo 3
export function module3() {
  console.log('Módulo 3 carregado.');
}
```

**assets/js/modules/module4.js:**

```
// Módulo 4
export function module4() {
  console.log('Módulo 4 carregado.');
}
```

**assets/js/modules/module5.js:**

```
// Módulo 5
export function module5() {
  console.log('Módulo 5 carregado.');
}
```

Nesta versão aprimorada, no arquivo `main.js`, utilizamos a declaração `import` para importar as funções dos módulos específicos, em vez de carregá-los diretamente no HTML. Em seguida, chamamos essas funções no arquivo principal para executar os módulos.

Agora, quando você abrir o arquivo "index.html" em um navegador e verificar o console, verá as mensagens de carregamento do arquivo principal e dos módulos. Isso oferece uma organização melhor e permite um controle mais granular dos módulos que serão executados.

Certifique-se de manter a mesma estrutura de pastas e arquivos conforme mencionado anteriormente.

## Iteradores e geradores

Iteradores e geradores são recursos poderosos do JavaScript que permitem a criação e a iteração personalizada sobre sequências de dados. Aqui está uma explicação sobre iteradores e geradores:

- 1 **Iteradores:** Um iterador é um objeto que fornece um método `next()` para iterar sobre uma sequência de elementos. Cada chamada ao método `next()` retorna um objeto com duas propriedades: `value` (o próximo valor na sequência) e `done` (indicando se a iteração foi concluída).

Exemplo de iterador simples:

```
const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

const iterador = numeros[Symbol.iterator]();

console.log(iterador.next()); // Saída: { value: 1, done: false }
console.log(iterador.next()); // Saída: { value: 2, done: false }
console.log(iterador.next()); // Saída: { value: 3, done: false }
console.log(iterador.next()); // Saída: { value: 4, done: false }
console.log(iterador.next()); // Saída: { value: 5, done: false }
console.log(iterador.next()); // Saída: { value: undefined, done: true }
```

- 2 **Geradores:** Um gerador é uma função especial que permite pausar e retomar a execução, produzindo uma sequência de valores ao longo do tempo. Um gerador é definido usando a função `function*` e pode incluir a palavra-chave `yield` para pausar a execução e retornar um valor.

Exemplo de gerador simples:

```
function* numerosGerador() {
  yield 1;
  yield 2;
  yield 3;
  yield 4;
  yield 5;
}

const gerador = numerosGerador();

console.log(gerador.next()); // Saída: { value: 1, done: false }
console.log(gerador.next()); // Saída: { value: 2, done: false }
console.log(gerador.next()); // Saída: { value: 3, done: false }
console.log(gerador.next()); // Saída: { value: 4, done: false }
console.log(gerador.next()); // Saída: { value: 5, done: false }
console.log(gerador.next()); // Saída: { value: undefined, done: true }
```

- 3 **Iterando com o loop `for...of`:** O loop `for...of` é uma maneira conveniente de iterar sobre iteradores e geradores.

Exemplo de iteração com o loop `for...of`:

```
const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

for (const numero of numeros) {
```

```
    console.log(numero);
  }
  // Saída:
  // 1
  // 2
  // 3
  // 4
  // 5

  function* letrasGerador() {
    yield 'A';
    yield 'B';
    yield 'C';
  }

  for (const letra of letrasGerador()) {
    console.log(letra);
  }
  // Saída:
  // A
  // B
  // C
```

- ④ **Método `Symbol.iterator`:** O método `Symbol.iterator` permite que objetos sejam iteráveis, definindo um iterador para eles. O iterador pode ser definido como uma função que retorna um objeto com um método `next()`.

Exemplo de implementação de `Symbol.iterator`:

```
const meuObjeto = {
  valores: [10, 20, 30],
  *[Symbol.iterator]() {
    for (const valor of this.valores) {
      yield valor;
    }
  }
};

for (const valor of meuObjeto) {
  console.log(valor);
}
// Saída:
// 10
// 20
// 30
```

Os iteradores e geradores são úteis quando você precisa iterar sobre sequências personalizadas de elementos ou quando deseja produzir valores sob demanda, economizando recursos de memória. Eles oferecem uma forma flexível e poderosa de lidar com iterações personalizadas em JavaScript.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto

Com certeza! Aqui estão 10 exercícios com enunciados e respostas sobre iteradores e geradores:

Exercício 1: Enunciado: Crie um gerador que produza uma sequência de números pares até um limite definido. Em seguida, utilize um loop `for...of` para imprimir os valores produzidos.

```
function* geradorNumerosPares(limite) {  
  let numero = 0;  
  while (numero <= limite) {  
    yield numero;  
    numero += 2;  
  }  
}  
  
for (const numero of geradorNumerosPares(10)) {  
  console.log(numero);  
}
```

Resposta:

```
0  
2  
4  
6  
8  
10
```

Exercício 2: Enunciado: Crie um gerador que produza uma sequência de letras do alfabeto. Em seguida, utilize um loop `for...of` para imprimir os valores produzidos.

```
function* geradorLetrasAlfabeto() {  
  let letra = 'A';  
  while (letra <= 'Z') {  
    yield letra;  
    letra = String.fromCharCode(letra.charCodeAt(0) + 1);  
  }  
}  
  
for (const letra of geradorLetrasAlfabeto()) {  
  console.log(letra);  
}
```

Resposta:

```
A  
B  
C  
...  
Y  
Z
```

Exercício 3: Enunciado: Crie um gerador que produza uma sequência de números Fibonacci. Utilize um loop `for...of` para imprimir os primeiros 10 valores produzidos.

```
function* geradorFibonacci() {  
  let [prev, curr] = [0, 1];  
  while (true) {  
    yield curr;  
    [prev, curr] = [curr, prev + curr];  
  }  
}  
  
let contador = 0;  
for (const numero of geradorFibonacci()) {  
  console.log(numero);  
  contador++;  
  if (contador === 10) {  

```

```
    break;
  }
}
```

Resposta:

```
1
1
2
3
5
8
13
21
34
55
```

Exercício 4: Enunciado: Crie um objeto **Pessoa** com propriedades **nome**, **idade** e **profissao**. Crie um gerador que itere sobre as propriedades desse objeto e retorne cada uma delas.

```
const Pessoa = {
  nome: 'Maria',
  idade: 30,
  profissao: 'Programadora'
};

function* geradorPropriedades(objeto) {
  for (const propriedade in objeto) {
    yield [propriedade, objeto[propriedade]];
  }
}

for (const [propriedade, valor] of geradorPropriedades(Pessoa)) {
  console.log(`${propriedade}: ${valor}`);
}
```

Resposta:

```
nome: Maria
idade: 30
profissao: Programadora
```

Exercício 5: Enunciado: Crie um iterador personalizado para o array **[10, 20, 30, 40, 50]** que retorna apenas os números divisíveis por 10.

```
const numeros = [10, 20, 30, 40, 50];

const iterador = {
  numeros,
  indice: 0,
  next() {
    while (this.indice < this.numeros.length) {
      const valor = this.numeros[this.indice++];
      if (valor % 10 === 0) {
        return { value: valor, done: false };
      }
    }
    return { done: true };
  }
};

for (const numero of iterador) {
```

```
console.log(numero);  
}
```

Resposta:

```
10  
20  
30  
40  
50
```

Exercício 6: Enunciado: Crie um gerador que produza uma sequência de números primos até um limite definido. Em seguida, utilize um loop `for...of` para imprimir os valores produzidos.

```
function* geradorNumerosPrimos(limite) {  
  for (let numero = 2; numero <= limite; numero++) {  
    if (ehPrimo(numero)) {  
      yield numero;  
    }  
  }  
}  
  
function ehPrimo(numero) {  
  for (let i = 2, raiz = Math.sqrt(numero); i <= raiz; i++) {  
    if (numero % i === 0) {  
      return false;  
    }  
  }  
  return numero > 1;  
}  
  
for (const numero of geradorNumerosPrimos(20)) {  
  console.log(numero);  
}
```

Resposta:

```
2  
3  
5  
7  
11  
13  
17  
19
```

Exercício 7: Enunciado: Crie um gerador que produza uma sequência de números aleatórios entre 1 e 100 até que um número divisível por 7 seja gerado. Em seguida, utilize um loop `for...of` para imprimir os valores produzidos.

```
function* geradorNumerosAleatorios() {  
  while (true) {  
    const numero = Math.floor(Math.random() * 100) + 1;  
    yield numero;  
    if (numero % 7 === 0) {  
      break;  
    }  
  }  
}  
  
for (const numero of geradorNumerosAleatorios()) {
```



```
console.log(numero);  
}
```

(Exemplo de resposta pode variar) Resposta:

```
71  
63
```

Exercício 8: Enunciado: Crie um gerador que produza uma sequência de números naturais a partir de um valor inicial. Em seguida, utilize um loop `for...of` para imprimir os primeiros 5 valores produzidos.

```
function* geradorNumerosNaturais(inicio) {  
  let numero = inicio;  
  while (true) {  
    yield numero++;  
  }  
}  
  
let contador = 0;  
for (const numero of geradorNumerosNaturais(10)) {  
  console.log(numero);  
  contador++;  
  if (contador === 5) {  
    break;  
  }  
}
```

Resposta:

```
10  
11  
12  
13  
14
```

Exercício 9: Enunciado: Crie um iterador personalizado para o objeto `livro` que itere sobre as propriedades do livro e retorne cada uma delas.

```
const livro = {  
  titulo: 'Aprenda JavaScript',  
  autor: 'João',  
  ano: 2022,  
  paginas: 300  
};  
  
const iterador = {  
  livro,  
  chaves: Object.keys(livro),  
  indice: 0,  
  next() {  
    if (this.indice < this.chaves.length) {  
      const chave = this.chaves[this.indice++];  
      return { value: this.livro[chave], done: false };  
    }  
    return { done: true };  
  }  
};  
  
for (const valor of iterador) {  
  console.log(valor);  
}
```

Resposta:

```

Aprenda JavaScript
João
2022
300

```

Exercício 10: Enunciado: Crie um gerador que produza uma sequência de números decimais a partir de um valor inicial, com incremento de 0.1 a cada iteração. Utilize um loop `for...of` para imprimir os primeiros 5 valores produzidos.

```

function* geradorNumerosDecimais(inicio) {
  let numero = inicio;
  for (let i = 0; i < 5; i++) {
    yield numero.toFixed(1);
    numero += 0.1;
  }
}

for (const numero of geradorNumerosDecimais(1.0)) {
  console.log(numero);
}

```

Resposta:

```

1.0
1.1
1.2
1.3
1.4

```

Espero que esses exercícios ajudem você a aprimorar seus conhecimentos em iteradores e geradores em JavaScript!

Data e hora em javascript

Trabalhar com datas e horas em JavaScript pode ser feito por meio do objeto `Date`. O objeto `Date` permite criar e manipular datas e horas, realizar cálculos e formatar as informações conforme necessário. Aqui está uma explicação sobre como usar o objeto `Date` para trabalhar com datas e horas em JavaScript:

- 1 **Criar uma instância de `Date`:** Para criar uma instância do objeto `Date`, basta usar o operador `new` seguido pelo construtor `Date()`.

Exemplo:

```

const dataAtual = new Date();
console.log(dataAtual);

```

- 2 **Formato de data e hora:** O objeto `Date` pode representar uma data e hora específicas, e você pode acessar as informações individuais, como ano, mês, dia, hora, minuto, segundo e milissegundo.

Exemplo:

```
const dataAtual = new Date();
console.log(dataAtual.getFullYear()); // Retorna o ano atual
console.log(dataAtual.getMonth()); // Retorna o mês atual (0-11, onde 0 = janeiro)
console.log(dataAtual.getDate()); // Retorna o dia do mês atual
console.log(dataAtual.getHours()); // Retorna a hora atual
console.log(dataAtual.getMinutes()); // Retorna os minutos atuais
console.log(dataAtual.getSeconds()); // Retorna os segundos atuais
console.log(dataAtual.getMilliseconds()); // Retorna os milissegundos atuais
```

- 3 **Criar uma instância com valores específicos:** Você também pode criar uma instância do objeto `Date` passando os valores de data e hora específicos como parâmetros para o construtor `Date()`.

Exemplo:

```
const dataEspecificas = new Date(2022, 5, 15, 10, 30, 0);
console.log(dataEspecificas);
```

- 4 **Manipulação de datas e horas:** O objeto `Date` fornece métodos para adicionar ou subtrair valores de data e hora.

Exemplo:

```
const dataAtual = new Date();
dataAtual.setDate(dataAtual.getDate() + 7); // Adiciona 7 dias à data atual
console.log(dataAtual);
```

- 5 **Formatar datas e horas:** O objeto `Date` oferece métodos para formatar datas e horas de acordo com o formato desejado.

Exemplo:

```
const dataAtual = new Date();
console.log(dataAtual.toLocaleDateString()); // Formato de data localizada
console.log(dataAtual.toLocaleTimeString()); // Formato de hora localizada
console.log(dataAtual.toISOString()); // Formato ISO 8601 (yyyy-mm-ddThh:mm:ss.sssZ)
```

- 6 **Operações com datas:** O objeto `Date` permite realizar várias operações com datas, como calcular a diferença entre duas datas, verificar se uma data é anterior ou posterior a outra, entre outras.

Exemplo:

```
const data1 = new Date(2022, 0, 1);
const data2 = new Date(2023, 0, 1);
console.log(data1.getTime() < data2.getTime()); // Verifica se a data1 é anterior à data2
console.log(Math.abs(data1 - data2)); // Calcula a diferença em milissegundos entre as duas datas
```

Essas são apenas algumas das funcionalidades que o objeto `Date` oferece para trabalhar com datas e horas em JavaScript. Há muitas outras opções disponíveis, como configurar valores específicos de data e hora, converter datas para diferentes fusos horários, realizar cálculos mais complexos e muito mais.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto, tipo criar um calendário, mostrar data de nascimento dada a idade da pessoa, calcular diferença entre duas datas entre outros

Claro! Aqui estão 10 exercícios com enunciados e respostas sobre o uso do objeto `Date` em JavaScript:

Exercício 1: Enunciado: Crie uma função que retorne a data atual no formato "dd/mm/aaaa".

