

IMERSÃO DEV

AULA 6: TABELA DE CLASSIFICAÇÃO E OBJETOS NO JAVASCRIPT

NO AR

▶

Conversor de Moedas e Variáveis no JavaScript

NO AR

▶

Calculadora e laços condicionais no JavaScript

NO AR

▶

Mentalista e números aleatórios

NO AR

▶

AluraFlix

NO AR

▶

Refatorando o AluraFlix com funções

NO AR

▶

Tabela de classificação e objetos no JavaScript

NO AR

▶

Trunfo e lógica do jogo

NO AR

▶

Trunfo, imagens, manipulação do HTML e CSS

NO AR

▶

Trunfo e lógica de rodadas com Javascript

NO AR

▶

Certificard



COMUNIDADE EXCLUSIVA

TABELA DE CLASSIFICAÇÃO E OBJETOS NO JAVASCRIPT

PARTICIPE E VÁ MAIS FUNDO

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

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

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

Conteúdo detalhado dessa aula

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

Desafios dessa aula!

- Incluir uma imagem na linha de cada jogador;

- Um botão que adiciona um novo jogador na tabela de classificação.

Links importantes para você acompanhar a aula

- [Codepen](#) - editor de código online
- [HTML, CSS e JavaScript, quais as diferenças](#)
- [Repositório do código final da aula 5](#)

Links citados nessa aula

- [Mais sobre variáveis](#)
- [Mais sobre a função parseFloat](#)

Conteúdos extras:

- [Usando o VSCode](#)
- [Primeira aula da imersão com Python](#)
- [Primeiros passos na programação](#)
- [5 minutos de HTML](#)

Como compartilhar seu CodePen:

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

QUEM SÃO OS MERGULHADORES?

INSTRUTORES E INSTRUTORAS DA ALURA NESTA IMERSÃO:

Paulo Silveira

Co-fundador e CEO da Alura



Rafaella Ballerini

Instrutora de Front-end na Alura, criadora de conteúdo



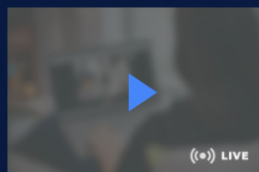
Guilherme Lima

Desenvolvedor e Instrutor na Alura



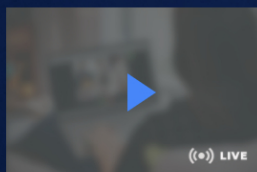
LIVES DESTA IMERSÃO!

CLIQUE E ATIVE O LEMBRETE DE AGENDAMENTO NO YOUTUBE



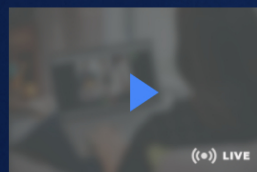
LIVE NO AR

Primeiros Passos na Programação



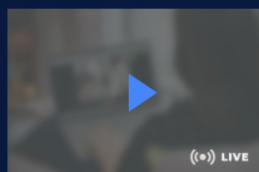
LIVE NO AR

Revisão e Dúvidas da Primeira Aula



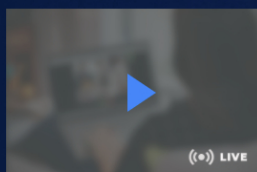
LIVE NO AR

Reagindo aos Projetos Compartilhados



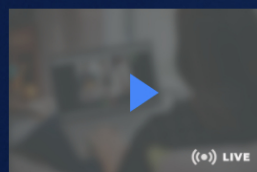
LIVE NO AR

Revisão de Projetos da Primeira Semana



LIVE NO AR

O que é GitHub e como utilizar a ferramenta?



LIVE NO AR

LIVE de Encerramento