```
function obterDataAtualFormatada() {  
  const dataAtual = new Date();  
  const dia = String(dataAtual.getDate()).padStart(2, '0');  
  const mes = String(dataAtual.getMonth() + 1).padStart(2, '0');  
  const ano = dataAtual.getFullYear();  
  return `${dia}/${mes}/${ano}`;  
}  
  
console.log(obterDataAtualFormatada());
```

Resposta:

```
28/08/2022
```

Exercício 2: Enunciado: Crie uma função que retorne a data de nascimento de uma pessoa com base na idade fornecida.

```
function obterDataNascimento(idade) {  
  const dataAtual = new Date();  
  const anoNascimento = dataAtual.getFullYear() - idade;  
  const dataNascimento = new Date(anoNascimento, dataAtual.getMonth(), dataAtual.getDate());  
  return dataNascimento.toLocaleDateString();  
}  
  
console.log(obterDataNascimento(25)); // Supondo que a pessoa tenha 25 anos
```

Resposta:

```
28/08/1997
```

Exercício 3: Enunciado: Crie uma função que calcule a diferença em dias entre duas datas fornecidas.

```
function calcularDiferencaDias(dataInicial, dataFinal) {  
  const umDiaEmMilissegundos = 1000 * 60 * 60 * 24;  
  const diferencaEmMilissegundos = Math.abs(dataFinal - dataInicial);  
  return Math.floor(diferencaEmMilissegundos / umDiaEmMilissegundos);  
}  
  
const data1 = new Date(2022, 0, 1);  
const data2 = new Date(2023, 0, 1);  
console.log(calcularDiferencaDias(data1, data2));
```

Resposta:

```
365
```

Exercício 4: Enunciado: Crie uma função que verifique se uma data fornecida é um aniversário.

```
function verificarAniversario(data) {  
  const dataAtual = new Date();  
  return (  
    data.getDate() === dataAtual.getDate() &&  
    data.getMonth() === dataAtual.getMonth()  
  );  
}  
  
const dataAniversario = new Date(1997, 7, 28);  
console.log(verificarAniversario(dataAniversario)); // Supondo que hoje seja o aniversário
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 5: Enunciado: Crie uma função que calcule a idade com base em uma data de nascimento fornecida.

```
function calcularIdade(dataNascimento) {  
  const dataAtual = new Date();  
  let idade = dataAtual.getFullYear() - dataNascimento.getFullYear();  
  const mesAtual = dataAtual.getMonth();  
  const diaAtual = dataAtual.getDate();  
  const mesNascimento = dataNascimento.getMonth();  
  const diaNascimento = dataNascimento.getDate();  
  if (mesAtual < mesNascimento || (mesAtual === mesNascimento && diaAtual < diaNascimento)) {  
    idade--;  
  }  
  return idade;  
}  
  
const dataNascimento = new Date(1997, 7, 28);  
console.log(calcularIdade(dataNascimento));
```

Resposta:

```
25
```

Exercício 6: Enunciado: Crie uma função que verifique se uma data fornecida é um dia útil (de segunda a sexta-feira).

```
function verificarDiaUtil(data) {  
  const dia = data.getDay();  
  return dia >= 1 && dia <= 5;  
}  
  
const dataExemplo = new Date(2022, 7, 30); // Uma sexta-feira  
console.log(verificarDiaUtil(dataExemplo));
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 7: Enunciado: Crie uma função que calcule a diferença em horas entre duas datas fornecidas.

```
function calcularDiferencaHoras(dataInicial, dataFinal) {  
  const umHoraEmMilissegundos = 1000 * 60 * 60;  
  // ...
```

```
const diferencaEmMilissegundos = Math.abs(dataFinal - dataInicial);
return Math.floor(diferencaEmMilissegundos / umHoraEmMilissegundos);
}

const data1 = new Date(2022, 0, 1, 10); // 10h da manhã
const data2 = new Date(2022, 0, 1, 14); // 2h da tarde
console.log(calcularDiferencaHoras(data1, data2));
```

Resposta:

4

Exercício 8: Enunciado: Crie uma função que obtenha o último dia do mês para um mês e ano fornecidos.

```
function obterUltimoDiaMes(ano, mes) {
  return new Date(ano, mes + 1, 0).getDate();
}

console.log(obterUltimoDiaMes(2022, 1)); // Fevereiro de 2022
```

Resposta:

28

Exercício 9: Enunciado: Crie uma função que verifique se um ano fornecido é bissexto.

```
function verificarAnoBissexto(ano) {
  return ano % 4 === 0 && (ano % 100 !== 0 || ano % 400 === 0);
}

console.log(verificarAnoBissexto(2024));
```

Resposta:

true

Exercício 10: Enunciado: Crie uma função que obtenha o nome do dia da semana de uma data fornecida.

```
function obterDiaSemana(data) {
  const diasSemana = ['Domingo', 'Segunda-feira', 'Terça-feira', 'Quarta-feira', 'Quinta-feira', 'Sexta-feira', 'Sábado'];
  return diasSemana[data.getDay()];
}

const dataExemplo = new Date(2022, 7, 28); // Uma terça-feira
console.log(obterDiaSemana(dataExemplo));
```

Resposta:

Terça-feira

Espero que esses exercícios ajudem você a aprimorar seus conhecimentos sobre o uso do objeto **Date** em JavaScript!

## Expressões regulares

As expressões regulares (também conhecidas como regex) são padrões utilizados para encontrar correspondências em strings de texto. Elas fornecem uma maneira poderosa de realizar busca, substituição, validação e extração de informações com base em padrões específicos. Aqui está uma explicação sobre como usar expressões regulares em JavaScript:

- 1 **Criação de uma expressão regular:** As expressões regulares podem ser criadas utilizando a sintaxe `/padrão/`, onde "padrão" representa o padrão que você deseja encontrar na string.

Exemplo:

```
const regex = /hello/;
```

- 2 **Métodos de expressões regulares:** Existem vários métodos em JavaScript que podem ser usados com expressões regulares, como `test()`, `exec()`, `match()`, `search()` e `replace()`.

Exemplo:

```
const regex = /hello/;
const texto = 'Hello, world!';

console.log(regex.test(texto)); // Retorna true se a string contém uma correspondência
console.log(regex.exec(texto)); // Retorna as informações da correspondência encontrada
console.log(texto.match(regex)); // Retorna um array com a correspondência encontrada
console.log(texto.search(regex)); // Retorna a posição da correspondência encontrada
console.log(texto.replace(regex, 'Hi')); // Substitui a correspondência encontrada
```

- 3 **Caracteres especiais:** As expressões regulares podem conter caracteres especiais que têm significados específicos. Alguns exemplos são `^` (início da string), `$` (fim da string), `.` (qualquer caractere), `*` (zero ou mais ocorrências), `+` (uma ou mais ocorrências), `?` (zero ou uma ocorrência) e `\` (escape de caracteres especiais).

Exemplo:

```
const regex = /^hello/;
const texto = 'Hello, world!';

console.log(regex.test(texto)); // Retorna false, pois a string não começa com "hello"
```

- 4 **Classes de caracteres:** As classes de caracteres são utilizadas para especificar um conjunto de caracteres que podem ocorrer em uma determinada posição na string. Por exemplo, `[abc]` representa qualquer caractere 'a', 'b' ou 'c'.

Exemplo:

```
const regex = /[aeiou]/;
const texto = 'Hello, world!';

console.log(regex.test(texto)); // Retorna true, pois a string contém uma vogal
```

- 5 **Quantificadores:** Os quantificadores são utilizados para especificar a quantidade de ocorrências de um determinado padrão na string. Alguns exemplos são `{n}` (exatamente n ocorrências), `{n,}` (pelo menos n ocorrências) e `{n,m}` (entre n e m ocorrências).

Exemplo:

```
const regex = /lo{2}/;  
const texto = 'Hello, world!';  
  
console.log(regex.test(texto)); // Retorna true, pois a string contém "loo"
```

Essas são apenas algumas das funcionalidades que as expressões regulares oferecem em JavaScript. Elas são extremamente flexíveis e podem ser utilizadas de várias maneiras para atender às suas necessidades de busca e manipulação de texto. Para aprender mais sobre expressões regulares e explorar outros recursos avançados, consulte a documentação oficial do JavaScript.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto

Claro! Aqui estão 10 exercícios com enunciados e respostas sobre expressões regulares:

Exercício 1: Enunciado: Verifique se uma string contém a palavra "gato".

```
const regex = /gato/;  
const texto = 'Eu tenho um gato preto.';  
  
console.log(regex.test(texto)); // Retorna true
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 2: Enunciado: Verifique se uma string contém uma sequência de dígitos numéricos.

```
const regex = /\d+/;  
const texto = '1234';  
  
console.log(regex.test(texto)); // Retorna true
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 3: Enunciado: Verifique se uma string contém apenas letras maiúsculas.

```
const regex = /^[A-Z]+$/;  
const texto = 'ABCD';
```



```
console.log(regex.test(texto)); // Retorna true
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 4: Enunciado: Verifique se uma string é um número inteiro de três dígitos.

```
const regex = /^\\d{3}$/;  
const texto = '123';  
  
console.log(regex.test(texto)); // Retorna true
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 5: Enunciado: Substitua todas as ocorrências da palavra "cão" por "gato" em uma string.

```
const regex = /cão/g;  
const texto = 'Eu tenho um cão e meu vizinho tem um cão também.';  
  
const novoTexto = texto.replace(regex, 'gato');  
console.log(novoTexto);
```

Resposta:

```
Eu tenho um gato e meu vizinho tem um gato também.
```

Exercício 6: Enunciado: Verifique se uma string contém um número de telefone no formato "(xx) xxxxx-xxxx".

```
const regex = /^(\\d{2}\\) \\d{5}-\\d{4}$/;  
const telefone = '(99) 98765-4321';  
  
console.log(regex.test(telefone)); // Retorna true
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 7: Enunciado: Verifique se uma string contém apenas caracteres alfanuméricos.

```
const regex = /^[a-zA-Z0-9]+$/;  
const texto = 'abc123';  
  
console.log(regex.test(texto)); // Retorna true
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 8: Enunciado: Extraia o número de telefone de uma string no formato "Telefone: (xx) xxxxx-xxxx".

```
const regex = /\(\d{2}\) \d{5}-\d{4}/;  
const texto = 'Entre em contato. Telefone: (99) 98765-4321';  
  
const numeroTelefone = texto.match(regex);  
console.log(numeroTelefone);
```

Resposta:

```
['(99) 98765-4321']
```

Exercício 9: Enunciado: Verifique se uma string contém uma sequência de caracteres repetidos.

```
const regex = /(.)\1+;/;  
const texto = 'AaBBccDD';  
  
console.log(regex.test(texto)); // Retorna true
```

Resposta:

```
true
```

Exercício 10: Enunciado: Verifique se uma string é um endereço de e-mail válido.

```
const regex = /^[a-zA-Z0-9._%+-]+@[a-zA-Z0-9.-]+\.[a-zA-Z]{2,}$/;  
const email = 'usuario@example.com';  
  
console.log(regex.test(email)); // Retorna true
```

Resposta:

```
true
```

Esses exercícios demonstram diferentes usos de expressões regulares em JavaScript. Espero que eles sejam úteis para você praticar e aprimorar suas habilidades em expressões regulares!

AJAX e requisições HTTP

AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) é uma técnica que permite fazer requisições assíncronas ao servidor e atualizar partes específicas de uma página da web sem precisar recarregá-la por completo. O JavaScript desempenha um papel fundamental no uso dessa técnica para enviar e receber dados do servidor por meio do protocolo HTTP. Aqui estão algumas informações sobre AJAX e requisições HTTP em JavaScript:

- ❶ **Requisições HTTP:** Existem vários métodos HTTP que podem ser utilizados em uma requisição, sendo os mais comuns GET e POST. O método GET é usado para obter dados do servidor, enquanto o método POST é usado para enviar dados ao servidor.
- ❷ **Objeto XMLHttpRequest:** O objeto `XMLHttpRequest` é usado para realizar requisições HTTP assíncronas em JavaScript. Ele permite enviar e receber dados do servidor sem interromper a execução do restante do código.
- ❸ **Envio de dados:** Para enviar dados em uma requisição POST, você pode usar o método `send()` do objeto `XMLHttpRequest` e fornecer os dados no formato adequado, como uma string JSON ou um formulário serializado.
- ❹ **Tratamento de respostas:** Para lidar com a resposta da requisição, você pode usar os eventos `onload`, `onreadystatechange` e `onerror` do objeto `XMLHttpRequest`. O evento `onload` é acionado quando a resposta é recebida com sucesso, o evento `onreadystatechange` é acionado à medida que a resposta é processada e o evento `onerror` é acionado se ocorrer um erro durante a requisição.
- ❺ **Manipulação de dados:** Uma vez que os dados são recebidos em uma resposta HTTP, você pode manipulá-los de acordo com as suas necessidades. Isso pode incluir a atualização do conteúdo da página, a modificação dos estilos CSS, a exibição de mensagens de erro, entre outras possibilidades.
- ❻ **Tratamento de erros:** É importante considerar o tratamento de erros ao lidar com requisições AJAX. Você pode verificar o código de status da resposta HTTP para identificar erros e tomar as medidas apropriadas.
- ❼ **Bibliotecas e frameworks:** Além do uso direto do objeto `XMLHttpRequest`, existem bibliotecas e frameworks populares, como o Axios e o jQuery, que facilitam o trabalho com requisições AJAX, fornecendo uma interface simplificada e recursos adicionais.

Com base nessas informações, você pode criar requisições AJAX em JavaScript para interagir com um servidor, enviar e receber dados, atualizar o conteúdo da página dinamicamente e muito mais. É uma técnica poderosa que permite criar aplicações web mais interativas e responsivas.

Mostre exemplos de códigos do que foi passado

Certamente! Aqui estão alguns exemplos de código que demonstram o uso de AJAX e requisições HTTP em JavaScript:

Exemplo 1: Requisição GET básica usando o objeto `XMLHttpRequest`:

```
const xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open('GET', 'https://api.example.com/data', true);

xhr.onload = function() {
  if (xhr.status === 200) {
    const response = JSON.parse(xhr.responseText);
    console.log(response);
  }
};

xhr.onerror = function() {
  console.log('Erro na requisição');
};

xhr.send();
```

Exemplo 2: Requisição POST enviando dados para o servidor:

```
const xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open('POST', 'https://api.example.com/submit', true);
xhr.setRequestHeader('Content-Type', 'application/json');

xhr.onload = function() {
  if (xhr.status === 200) {
    const response = JSON.parse(xhr.responseText);
    console.log(response);
  }
};

xhr.onerror = function() {
  console.log('Erro na requisição');
};

const data = {
  name: 'João',
  email: 'joao@example.com'
};

xhr.send(JSON.stringify(data));
```

Exemplo 3: Requisição com Axios (biblioteca externa):

```
axios.get('https://api.example.com/data')
  .then(function(response) {
    console.log(response.data);
  })
  .catch(function(error) {
    console.log('Erro na requisição', error);
  });
```

Exemplo 4: Requisição com Fetch API (método nativo moderno):

```
fetch('https://api.example.com/data')
  .then(function(response) {
    if (response.ok) {
      return response.json();
    } else {
      throw new Error('Erro na requisição');
    }
  })
  .then(function(data) {
    console.log(data);
  })
  .catch(function(error) {
    console.log(error);
  });
```

Esses exemplos ilustram diferentes maneiras de fazer requisições AJAX em JavaScript. Lembre-se de substituir as URLs de exemplo pelos endereços reais dos seus próprios servidores ou APIs. Além disso, é importante considerar o tratamento de erros e lidar com a resposta de acordo com a sua aplicação específica.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto

Claro! Aqui estão 10 exercícios com enunciados e respostas sobre AJAX e requisições HTTP em JavaScript:

Exercício 1: Enunciado: Faça uma requisição GET para a API "<https://api.example.com/users>" e imprima os dados dos usuários no console.

```
const xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open('GET', 'https://api.example.com/users', true);

xhr.onload = function() {
  if (xhr.status === 200) {
    const response = JSON.parse(xhr.responseText);
    console.log(response);
  }
};

xhr.onerror = function() {
  console.log('Erro na requisição');
};

xhr.send();
```

Resposta:

```
[
  { id: 1, name: "João", email: "joao@example.com" },
  { id: 2, name: "Maria", email: "maria@example.com" },
  { id: 3, name: "Carlos", email: "carlos@example.com" }
]
```

Exercício 2: Enunciado: Faça uma requisição POST para a API "<https://api.example.com/submit>" enviando os dados { name: "João", email: "[joao@example.com](mailto:joao@example.com)" } e exiba a resposta no console.

```
const xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open('POST', 'https://api.example.com/submit', true);
xhr.setRequestHeader('Content-Type', 'application/json');

xhr.onload = function() {
  if (xhr.status === 200) {
    const response = JSON.parse(xhr.responseText);
    console.log(response);
  }
};

xhr.onerror = function() {
  console.log('Erro na requisição');
};

const data = {
  name: 'João',
  email: 'joao@example.com'
};

xhr.send(JSON.stringify(data));
```

Resposta:

```
{ message: "Dados enviados com sucesso!" }
```

Exercício 3: Enunciado: Faça uma requisição GET para a API "<https://api.example.com/news>" e exiba o título e o conteúdo da primeira notícia no console.

```
fetch('https://api.example.com/news')
  .then(function(response) {
    if (response.ok) {
      return response.json();
    } else {
      throw new Error('Erro na requisição');
    }
  })
  .then(function(data) {
    const firstNews = data[0];
    console.log('Título:', firstNews.title);
    console.log('Conteúdo:', firstNews.content);
  })
  .catch(function(error) {
    console.log(error);
  });
```

Resposta:

```
Título: "Nova atualização do aplicativo"
Conteúdo: "A nova versão do aplicativo está disponível para download."
```

Exercício 4: Enunciado: Faça uma requisição GET para a API "<https://api.example.com/weather>" e exiba a temperatura atual no console.

```
axios.get('https://api.example.com/weather')
  .then(function(response) {
    console.log('Temperatura:', response.data.temperature);
  })
  .catch(function(error) {
    console.log('Erro na requisição', error);
  });
```

Resposta:

```
Temperatura: 25°C
```

Exercício 5: Enunciado: Faça uma requisição POST para a API "<https://api.example.com/register>" enviando os dados { username: "user123", password: "123456" } e exiba a resposta no console.

```
axios.post('https://api.example.com/register', { username: 'user123', password: '123456' })
  .then(function(response) {
    console.log(response.data);
  })
  .catch(function(error) {
    console.log('Erro na requisição', error);
  });
```

Resposta:

```
{ message: "Usuário registrado com sucesso!" }
```

Exercício 6: Enunciado: Faça uma requisição GET para a API "<https://api.example.com/products>" e liste os nomes dos produtos em uma tabela na página.

```
const xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open('GET', 'https://api.example.com/products', true);
```

```
xhr.onload = function() {  
  if (xhr.status === 200) {  
    const response = JSON.parse(xhr.responseText);  
    const table = document.querySelector('#productsTable');  
  
    response.forEach(function(product) {  
      const row = document.createElement('tr');  
      const nameCell = document.createElement('td');  
      nameCell.textContent = product.name;  
      row.appendChild(nameCell);  
      table.appendChild(row);  
    });  
  }  
};  
  
xhr.onerror = function() {  
  console.log('Erro na requisição');  
};  
  
xhr.send();
```

Resposta: A tabela na página será preenchida com os nomes dos produtos retornados pela API.

Exercício 7: Enunciado: Faça uma requisição GET para a API "<https://api.example.com/posts>" e exiba os títulos dos posts em uma lista não ordenada na página.

```
fetch('https://api.example.com/posts')  
  .then(function(response) {  
    if (response.ok) {  
      return response.json();  
    } else {  
      throw new Error('Erro na requisição');  
    }  
  })  
  .then(function(data) {  
    const list = document.querySelector('#postList');  
  
    data.forEach(function(post) {  
      const item = document.createElement('li');  
      item.textContent = post.title;  
      list.appendChild(item);  
    });  
  })  
  .catch(function(error) {  
    console.log(error);  
  });
```

Resposta: A lista não ordenada na página será preenchida com os títulos dos posts retornados pela API.

Exercício 8: Enunciado: Faça uma requisição GET para a API "<https://api.example.com/countries>" e exiba o nome do país selecionado em um campo de texto na página ao clicar em um botão.

```
const button = document.querySelector('#fetchCountryButton');  
const input = document.querySelector('#countryInput');  
  
button.addEventListener('click', function()
```

Refaça os que foram usados axios, sem usar AXIOS

Certamente! Aqui estão os exercícios refatorados sem o uso da biblioteca Axios:

Exercício 4: Enunciado: Faça uma requisição GET para a API "<https://api.example.com/weather>" e exiba a temperatura atual no console.

```
const xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open('GET', 'https://api.example.com/weather', true);

xhr.onload = function() {
  if (xhr.status === 200) {
    const response = JSON.parse(xhr.responseText);
    console.log('Temperatura:', response.temperature);
  }
};

xhr.onerror = function() {
  console.log('Erro na requisição');
};

xhr.send();
```

Resposta:

```
Temperatura: 25°C
```

Exercício 5: Enunciado: Faça uma requisição POST para a API "<https://api.example.com/register>" enviando os dados { username: "user123", password: "123456" } e exiba a resposta no console.

```
const xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open('POST', 'https://api.example.com/register', true);
xhr.setRequestHeader('Content-Type', 'application/json');

xhr.onload = function() {
  if (xhr.status === 200) {
    const response = JSON.parse(xhr.responseText);
    console.log(response);
  }
};

xhr.onerror = function() {
  console.log('Erro na requisição');
};

const data = JSON.stringify({ username: 'user123', password: '123456' });

xhr.send(data);
```

Resposta:

```
{ message: "Usuário registrado com sucesso!" }
```



Espero que essas soluções atendam às suas necessidades! Lembre-se de substituir as URLs e os dados de exemplo pelos valores reais correspondentes aos seus casos de uso.

Agora monte uma página com um form que envia cinco tipos diferentes de dados que devem ser validados via PHP no servidor e retornados via AJAX e POST usando as duas formas: fetch e o Objeto XMLHttpRequest. As mensagens devem aparecer abaixo do campo que ocorreu o erro

Aqui está um exemplo de uma página HTML com um formulário que envia cinco tipos diferentes de dados para serem validados no servidor usando PHP. As mensagens de erro serão retornadas via AJAX e exibidas abaixo do campo correspondente. O exemplo usa tanto o método Fetch API quanto o objeto XMLHttpRequest para fazer a requisição POST.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Validação de Dados via AJAX</title>
  <style>
    .error-message {
      color: red;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <h1>Formulário de Validação de Dados</h1>

  <form id="myForm">
    <div>
      <label for="name">Nome:</label>
      <input type="text" id="name" name="name" required>
      <span id="nameError" class="error-message"></span>
    </div>
    <div>
      <label for="email">E-mail:</label>
      <input type="email" id="email" name="email" required>
      <span id="emailError" class="error-message"></span>
    </div>
    <div>
      <label for="age">Idade:</label>
      <input type="number" id="age" name="age" required>
      <span id="ageError" class="error-message"></span>
    </div>
    <div>
      <label for="password">Senha:</label>
      <input type="password" id="password" name="password" required>
      <span id="passwordError" class="error-message"></span>
    </div>
    <div>
      <label for="confirmPassword">Confirmar Senha:</label>
      <input type="password" id="confirmPassword" name="confirmPassword" required>
      <span id="confirmPasswordError" class="error-message"></span>
    </div>
    <div>
      <input type="submit" value="Enviar">
    </div>
  </form>

  <script>
    // Usando Fetch API para enviar requisição POST
```

```
const form = document.querySelector('#myForm');

form.addEventListener('submit', function(event) {
  event.preventDefault();

  const formData = new FormData(form);

  fetch('validacao.php', {
    method: 'POST',
    body: formData
  })
  .then(function(response) {
    return response.json();
  })
  .then(function(data) {
    handleValidationResponse(data);
  })
  .catch(function(error) {
    console.log('Erro na requisição:', error);
  });
});

// Usando o objeto XMLHttpRequest para enviar requisição POST
/*
const form = document.querySelector('#myForm');

form.addEventListener('submit', function(event) {
  event.preventDefault();

  const xhr = new XMLHttpRequest();
  xhr.open('POST', 'validacao.php', true);
  xhr.setRequestHeader('X-Requested-With', 'XMLHttpRequest');

  xhr.onreadystatechange = function() {
    if (xhr.readyState === XMLHttpRequest.DONE) {
      if (xhr.status === 200) {
        const response = JSON.parse(xhr.responseText);
        handleValidationResponse(response);
      } else {
        console.log('Erro na requisição:', xhr.status);
      }
    }
  };

  xhr.onerror = function() {
    console.log('Erro na requisição');
  };

  const formData = new FormData(form);
  xhr.send(formData);
});
*/

// Função para manipular a resposta da validação
function handleValidationResponse(data) {
  clearErrorMessages();

  if (data.errors) {
    for (const field in data.errors) {
      const errorField = document.querySelector(`#${field}Error`);
      errorField.textContent = data.errors[field];
    }
  } else {
    alert('Dados enviados com sucesso!');
    form.reset();
  }
}

// Função para limpar as mensagens de erro
function clearErrorMessages() {
  const errorFields = document.querySelectorAll('.error-message');
```

```

        errorFields.forEach(function(field) {
            field.textContent = '';
        });
    }
</script>
</body>
</html>

```

Neste exemplo, o formulário é submetido quando o usuário clica no botão "Enviar". A requisição POST é enviada para o arquivo `validacao.php`, onde os dados são validados no lado do servidor. As mensagens de erro são retornadas como um objeto JSON contendo os campos com erro e as respectivas mensagens.

A função `handleValidationResponse(data)` é responsável por exibir as mensagens de erro na página, abaixo dos campos correspondentes. A função `clearErrorMessage()` é usada para limpar as mensagens de erro antes de exibir as mensagens atualizadas.

Você pode criar o arquivo `validacao.php` para tratar a validação dos dados no servidor e retornar as mensagens de erro no formato JSON. O exemplo a seguir demonstra como você pode realizar a validação básica dos campos:

```

<?php
// validacao.php

$errors = [];

$name = $_POST['name'] ?? '';
if (empty($name)) {
    $errors['name'] = 'O campo Nome é obrigatório.';
}

$email = $_POST['email'] ?? '';
if (!filter_var($email, FILTER_VALIDATE_EMAIL)) {
    $errors['email'] = 'Insira um endereço de e-mail válido.';
}

$age = $_POST['age'] ?? '';
if (!is_numeric($age)) {
    $errors['age'] = 'A idade deve ser um número.';
}

$password = $_POST['password'] ?? '';
$confirmPassword = $_POST['confirmPassword'] ?? '';
if ($password !== $confirmPassword) {
    $errors['confirmPassword'] = 'As senhas não coincidem.';
}

$response = ['errors' => $errors];
header('Content-Type: application/json');
echo json_encode($response);

```

Lembre-se de ajustar o código PHP de acordo com as validações necessárias para os campos específicos do seu formulário.

Espero que isso ajude a entender como utilizar AJAX e POST para validar dados do formulário no servidor!

Armazenamento local (localStorage, sessionStorage)

O armazenamento local em JavaScript é uma forma de armazenar dados no navegador do usuário, permitindo que esses dados sejam acessados e utilizados posteriormente. Duas formas populares de armazenamento local são o `localStorage` e o `sessionStorage`. Aqui estão algumas informações sobre cada um deles:

- 1 localStorage:** O `localStorage` é uma área de armazenamento persistente que permite armazenar dados de forma permanente no navegador do usuário. Os dados armazenados no `localStorage` não têm um prazo de validade definido e permanecem disponíveis mesmo quando o navegador é fechado e reaberto. Os dados armazenados no `localStorage` são compartilhados entre todas as abas e janelas do mesmo domínio.
- 2 sessionStorage:** O `sessionStorage` é uma área de armazenamento de sessão que permite armazenar dados apenas para a duração da sessão atual do navegador. Os dados armazenados no `sessionStorage` são válidos apenas para a sessão atual e são excluídos quando o navegador é fechado ou a página é atualizada. Os dados armazenados no `sessionStorage` também são compartilhados entre todas as abas e janelas do mesmo domínio, mas não são persistidos entre sessões.

Aqui estão algumas operações básicas que você pode realizar com o armazenamento local:

- **Armazenar dados:** Você pode armazenar dados no `localStorage` ou `sessionStorage` usando a sintaxe `localStorage.setItem(chave, valor)` ou `sessionStorage.setItem(chave, valor)`, onde `chave` é o nome do dado que você deseja armazenar e `valor` é o valor associado a essa chave.
- **Recuperar dados:** Você pode recuperar os dados armazenados usando a sintaxe `localStorage.getItem(chave)` ou `sessionStorage.getItem(chave)`, passando a chave correspondente ao dado que você deseja recuperar. Isso retornará o valor associado à chave especificada.
- **Remover dados:** Você pode remover um dado específico usando a sintaxe `localStorage.removeItem(chave)` ou `sessionStorage.removeItem(chave)`, passando a chave correspondente ao dado que você deseja remover. Isso removerá o dado do armazenamento local.
- **Limpar todos os dados:** Você pode limpar todos os dados armazenados usando a sintaxe `localStorage.clear()` ou `sessionStorage.clear()`. Isso removerá todos os dados do armazenamento local.

Aqui está um exemplo simples que demonstra o uso do `localStorage`:

```
// Armazenar dados no localStorage
localStorage.setItem('nome', 'João');
localStorage.setItem('idade', '25');

// Recuperar dados do localStorage
const nome = localStorage.getItem('nome');
const idade = localStorage.getItem('idade');

console.log(nome); // Retorna 'João'
console.log(idade); // Retorna '25'

// Remover um dado do localStorage
localStorage.removeItem('idade');

// Limpar todos os dados do localStorage
localStorage.clear();
```

Você pode aplicar conceitos semelhantes ao `sessionStorage` para armazenar dados de sessão temporários.

Lembre-se de que o armazenamento local só permite armazenar dados no formato de strings. Se você precisar armazenar objetos JavaScript complexos, será necessário converter esses objetos em strings usando a função `JSON.stringify()` antes de armazená-los e, em seguida, convertê-los de volta para objetos usando `JSON.parse()` ao recuperá-los.

O armazenamento local é útil para armazenar pequenas quantidades de dados no navegador do usuário, como configurações de usuário, preferências ou informações de estado. No entanto, tenha cuidado ao armazenar dados sensíveis ou confidenciais, pois o armazenamento local é acessível pelo JavaScript em execução na página.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto

Claro! Aqui estão 10 exercícios com enunciados e respostas sobre o armazenamento local em JavaScript usando `localStorage` e `sessionStorage`:

Exercício 1: Enunciado: Armazene o nome do usuário no `localStorage` e, em seguida, recupere e exiba-o no console.

```
// Armazenar o nome do usuário no localStorage
localStorage.setItem('nome', 'João');

// Recuperar e exibir o nome do usuário
const nome = localStorage.getItem('nome');
console.log(nome); // Saída: João
```

Resposta: João

Exercício 2: Enunciado: Armazene a idade do usuário no `sessionStorage` e, em seguida, recupere e exiba-a no console.

```
// Armazenar a idade do usuário no sessionStorage
sessionStorage.setItem('idade', '25');

// Recuperar e exibir a idade do usuário
const idade = sessionStorage.getItem('idade');
console.log(idade); // Saída: 25
```

Resposta: 25

Exercício 3: Enunciado: Armazene um objeto JSON no `localStorage` e, em seguida, recupere e exiba seus valores no console.

```
const pessoa = {
  nome: 'Maria',
  idade: 30,
  cidade: 'São Paulo'
};

// Armazenar o objeto JSON no localStorage
localStorage.setItem('pessoa', JSON.stringify(pessoa));

// Recuperar e exibir os valores do objeto
const pessoaString = localStorage.getItem('pessoa');
const pessoaObjeto = JSON.parse(pessoaString);
console.log(pessoaObjeto.nome); // Saída: Maria
console.log(pessoaObjeto.idade); // Saída: 30
console.log(pessoaObjeto.cidade); // Saída: São Paulo
```

Resposta: Maria, 30, São Paulo

Exercício 4: Enunciado: Armazene um array de números no `sessionStorage` e, em seguida, calcule e exiba a soma dos números.

```
const numeros = [1, 2, 3, 4, 5];

// Armazenar o array de números no sessionStorage
sessionStorage.setItem('numeros', JSON.stringify(numeros));

// Recuperar o array de números e calcular a soma
const numerosString = sessionStorage.getItem('numeros');
```

```
const numerosArray = JSON.parse(numerosString);
const soma = numerosArray.reduce((a, b) => a + b, 0);
console.log(soma); // Saída: 15
```

Resposta: 15

Exercício 5: Enunciado: Armazene uma lista de tarefas no `localStorage`, adicione uma nova tarefa à lista existente e exiba todas as tarefas no console.

```
// Armazenar a lista de tarefas no localStorage
localStorage.setItem('tarefas', JSON.stringify(['Estudar', 'Trabalhar']));

// Adicionar uma nova tarefa à lista existente
const tarefasString = localStorage.getItem('tarefas');
const tarefasArray = JSON.parse(tarefasString);
tarefasArray.push('Fazer exercícios');

// Atualizar a lista de tarefas no localStorage
localStorage.setItem('tarefas', JSON.stringify(tarefasArray));

// Exibir todas as tarefas no console
console.log(tarefasArray); // Saída: ['Estudar', 'Trabalhar', 'Fazer exercícios']
```

Resposta: ['Estudar', 'Trabalhar', 'Fazer exercícios']

Exercício 6: Enunciado: Armazene a preferência de tema (light ou dark) no `sessionStorage` e, em seguida, aplique o tema correspondente ao carregar a página.

```
// Armazenar a preferência de tema no sessionStorage
sessionStorage.setItem('theme', 'dark');

// Aplicar o tema correspondente ao carregar a página
const theme = sessionStorage.getItem('theme');
document.body.classList.add(theme);
```

Resposta: O tema dark é aplicado ao corpo da página.

Exercício 7: Enunciado: Armazene um valor booleano no `localStorage`, verifique se o valor existe e, em caso afirmativo, exiba "Sim" no console. Caso contrário, exiba "Não".

```
// Armazenar um valor booleano no localStorage
localStorage.setItem('flag', true);

// Verificar se o valor existe e exibir a resposta correspondente
const flag = localStorage.getItem('flag');
if (flag) {
  console.log('Sim');
} else {
  console.log('Não');
}
```

Resposta: Sim

Exercício 8: Enunciado: Armazene a lista de produtos selecionados em uma variável no `sessionStorage`, adicione um novo produto à lista e exiba o número total de produtos no console.

```
// Armazenar a lista de produtos selecionados no sessionStorage
sessionStorage.setItem('produtos', JSON.stringify(['Produto 1', 'Produto 2']));

// Adicionar um novo produto à lista existente
const produtosString = sessionStorage.getItem('produtos');
const produtosArray = JSON.parse(produtosString);
```

```
produtosArray.push('Produto 3');

// Atualizar a lista de produtos no sessionStorage
sessionStorage.setItem('produtos', JSON.stringify(produtosArray));

// Exibir o número total de produtos no console
console.log(produtosArray.length); // Saída: 3
```

Resposta: 3

Exercício 9: Enunciado: Armazene um valor nulo no `localStorage`, verifique se o valor é nulo e, em caso afirmativo, exiba "Valor nulo" no console. Caso contrário, exiba o valor armazenado.

```
// Armazenar um valor nulo no localStorage
localStorage.setItem('valor', null);

// Verificar se o valor é nulo e exibir a resposta correspondente
const valor = localStorage.getItem('valor');
if (valor === null) {
  console.log('Valor nulo');
} else {
  console.log(valor);
}
```

Resposta: Valor nulo

Exercício 10: Enunciado: Armazene um objeto JSON no `localStorage` e, em seguida, remova-o. Em seguida, verifique se o objeto ainda existe e exiba "Sim" ou "Não" no console.

```
const objeto = { nome: 'João', idade: 30 };

// Armazenar o objeto JSON no localStorage
localStorage.setItem('objeto', JSON.stringify(objeto));

// Remover o objeto do localStorage
localStorage.removeItem('objeto');

// Verificar se o objeto ainda existe e exibir a resposta correspondente
const
```

Faça dois pequenos aplicativos usando o ultimo assunto e se necessário, o que vimos até agora.

Claro! Aqui estão dois pequenos aplicativos usando os tópicos que foram abordados até agora:

Aplicativo 1: Lista de Tarefas Neste aplicativo, você poderá adicionar e remover tarefas de uma lista.

HTML:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Lista de Tarefas</title>
```

```

<style>
  ul {
    list-style-type: none;
    padding: 0;
  }

  li {
    margin-bottom: 5px;
  }
</style>
</head>
<body>
  <h1>Lista de Tarefas</h1>

  <input type="text" id="taskInput" placeholder="Digite uma tarefa">
  <button id="addTaskButton">Adicionar Tarefa</button>

  <ul id="taskList"></ul>

  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>

```

JavaScript (script.js):

```

const taskInput = document.getElementById('taskInput');
const addTaskButton = document.getElementById('addTaskButton');
const taskList = document.getElementById('taskList');

// Verificar se existe uma lista de tarefas no localStorage
const storedTasks = localStorage.getItem('tasks');
const tasks = storedTasks ? JSON.parse(storedTasks) : [];

// Função para atualizar a lista de tarefas na página
function updateTaskList() {
  taskList.innerHTML = '';
  tasks.forEach(function(task) {
    const li = document.createElement('li');
    li.textContent = task;
    taskList.appendChild(li);
  });
}

// Adicionar uma nova tarefa
addTaskButton.addEventListener('click', function() {
  const newTask = taskInput.value;
  tasks.push(newTask);
  localStorage.setItem('tasks', JSON.stringify(tasks));
  updateTaskList();
  taskInput.value = '';
});

// Carregar a lista de tarefas ao carregar a página
window.addEventListener('load', function() {
  updateTaskList();
});

```

Este aplicativo permite que você adicione tarefas à lista clicando no botão "Adicionar Tarefa". As tarefas serão armazenadas no **localStorage** para que persistam mesmo após recarregar a página. A lista de tarefas será atualizada automaticamente sempre que uma nova tarefa for adicionada.

Aplicativo 2: Relógio Digital Neste aplicativo, você verá um relógio digital atualizando em tempo real.

HTML:



```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Relógio Digital</title>
  <style>
    h1 {
      font-size: 32px;
      text-align: center;
      margin-top: 100px;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <h1 id="clock"></h1>

  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

JavaScript (script.js):

```
function updateClock() {
  const clockElement = document.getElementById('clock');
  const currentTime = new Date();
  const hours = currentTime.getHours().toString().padStart(2, '0');
  const minutes = currentTime.getMinutes().toString().padStart(2, '0');
  const seconds = currentTime.getSeconds().toString().padStart(2, '0');
  clockElement.textContent = `${hours}:${minutes}:${seconds}`;
}

// Atualizar o relógio a cada segundo
setInterval(updateClock, 1000);

// Atualizar o relógio ao carregar a página
window.addEventListener('load', updateClock);
```

Neste aplicativo, um relógio digital é exibido na página, mostrando a hora atual no formato HH:MM:SS. O relógio é atualizado a cada segundo usando a função `setInterval()`. Ao carregar a página, o relógio é atualizado imediatamente.

Espero que esses pequenos aplicativos sejam úteis para você praticar os conceitos aprendidos até agora!

## Introdução aos WebSockets

Os WebSockets são uma tecnologia que permite uma comunicação bidirecional em tempo real entre um cliente (geralmente um navegador) e um servidor. Diferentemente das solicitações HTTP tradicionais, que seguem um modelo de solicitação-resposta, os WebSockets permitem que os dados sejam transmitidos em ambas as direções simultaneamente.

Aqui está uma introdução aos WebSockets com alguns exemplos de código:

- ❶ **Criando uma conexão WebSocket:** Para estabelecer uma conexão WebSocket, você precisa criar um objeto WebSocket fornecendo a URL do servidor para o qual deseja se conectar.

```
const socket = new WebSocket('ws://meuserver.com');
```

- 2 **Eventos WebSocket:** Os objetos WebSocket fornecem eventos para lidar com diferentes estágios da conexão e receber e enviar dados.

```
socket.onopen = function() {  
  // A conexão WebSocket foi estabelecida  
  console.log('Conexão estabelecida');  
};  
  
socket.onmessage = function(event) {  
  // Recebeu uma mensagem do servidor  
  console.log('Mensagem recebida:', event.data);  
};  
  
socket.onclose = function(event) {  
  // A conexão WebSocket foi fechada  
  console.log('Conexão fechada:', event.code, event.reason);  
};  
  
socket.onerror = function(error) {  
  // Ocorreu um erro na conexão WebSocket  
  console.error('Erro na conexão:', error);  
};
```

- 3 **Enviar dados para o servidor:** Você pode enviar dados para o servidor usando o método `send()` do objeto WebSocket.

```
socket.send('Olá, servidor!');
```

- 4 **Fechar a conexão WebSocket:** Para fechar a conexão WebSocket, você pode chamar o método `close()`.

```
socket.close();
```

- 5 **Exemplo de chat WebSocket:** Aqui está um exemplo simples de um chat usando WebSockets.

```
<!DOCTYPE html>  
<html>  
<head>  
  <meta charset="UTF-8">  
  <title>Chat WebSocket</title>  
</head>  
<body>  
  <input type="text" id="messageInput" placeholder="Digite uma mensagem">  
  <button id="sendButton">Enviar</button>  
  <ul id="messageList"></ul>  
  
  <script>  
    const socket = new WebSocket('ws://meuserver.com/chat');  
  
    const messageInput = document.getElementById('messageInput');  
    const sendButton = document.getElementById('sendButton');  
    const messageList = document.getElementById('messageList');  
  
    socket.onopen = function() {  
      console.log('Conexão estabelecida');  
    };  
  
    socket.onmessage = function(event) {  
      const message = document.createElement('li');  
      message.textContent = event.data;  
      messageList.appendChild(message);  
    };  
  
    socket.onclose = function(event) {  
      console.log('Conexão fechada:', event.code, event.reason);  
    };  
  </script>  
</body>  
</html>
```

```
socket.onerror = function(error) {  
  console.error('Erro na conexão:', error);  
};  
  
sendButton.addEventListener('click', function() {  
  const message = messageInput.value;  
  socket.send(message);  
  messageInput.value = '';  
});  
</script>  
</body>  
</html>
```

Neste exemplo, um campo de entrada de mensagem e um botão de envio são usados para enviar mensagens para o servidor através da conexão WebSocket. As mensagens recebidas do servidor são exibidas em uma lista.

Os WebSockets são úteis para aplicativos que requerem comunicação em tempo real, como chats, jogos online, atualizações em tempo real e muito mais. Eles oferecem uma alternativa eficiente e escalável para a comunicação bidirecional entre cliente e servidor.

Lembre-se de que, para usar WebSockets, é necessário ter um servidor WebSocket adequado configurado para lidar com as solicitações de conexão e os eventos de mensagem.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre esse último assunto

Claro! Aqui estão 10 exercícios sobre o uso de WebSockets:

Exercício 1: Enunciado: Crie uma conexão WebSocket com o servidor `ws://meuserver.com` e exiba uma mensagem no console quando a conexão for estabelecida.

```
const socket = new WebSocket('ws://meuserver.com');  
  
socket.onopen = function() {  
  console.log('Conexão estabelecida');  
};
```

Resposta: "Conexão estabelecida"

Exercício 2: Enunciado: Envie a mensagem "Olá, servidor!" para o servidor através da conexão WebSocket.

```
socket.send('Olá, servidor!');
```

Resposta: A mensagem "Olá, servidor!" é enviada para o servidor.

Exercício 3: Enunciado: Implemente um evento `onmessage` que exiba a mensagem recebida do servidor no console.

```
socket.onmessage = function(event) {  
  console.log('Mensagem recebida:', event.data);  
};
```

Resposta: A mensagem recebida é exibida no console.

Exercício 4: Enunciado: Feche a conexão WebSocket.

```
socket.close();
```

Resposta: A conexão WebSocket é fechada.

Exercício 5: Enunciado: Crie um aplicativo de chat simples em que o usuário possa digitar uma mensagem em um campo de entrada e enviá-la para o servidor através do WebSocket. Em seguida, exiba a mensagem enviada e recebida no console.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Chat WebSocket</title>
</head>
<body>
  <input type="text" id="messageInput" placeholder="Digite uma mensagem">
  <button id="sendButton">Enviar</button>

  <script>
    const socket = new WebSocket('ws://meuserver.com/chat');

    const messageInput = document.getElementById('messageInput');
    const sendButton = document.getElementById('sendButton');

    socket.onmessage = function(event) {
      console.log('Mensagem recebida:', event.data);
    };

    sendButton.addEventListener('click', function() {
      const message = messageInput.value;
      console.log('Mensagem enviada:', message);
      socket.send(message);
      messageInput.value = '';
    });
  </script>
</body>
</html>
```

Resposta: As mensagens enviadas e recebidas são exibidas no console.

Exercício 6: Enunciado: Crie uma função que gere um número aleatório entre 1 e 10 e envie-o para o servidor através da conexão WebSocket.

```
function enviarNumeroAleatorio() {
  const numero = Math.floor(Math.random() * 10) + 1;
  socket.send(numero.toString());
}

enviarNumeroAleatorio();
```

Resposta: Um número aleatório entre 1 e 10 é enviado para o servidor.

Exercício 7: Enunciado: Crie um evento `onclose` que exiba uma mensagem no console quando a conexão WebSocket for fechada.

```
socket.onclose = function(event) {
  console.log('Conexão fechada:', event.code, event.reason);
};
```

Resposta: A mensagem "Conexão fechada" junto com o código e motivo é exibida no console.

Exercício 8: Enunciado: Crie uma função que solicite ao servidor a hora atual a cada 5 segundos através da conexão WebSocket e exiba a resposta no console.

```
function solicitarHoraAtual() {  
  socket.send('hora');  
}  
  
setInterval(solicitarHoraAtual, 5000);
```

Resposta: A solicitação é enviada ao servidor a cada 5 segundos e a resposta é exibida no console.

Exercício 9: Enunciado: Implemente um tratamento de erro usando o evento `onerror` para exibir uma mensagem no console caso ocorra algum erro na conexão WebSocket.

```
socket.onerror = function(error) {  
  console.error('Erro na conexão:', error);  
};
```

Resposta: A mensagem "Erro na conexão" junto com o erro é exibida no console.

Exercício 10: Enunciado: Crie um aplicativo de jogo multiplayer em que os jogadores possam enviar seus nomes para o servidor através da conexão WebSocket. O servidor deve responder com uma mensagem de boas-vindas que será exibida no console.

```
socket.onmessage = function(event) {  
  console.log('Mensagem recebida:', event.data);  
};  
  
function enviarNome(nome) {  
  socket.send(nome);  
}  
  
enviarNome('João');
```

Resposta: A mensagem de boas-vindas recebida do servidor é exibida no console.

Lembre-se de que, para esses exercícios, você precisará de um servidor WebSocket configurado para receber e processar as solicitações.

Marque agora um ponto inicial sobre o ECMAScript 2021 para servir de base para as próximas perguntas/assuntos.

ECMAScript 2021, também conhecido como ES2021 ou ES12, é a mais recente versão do padrão ECMAScript que define a especificação da linguagem JavaScript. Foi aprovado em junho de 2021 e introduziu várias novas funcionalidades e melhorias à linguagem.

Algumas das principais características e adições do ECMAScript 2021 incluem:

- 1 **String.prototype.replaceAll():** Adiciona um novo método `replaceAll()` ao objeto `String.prototype`, que permite substituir todas as ocorrências de um determinado valor em uma string por outro valor.
- 2 **Numeric Separators:** Introduce a capacidade de usar separadores de dígitos nos literais numéricos para melhorar a legibilidade. Isso permite separar grupos de dígitos com sublinhados, tornando os números mais fáceis de ler e compreender.
- 3 **Promise.any():** Adiciona o método `Promise.any()` que retorna uma nova promise assim que uma das promises fornecidas for resolvida, independentemente de ela ser bem-sucedida ou não. É semelhante ao `Promise.race()`, mas considera apenas a primeira promise resolvida, ignorando as rejeitadas.
- 4 **Logical Assignment Operators:** Introduce a capacidade de usar operadores lógicos (como `&&=`, `||=`, `??=`) em atribuições para realizar operações condicionais mais concisas.
- 5 **WeakRefs e FinalizationRegistry:** Adiciona novas capacidades para lidar com referências fracas (weak references) e registros de finalização (finalization registry), permitindo que os programadores gerenciem melhor a memória e realizem ações quando objetos são liberados da memória.

Essas são apenas algumas das principais adições do ECMAScript 2021. Cada versão do ECMAScript traz novas funcionalidades e melhorias para a linguagem JavaScript, tornando-a mais poderosa, expressiva e eficiente.

Agora que temos uma base sobre o ECMAScript 2021, sintá-se à vontade para fazer perguntas ou discutir tópicos específicos relacionados a essa versão ou a qualquer outro aspecto do JavaScript que você queira explorar. Estou aqui para ajudar!

## Principais recursos e atualizações do ECMAScript 2021

O ECMAScript 2021, também conhecido como ES2021 ou ES12, trouxe várias atualizações e recursos para a linguagem JavaScript. Aqui estão algumas das principais atualizações e recursos do ECMAScript 2021:

- 1 **String.prototype.replaceAll():** O método `replaceAll()` foi introduzido para substituir todas as ocorrências de uma substring em uma string por outra substring. Ele aceita tanto strings literais quanto expressões regulares.
- 2 **Numeric Separators:** Esse recurso permite adicionar sublinhados (`_`) em literais numéricos para melhorar a legibilidade. Os sublinhados são ignorados e não afetam os valores dos números.
- 3 **Promise.any():** A função `Promise.any()` aceita uma matriz de promessas e retorna uma nova promessa que é resolvida assim que uma das promessas fornecidas for resolvida. Se todas as promessas forem rejeitadas, a promessa retornada também será rejeitada.
- 4 **Logical Assignment Operators:** Foram introduzidos operadores de atribuição lógica (como `&&=`, `||=`, `??=`) que permitem combinar operadores lógicos com operadores de atribuição. Isso torna mais fácil e conciso atualizar variáveis com base em condições.
- 5 **WeakRefs e FinalizationRegistry:** Esses recursos permitem lidar com referências fracas (weak references) e registros de finalização (finalization registry). As referências fracas permitem que os objetos sejam coletados pelo coletor de lixo, mesmo se houver uma referência fraca para eles. O registro de finalização permite que você execute um código quando um objeto é coletado.

Essas são apenas algumas das principais atualizações e recursos do ECMAScript 2021. Cada nova versão do ECMAScript traz melhorias e recursos adicionais para a linguagem JavaScript, tornando-a mais poderosa e expressiva.

É importante lembrar que nem todos os navegadores e ambientes de execução suportam imediatamente todas as atualizações do ECMAScript 2021. Portanto, antes de usá-las, é recomendado verificar a compatibilidade com os navegadores

e ambientes de destino ou usar ferramentas de transpilação para garantir a compatibilidade com versões anteriores da linguagem.

## Operador de encadeamento opcional (optional chaining)

O operador de encadeamento opcional, também conhecido como optional chaining, é uma funcionalidade introduzida no ECMAScript 2020 (ES2020) que simplifica o acesso seguro a propriedades aninhadas em objetos e o acesso a elementos de um array.

O operador de encadeamento opcional é representado pelo ponto de interrogação `?.` e é usado para evitar erros quando se tenta acessar uma propriedade ou método em um objeto que pode ser nulo ou indefinido.

Aqui está um exemplo para ilustrar seu uso:

```
const objeto = {
  propriedade1: {
    propriedade2: {
      propriedade3: 'Valor'
    }
  }
};

// Acessando uma propriedade aninhada sem o operador de encadeamento opcional
const valor = objeto.propriedade1.propriedade2.propriedade3; // 'Valor'

// Acessando uma propriedade aninhada com o operador de encadeamento opcional
const valorSeguro = objeto?.propriedade1?.propriedade2?.propriedade3; // 'Valor'

// Tentativa de acessar uma propriedade inexistente sem o operador de encadeamento opcional
const valorInexistente = objeto.propriedade1.propriedade2.propriedade4; // Erro: Cannot read property 'propriedade4'

// Tentativa de acessar uma propriedade inexistente com o operador de encadeamento opcional
const valorSeguroInexistente = objeto?.propriedade1?.propriedade2?.propriedade4; // undefined
```

Como podemos ver no exemplo acima, o uso do operador de encadeamento opcional `?.` permite verificar se cada propriedade existe antes de acessá-la. Se alguma propriedade ao longo da cadeia for nula ou indefinida, o resultado será `undefined` em vez de lançar um erro.

Esse operador é especialmente útil quando você lida com estruturas de dados complexas, como objetos aninhados ou arrays que podem ter elementos nulos ou indefinidos. Ele ajuda a evitar a necessidade de escrever verificações explícitas de nulidade ou indefinição antes de acessar propriedades.

É importante ressaltar que o operador de encadeamento opcional retorna `undefined` se a propriedade não existir ou se a cadeia de propriedades estiver quebrada em algum ponto. Além disso, o operador de encadeamento opcional também pode ser combinado com o operador de coalescência nula (`??`) para fornecer um valor padrão caso a propriedade seja nula ou indefinida.

O operador de encadeamento opcional é uma adição muito útil ao JavaScript, tornando o código mais conciso e seguro ao trabalhar com objetos e arrays aninhados.

## Operador de coalescência nula (nullish coalescing)

O operador de coalescência nula, também conhecido como nullish coalescing, é uma funcionalidade introduzida no ECMAScript 2020 (ES2020) que permite definir um valor padrão para uma expressão quando ela é nula (**null**) ou indefinida (**undefined**).

O operador de coalescência nula é representado por **??** e é usado para fornecer um valor de fallback quando o valor da expressão à esquerda é nulo ou indefinido. Ele difere do operador lógico OR (**||**) em que o operador de coalescência nula considera apenas valores nulos e indefinidos como falsy, enquanto o operador lógico OR considera qualquer valor falsy (como 0, string vazia, false, etc.).

Aqui está um exemplo para ilustrar seu uso:

```
const valor1 = null;
const valor2 = undefined;
const valor3 = 0;
const valor4 = '';

const valorPadrao1 = valor1 ?? 'Valor Padrão'; // 'Valor Padrão'
const valorPadrao2 = valor2 ?? 'Valor Padrão'; // 'Valor Padrão'
const valorPadrao3 = valor3 ?? 'Valor Padrão'; // 0 (0 não é nulo ou indefinido, portanto não é substituído)
const valorPadrao4 = valor4 ?? 'Valor Padrão'; // '' (string vazia não é nula ou indefinida, portanto não é substituído)
```

Como podemos ver no exemplo acima, o operador de coalescência nula **??** é usado para definir um valor padrão quando o valor à esquerda é nulo ou indefinido. Caso contrário, o valor à esquerda é retornado normalmente, sem ser substituído pelo valor padrão.

O operador de coalescência nula é útil quando você precisa definir um valor padrão apenas quando um valor é nulo ou indefinido, mas não quando o valor é um valor falsy qualquer. Isso evita a substituição de valores como 0 ou string vazia, que podem ser valores válidos em determinados casos.

É importante mencionar que o operador de coalescência nula retorna o primeiro valor que não é nulo nem indefinido. Portanto, se o valor à esquerda não for nulo nem indefinido, ele será retornado diretamente, sem avaliar o valor à direita do operador.

O operador de coalescência nula é uma adição útil ao JavaScript, tornando o código mais conciso e permitindo definir facilmente valores padrão para expressões nulas ou indefinidas.

## Métodos do objeto global (globalThis)

O objeto **globalThis** é um novo recurso introduzido no ECMAScript 2020 (ES2020) que fornece uma forma padronizada de acessar o objeto global em qualquer contexto de execução, seja no navegador, no Node.js ou em outros ambientes.

Antes da introdução do **globalThis**, o objeto global era acessado de forma diferente dependendo do ambiente. No navegador, o objeto global era referenciado através do objeto **window**, enquanto no Node.js era referenciado através do objeto **global**. Com o **globalThis**, você pode acessar o objeto global de forma consistente, independentemente do ambiente de execução.

Aqui estão alguns métodos e recursos do **globalThis**:



- 1 **Acessando o objeto global:** O objeto global pode ser acessado diretamente através do `globalThis`. Por exemplo, `globalThis.console.log()` acessa o método `log()` do objeto global `console`.
- 2 **Acessando o objeto global em diferentes ambientes:** O `globalThis` pode ser usado em qualquer ambiente de execução para acessar o objeto global. Por exemplo, em navegadores, Node.js ou Web Workers.
- 3 **Compatibilidade com outros objetos globais:** O `globalThis` é compatível com outros objetos globais existentes, como `window` em navegadores e `global` no Node.js. Portanto, você pode usar `globalThis` como uma forma consistente de acessar o objeto global, independentemente do ambiente.
- 4 **Migrando de `window` ou `global` para `globalThis`:** Usar o `globalThis` permite escrever código que é executado em diferentes ambientes, facilitando a migração do código de um ambiente para outro.

Aqui está um exemplo de uso do `globalThis`:

```
globalThis.setTimeout(() => {  
  console.log('Tempo esgotado!');  
}, 1000);
```

Neste exemplo, usamos `globalThis.setTimeout()` para agendar a execução de uma função após 1 segundo. O `globalThis` garante que o `setTimeout()` seja chamado no objeto global, independentemente do ambiente de execução.

O `globalThis` fornece uma abordagem consistente e padronizada para acessar o objeto global em diferentes ambientes. É uma adição útil para garantir que seu código funcione de maneira consistente, independentemente do ambiente de execução.

Promise.any e Promise.allSettled

As funcionalidades `Promise.any()` e `Promise.allSettled()` são métodos adicionados ao objeto `Promise` no ECMAScript 2021 (ES2021) para manipulação avançada de promessas.

- 1 **`Promise.any()`:** O método `Promise.any()` aceita um array de promessas e retorna uma nova promessa que é resolvida assim que qualquer uma das promessas fornecidas for resolvida. Se todas as promessas forem rejeitadas, a promessa retornada será rejeitada com um erro `AggregateError` que contém um array de todas as razões de rejeição das promessas.

Exemplo de uso do `Promise.any()`:

```
const promise1 = new Promise((resolve, reject) => {  
  setTimeout(() => resolve('Promessa 1 resolvida'), 2000);  
});  
  
const promise2 = new Promise((resolve, reject) => {  
  setTimeout(() => resolve('Promessa 2 resolvida'), 1000);  
});  
  
const promise3 = new Promise((resolve, reject) => {  
  setTimeout(() => reject('Promessa 3 rejeitada'), 1500);  
});  
  
Promise.any([promise1, promise2, promise3])  
  .then((value) => console.log(value))  
  .catch((error) => console.error(error));
```

Neste exemplo, o `Promise.any()` é usado para retornar a primeira promessa que for resolvida (promessa 2) e imprimir seu valor no console. Se todas as promessas fossem rejeitadas, o erro seria capturado pelo `catch` e exibido no console.

- 2 **Promise.allSettled():** O método `Promise.allSettled()` aceita um array de promessas e retorna uma nova promessa que é resolvida assim que todas as promessas fornecidas forem resolvidas ou rejeitadas. A diferença em relação ao `Promise.all()` é que o `Promise.allSettled()` não é interrompido se uma das promessas for rejeitada. Em vez disso, ele aguarda o término de todas as promessas e retorna um array de objetos com informações sobre o estado de cada promessa.

Exemplo de uso do `Promise.allSettled()`:

```
const promise1 = new Promise((resolve, reject) => {
  setTimeout(() => resolve('Promessa 1 resolvida'), 2000);
});

const promise2 = new Promise((resolve, reject) => {
  setTimeout(() => reject('Promessa 2 rejeitada'), 1000);
});

const promise3 = new Promise((resolve, reject) => {
  setTimeout(() => resolve('Promessa 3 resolvida'), 1500);
});

Promise.allSettled([promise1, promise2, promise3])
  .then((results) => console.log(results));
```

Neste exemplo, o `Promise.allSettled()` aguarda todas as promessas serem resolvidas ou rejeitadas. O array `results` contém objetos que representam o resultado de cada promessa, independentemente de terem sido resolvidas ou rejeitadas. Os objetos têm a propriedade `status` para indicar se a promessa foi "fulfilled" (resolvida) ou "rejected" (rejeitada) e a propriedade `value` ou `reason` que contém o valor da resolução ou a razão da rejeição, respectivamente.

Esses métodos oferecem mais flexibilidade e controle sobre o fluxo de execução de várias promessas. O `Promise.any()` é útil quando você precisa lidar com o resultado da primeira promessa resolvida, enquanto o `Promise.allSettled()` permite que você lide com todas as promessas, independentemente de terem sido resolvidas ou rejeitadas.

## Operadores lógicos encadeados (logical assignment)

Os operadores lógicos encadeados, também conhecidos como logical assignment operators, são uma adição ao ECMAScript 2021 (ES2021) que permite combinar operações de atribuição com operações lógicas em uma única expressão. Esses operadores são úteis para escrever código mais conciso e expressivo ao realizar operações condicionais.

Os operadores lógicos encadeados são representados pelos seguintes símbolos:

- 1 **&&= (Logical AND assignment):** O operador `&&=` realiza uma atribuição condicional com base na operação de AND lógico. Ele atribui o valor à variável da esquerda somente se a expressão da direita for avaliada como `true`.

Exemplo:

```
let a = 5;
let b = 10;
a &&= b;
console.log(a); // 10
```

Neste exemplo, `a &&= b` atribui o valor de `b` à variável `a` somente se `a` for avaliado como verdadeiro (ou seja, diferente de zero, null, undefined, false ou uma string vazia).

- 2 **||=** (Logical OR assignment): O operador `||=` realiza uma atribuição condicional com base na operação de OR lógico. Ele atribui o valor à variável da esquerda somente se a expressão da direita for avaliada como false ou um valor considerado "falsy".

Exemplo:

```
let a = 0;
let b = 20;
a ||= b;
console.log(a); // 20
```

Neste exemplo, `a ||= b` atribui o valor de `b` à variável `a` somente se `a` for avaliado como falso (ou seja, zero, null, undefined, false ou uma string vazia).

- 3 **??=** (Logical nullish assignment): O operador `??=` realiza uma atribuição condicional com base na operação de nullish coalescing. Ele atribui o valor à variável da esquerda somente se a expressão da direita for nula (`null`) ou indefinida (`undefined`).

Exemplo:

```
let a = null;
let b = 30;
a ??= b;
console.log(a); // null
```

Neste exemplo, `a ??= b` atribui o valor de `b` à variável `a` somente se `a` for nulo ou indefinido.

Esses operadores lógicos encadeados são úteis para realizar atribuições condicionais de forma mais concisa, evitando a necessidade de escrever uma estrutura condicional separada. Eles ajudam a tornar o código mais legível e eficiente ao combinar operações de atribuição e operações lógicas em uma única expressão.

Monte 10 exercícios com enunciado e respostas sobre o ECMAScript 2021 desde o ponto inicial definido

- 1 **Exercício: String Encadeada** Enunciado: Crie uma função que receba uma string e a concatene com a palavra "encadeada" usando o operador de encadeamento opcional. Resposta:

```
function concatenarString(str) {
  return str?.concat(' encadeada') ?? 'String vazia';
}

console.log(concatenarString('Olá')); // Saída: "Olá encadeada"
console.log(concatenarString(null)); // Saída: "String vazia"
```

- 1 **Exercício: Validação de Número** Enunciado: Crie uma função que verifique se um número é maior que zero usando o operador de encadeamento opcional. Resposta:

```
function verificarNumero(num) {  
  return num?. > 0 ?? false;  
}  
  
console.log(verificarNumero(10)); // Saída: true  
console.log(verificarNumero(null)); // Saída: false
```

- ❶ **Exercício: Recuperação de Propriedade** Enunciado: Crie uma função que recupere o valor de uma propriedade aninhada em um objeto usando o operador de encadeamento opcional. Resposta:

```
const objeto = {  
  prop1: {  
    prop2: {  
      prop3: 'Valor'  
    }  
  }  
};  
  
function recuperarPropriedade(obj) {  
  return obj?.prop1?.prop2?.prop3 ?? 'Propriedade não encontrada';  
}  
  
console.log(recuperarPropriedade(objeto)); // Saída: "Valor"  
console.log(recuperarPropriedade({})); // Saída: "Propriedade não encontrada"
```

- ❶ **Exercício: Função com Argumento Opcional** Enunciado: Crie uma função que receba um argumento opcional e retorne o valor desse argumento usando o operador de encadeamento opcional. Resposta:

```
function retornarArgumento(arg) {  
  return arg ?? 'Nenhum argumento fornecido';  
}  
  
console.log(retornarArgumento('Valor')); // Saída: "Valor"  
console.log(retornarArgumento(null)); // Saída: "Nenhum argumento fornecido"
```

- ❶ **Exercício: Verificação de Array Vazio** Enunciado: Crie uma função que verifique se um array é vazio usando o operador de encadeamento opcional. Resposta:

```
function verificarArrayVazio(arr) {  
  return arr?.length === 0 ?? false;  
}  
  
console.log(verificarArrayVazio([1, 2, 3])); // Saída: false  
console.log(verificarArrayVazio([])); // Saída: true  
console.log(verificarArrayVazio(null)); // Saída: false
```

- ❶ **Exercício: Valor Padrão para Parâmetro** Enunciado: Crie uma função que receba um parâmetro e atribua um valor padrão caso o parâmetro seja nulo ou indefinido usando o operador de encadeamento opcional. Resposta:

```
function definirValorPadrao(param) {  
  param ??= 'Valor Padrão';  
  return param;  
}  
  
console.log(definirValorPadrao('Valor')); // Saída: "Valor"  
console.log(definirValorPadrao(null)); // Saída: "Valor Padrão"
```

- ❶ **Exercício: Cálculo de Média** Enunciado: Crie uma função que calcule a média de uma lista de números, considerando que a lista pode ser nula ou indefinida. Resposta:

```
function calcularMedia(numeros) {  
  numeros ??= [];  
  const soma = numeros.reduce((acc, num) => acc + num, 0);  
  return numeros.length ? soma / numeros.length : 0;  
}  
  
console.log(calcularMedia([1, 2, 3, 4, 5])); // Saída: 3  
console.log(calcularMedia(null)); // Saída: 0
```

- ❶ **Exercício: Verificação de Objeto Vazio** Enunciado: Crie uma função que verifique se um objeto está vazio usando o operador de encadeamento opcional. Resposta:

```
function verificarObjetoVazio(obj) {  
  return Object.keys(obj)?.length === 0 ?? false;  
}  
  
console.log(verificarObjetoVazio({a: 1, b: 2})); // Saída: false  
console.log(verificarObjetoVazio({})); // Saída: true  
console.log(verificarObjetoVazio(null)); // Saída: false
```

- ❶ **Exercício: Validação de E-mail** Enunciado: Crie uma função que valide se um e-mail é válido, considerando que o e-mail pode ser nulo ou indefinido. Resposta:

```
function validarEmail(email) {  
  email ??= '';  
  const regex = /^[^\s@]+@[^\s@]+\.[^\s@]+$/;  
  return regex.test(email);  
}  
  
console.log(validarEmail('test@example.com')); // Saída: true  
console.log(validarEmail(null)); // Saída: false
```

- ❶ **Exercício: Concatenação de Arrays** Enunciado: Crie uma função que concatene dois arrays, considerando que os arrays podem ser nulos ou indefinidos. Resposta:

```
function concatenarArrays(arr1, arr2) {  
  arr1 ??= [];  
  arr2 ??= [];  
  return arr1.concat(arr2);  
}  
  
console.log(concatenarArrays([1, 2, 3], [4, 5])); // Saída: [1, 2, 3, 4, 5]  
console.log(concatenarArrays(null, [1, 2])); // Saída: [1, 2]  
console.log(concatenarArrays(undefined, undefined)); // Saída: []
```

Esses exercícios demonstram diferentes casos de uso do operador de encadeamento opcional em diversas situações, como validação de valores nulos, atribuição condicional, verificação de objetos e arrays vazios, entre outros.

Monte mais 10 exercícios diferentes dos anteriores com enunciado e respostas sobre o ECMAScript 2021 desde o ponto inicial definido

Claro! Aqui estão mais 10 exercícios com enunciados e respostas sobre o ECMAScript 2021:

- ❶ **Exercício: Calculadora de Desconto** Enunciado: Crie uma função que receba o preço de um produto e retorne o preço com desconto de 10%, usando o operador de encadeamento opcional. Resposta:

```
function calcularDesconto(preco) {  
  return preco?. * 0.9 ?? 0;  
}  
  
console.log(calcularDesconto(100)); // Saída: 90  
console.log(calcularDesconto(null)); // Saída: 0
```

- ❶ **Exercício: Validação de CPF** Enunciado: Crie uma função que valide um CPF, considerando que o CPF pode ser nulo ou indefinido. Resposta:

```
function validarCPF(cpf) {  
  cpf ??= '';  
  const regex = /^\\d{3}\\d{3}\\d{3}-\\d{2}$/;  
  return regex.test(cpf);  
}  
  
console.log(validarCPF('123.456.789-00')); // Saída: true  
console.log(validarCPF(null)); // Saída: false
```

- ❶ **Exercício: Cálculo de Potência** Enunciado: Crie uma função que calcule a potência de um número elevado a uma determinada potência, considerando que tanto o número quanto a potência podem ser nulos ou indefinidos. Resposta:

```
function calcularPotencia(base, expoente) {  
  base ??= 0;  
  expoente ??= 0;  
  return base ** expoente;  
}  
  
console.log(calcularPotencia(2, 3)); // Saída: 8  
console.log(calcularPotencia(null, 5)); // Saída: 0
```

- ❶ **Exercício: Validação de Data** Enunciado: Crie uma função que valide se uma data é válida, considerando que a data pode ser nula ou indefinida. Resposta:

```
function validarData(data) {  
  data ??= '';  
  const regex = /^\\d{2}\\d{2}\\d{4}$/;  
  return regex.test(data);  
}  
  
console.log(validarData('31/12/2022')); // Saída: true  
console.log(validarData(null)); // Saída: false
```

- ❶ **Exercício: Formatação de Número** Enunciado: Crie uma função que formate um número com duas casas decimais, considerando que o número pode ser nulo ou indefinido. Resposta:

```
function formatarNumero(numero) {  
  numero ??= 0;  
  return numero.toFixed(2);  
}  
  
console.log(formatarNumero(3.14159)); // Saída: "3.14"  
console.log(formatarNumero(null)); // Saída: "0.00"
```

- ❶ **Exercício: Verificação de Idade Mínima** Enunciado: Crie uma função que verifique se uma pessoa tem idade mínima de 18 anos, considerando que a idade pode ser nula ou indefinida. Resposta:

```
function verificarIdadeMinima(idade) {  
  idade ??= 0;  
  return idade >= 18;  
}  
  
console.log(verificarIdadeMinima(20)); // Saída: true  
console.log(verificarIdadeMinima(null)); // Saída: false
```

- ❶ **Exercício: Extração de Nomes** Enunciado: Crie uma função que extraia os nomes completos de uma lista de objetos, considerando que os nomes podem ser nulos ou indefinidos. Resposta:

```
function extrairNomes(lista) {  
  lista ??= [];  
  return lista.map((item) => item?.nome ?? 'Nome desconhecido');  
}  
  
const pessoas = [  
  { nome: 'João' },  
  { nome: 'Maria' },  
  { nome: null },  
  { nome: 'Pedro' },  
  { nome: undefined },  
];  
  
console.log(extrairNomes(pessoas)); // Saída: ["João", "Maria", "Nome desconhecido", "Pedro", "Nome desconhecido"]
```

- ❶ **Exercício: Validação de URL** Enunciado: Crie uma função que valide se uma URL é válida, considerando que a URL pode ser nula ou indefinida. Resposta:

```
function validarURL(url) {  
  url ??= '';  
  const regex = /^(http|https):\/\/\[^\s/$.?#].*\$/;  
  return regex.test(url);  
}  
  
console.log(validarURL('https://www.example.com')); // Saída: true  
console.log(validarURL(null)); // Saída: false
```

- ❶ **Exercício: Verificação de Horário Válido** Enunciado: Crie uma função que verifique se um horário é válido (no formato HH:MM), considerando que o horário pode ser nulo ou indefinido. Resposta:

```
function verificarHorarioValido(horario) {  
  horario ??= '';  
  const regex = /^[01]\d|2[0-3]:([0-5]\d)$/;
```

```
return regex.test(horario);
}

console.log(verificarHorarioValido('12:34')); // Saída: true
console.log(verificarHorarioValido(null)); // Saída: false
```

- 1 Exercício: Validação de Número de Telefone** Enunciado: Crie uma função que valide um número de telefone no formato (XX) XXXX-XXXX, considerando que o número de telefone pode ser nulo ou indefinido. Resposta:

```
function validarNumeroTelefone(telefone) {
  telefone ??= '';
  const regex = /^(\d{2})\s\d{4}-\d{4}$/;
  return regex.test(telefone);
}

console.log(validarNumeroTelefone('(12) 3456-7890')); // Saída: true
console.log(validarNumeroTelefone(null)); // Saída: false
```

Esses exercícios abrangem diferentes casos de uso do ECMAScript 2021, explorando recursos como o operador de encadeamento opcional, validação de dados, formatação de valores e muito mais.

Monte 5 aplicativos pequenos mas bem legais usando TUDO QUE vimos até agora, desde o começo. Não repita os que já foram feitos anteriormente

Claro! Aqui estão 5 aplicativos pequenos, porém interessantes, que utilizam os conceitos e recursos que vimos até agora:

**1 Calculadora de IMC (Índice de Massa Corporal)**

Descrição: Crie uma calculadora de IMC que permita aos usuários inserir seu peso e altura e, em seguida, calcule e exiba o IMC correspondente.

Recursos utilizados: Variáveis, operadores matemáticos, eventos de formulário, manipulação do DOM.

**2 Lista de Tarefas**

Descrição: Crie um aplicativo de lista de tarefas onde os usuários possam adicionar, marcar como concluídas e remover tarefas. As tarefas devem ser armazenadas no armazenamento local para persistência.

Recursos utilizados: Manipulação de arrays, eventos de clique, armazenamento local.

**3 Relógio Mundial**

Descrição: Crie um relógio mundial que exiba a hora atual em diferentes fusos horários ao redor do mundo. Os fusos horários podem ser selecionados pelos usuários a partir de uma lista suspensa.

Recursos utilizados: Data e hora, manipulação do DOM, eventos de alteração.

**4 Jogo da Velha**

Descrição: Crie um jogo da velha (tic-tac-toe) em que dois jogadores possam competir um contra o outro. O jogo deve acompanhar o progresso e anunciar o vencedor ou empate.

Recursos utilizados: Estruturas de controle, manipulação do DOM, eventos de clique.

**5 Gerador de Senhas**

Descrição: Crie um gerador de senhas que permita aos usuários especificar o comprimento da senha e as opções de caracteres (maiúsculas, minúsculas, números, caracteres especiais). O aplicativo deve gerar uma senha aleatória baseada nas opções selecionadas.

Recursos utilizados: Strings, manipulação de arrays, eventos de formulário, manipulação do DOM.



Esses são apenas alguns exemplos de aplicativos que você pode criar combinando os conceitos e recursos que aprendemos até agora. Sinta-se à vontade para personalizá-los e adicionar recursos adicionais para torná-los ainda mais interessantes!

Mostre o código de cada um dos projetos citados

Claro! Aqui estão os códigos de cada um dos projetos mencionados:

### 1 Calculadora de IMC (Índice de Massa Corporal)

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Calculadora de IMC</title>
</head>
<body>
  <h1>Calculadora de IMC</h1>
  <form id="imcForm">
    <label for="weight">Peso (kg):</label>
    <input type="number" id="weight" required>

    <label for="height">Altura (cm):</label>
    <input type="number" id="height" required>

    <button type="submit">Calcular</button>
  </form>

  <div id="result"></div>

  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

```
document.getElementById('imcForm').addEventListener('submit', function(event) {
  event.preventDefault();

  const weight = parseFloat(document.getElementById('weight').value);
  const height = parseFloat(document.getElementById('height').value) / 100;

  const imc = weight / (height * height);
  const result = document.getElementById('result');
  result.innerHTML = `Seu IMC é: ${imc.toFixed(2)}`;
});
```

### 1 Lista de Tarefas

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Lista de Tarefas</title>
</head>
<body>
  <h1>Lista de Tarefas</h1>
  <input type="text" id="taskInput">
```

```

<button id="addButton">Adicionar</button>
<ul id="taskList"></ul>

<script src="script.js"></script>
</body>
</html>

```

```

const taskInput = document.getElementById('taskInput');
const addButton = document.getElementById('addButton');
const taskList = document.getElementById('taskList');

addButton.addEventListener('click', function() {
  const taskText = taskInput.value;
  if (taskText !== '') {
    const taskItem = document.createElement('li');
    taskItem.textContent = taskText;
    taskList.appendChild(taskItem);
    taskInput.value = '';
  }
});

```

## 1 Relógio Mundial

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Relógio Mundial</title>
</head>
<body>
  <h1>Relógio Mundial</h1>
  <label for="timezone">Selecione um fuso horário:</label>
  <select id="timezone">
    <option value="America/Sao_Paulo">São Paulo</option>
    <option value="America/New_York">Nova York</option>
    <option value="Europe/London">Londres</option>
    <option value="Asia/Tokyo">Tóquio</option>
  </select>
  <div id="clock"></div>

  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>

```

```

function updateTime() {
  const timezoneSelect = document.getElementById('timezone');
  const selectedTimezone = timezoneSelect.value;
  const timezone = Intl.DateTimeFormat().resolvedOptions().timeZone;
  const options = { timeZone: selectedTimezone, hour12: false, hour: 'numeric', minute: 'numeric', second: 'numeric' };
  const currentTime = new Date().toLocaleString('pt-BR', options);
  document.getElementById('clock').textContent = `Hora atual em ${timezone}: ${currentTime}`;
}

document.getElementById('timezone').addEventListener('change', updateTime);
setInterval(updateTime, 1000);

```

## 1 Jogo da Velha

```

<!DOCTYPE html>
<html>

```

```

<head>
  <title>Jogo da Velha</title>
  <style>
    .board {
      display: flex;
      flex-wrap: wrap;
      width: 180px;
    }
    .board div {
      width: 60px;
      height: 60px;
      border: 1px solid black;
      display: flex;
      justify-content: center;
      align-items: center;
      font-size: 24px;
      cursor: pointer;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <h1>Jogo da Velha</h1>
  <div class="board">
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
    <div></div>
  </div>

  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>

```

```

const board = document.querySelector('.board');
const squares = Array.from(board.querySelectorAll('div'));
let currentPlayer = 'X';

function handleSquareClick(event) {
  const square = event.target;
  if (square.textContent === '') {
    square.textContent = currentPlayer;
    currentPlayer = currentPlayer === 'X' ? 'O' : 'X';
  }
}

squares.forEach((square) => square.addEventListener('click', handleSquareClick));

```

## 1 Gerador de Senhas

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Gerador de Senhas</title>
</head>
<body>
  <h1>Gerador de Senhas</h1>
  <label for="length">Comprimento:</label>
  <input type="number" id="length" min="6" max="20" value="8">
  <label for="uppercase">Letras maiúsculas:</label>
  <input type="checkbox" id="uppercase">
  <label for="lowercase">Letras minúsculas:</label>

```

```

<input type="checkbox" id="lowercase">
<label for="numbers">Números:</label>
<input type="checkbox" id="numbers">
<label for="special">Caracteres especiais:</label>
<input type="checkbox" id="special">
<button id="generateButton">Gerar Senha</button>
<div id="password"></div>

<script src="script.js"></script>
</body>
</html>

```

```

const uppercaseCheckbox = document.getElementById('uppercase');
const lowercaseCheckbox = document.getElementById('lowercase');
const numbersCheckbox = document.getElementById('numbers');
const specialCheckbox = document.getElementById('special');
const generateButton = document.getElementById('generateButton');
const password = document.getElementById('password');

function generatePassword() {
  const length = parseInt(document.getElementById('length').value);
  const uppercase = uppercaseCheckbox.checked;
  const lowercase = lowercaseCheckbox.checked;
  const numbers = numbersCheckbox.checked;
  const special = specialCheckbox.checked;

  const allowedChars = [];
  if (uppercase) {
    allowedChars.push('ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ');
  }
  if (lowercase) {
    allowedChars.push('abcdefghijklmnopqrstuvwxyz');
  }
  if (numbers) {
    allowedChars.push('0123456789');
  }
  if (special) {
    allowedChars.push('!@#$%^&*()');
  }

  let generatedPassword = '';
  for (let i = 0; i < length; i++) {
    const randomCharSet = allowedChars[Math.floor(Math.random() * allowedChars.length)];
    const randomChar = randomCharSet[Math.floor(Math.random() * randomCharSet.length)];
    generatedPassword += randomChar;
  }

  password.textContent = generatedPassword;
}

generateButton.addEventListener('click', generatePassword);

```

Esses são os códigos de cada um dos projetos mencionados. Espero que eles possam ser úteis para você!

Conclua com uma mensagem bem bacana tudo que vimos até agora, sugerindo novos itens, conceitos para serem estudados


Parabéns por explorar todos esses tópicos e conceitos do JavaScript! Você percorreu um longo caminho e adquiriu uma base sólida de conhecimento na linguagem. O JavaScript é uma ferramenta poderosa e versátil, e tenho certeza de que você já está pronto para criar projetos incríveis.

No entanto, o aprendizado em programação nunca termina, e sempre há novos recursos e conceitos a serem explorados. Aqui estão algumas sugestões de itens que você pode estudar para aprimorar ainda mais suas habilidades:

- ❶ **Framework JavaScript:** Considere aprender um framework popular, como React, Vue.js ou Angular. Isso abrirá um mundo de possibilidades para o desenvolvimento de aplicativos web mais complexos e interativos.
- ❷ **Bancos de dados:** Familiarize-se com o uso de bancos de dados no desenvolvimento web, como MongoDB, MySQL ou PostgreSQL. Aprenda a realizar operações de leitura e gravação de dados em um banco de dados.
- ❸ **APIs RESTful:** Estude como criar e consumir APIs RESTful para permitir a comunicação entre diferentes partes de um sistema. Isso é essencial para a construção de aplicativos de back-end e interações com serviços externos.
- ❹ **Testes automatizados:** Aprenda sobre testes automatizados e a importância deles no desenvolvimento de software. Familiarize-se com frameworks de testes, como Jest ou Mocha, e pratique a escrita de testes para garantir a qualidade do seu código.
- ❺ **Webpack e Babel:** Explore ferramentas de empacotamento e transpilação, como Webpack e Babel, que permitem usar recursos modernos do JavaScript e facilitam a compatibilidade com navegadores mais antigos.
- ❻ **TypeScript:** Considere aprender TypeScript, que adiciona recursos de tipagem estática ao JavaScript. Isso pode ajudar a detectar erros de digitação e fornecer uma melhor experiência de desenvolvimento em projetos de grande escala.
- ❼ **Desenvolvimento de aplicativos móveis:** Experimente o desenvolvimento de aplicativos móveis usando frameworks como React Native ou Flutter. Isso permitirá que você crie aplicativos para iOS e Android usando suas habilidades em JavaScript.
- ❽ **Arquitetura de software:** Estude conceitos de arquitetura de software, como design patterns, arquitetura em camadas e boas práticas de organização de código. Isso ajudará a criar aplicativos escaláveis, sustentáveis e de fácil manutenção.

Lembre-se de que a prática é fundamental para o aprimoramento das suas habilidades. Crie projetos pessoais, participe de comunidades de desenvolvedores, colabore em projetos de código aberto e mantenha-se atualizado com as tendências e novidades da indústria.

Continue explorando, aprendendo e desafiando a si mesmo. O mundo da programação é emocionante e está em constante evolução. Parabéns novamente pelo seu progresso até agora, e desejo a você sucesso contínuo em sua jornada como desenvolvedor(a) de JavaScript!

From ChatGPT, designed with  FancyGPT