# Antes de mais nada...

Irei recomendar mais plugins para o VS Code:

* Dracula Official
* Material Icon Theme

# Operadores de Comparação

* > : maior que
* < : menor que
* >= : maior ou igual que
* <= : menor ou igual que
* == : igualdade (valor)
* === : restritamente igual (valor e tipo)
* != : diferente (valor)
* !=== : restritamente diferente (valor e tipo)

# Operadores Lógicos

* && : E (and) – todas tem que ser verdadeiras para retornar true
* || : OU (or) – todas tem que ser falsas para retornar false
* ! : NÃO (not) – inverte os valores de true e false

# Short-Circuit

Quando usamos o operador &&, automaticamente é retornado o valor referente a false. Podemos usar isso para parar a execução de algo não desejado.

Obs: caso tudo seja true, retornará o último valor da comparação

function ola(){

    return 'ola'

}

let vaiExecutar = false

console.log(vaiExecutar && ola()) //resultado: false

Podemos fazer essa avaliação com || também:

Obs: caso tudo seja true, retornará o primeiro valor da comparação

function ola(){

    return 'ola'

}

let vaiExecutar = true

console.log(vaiExecutar || ola()) //resultado: true

# If, else if, else

If é uma estrutura condicional que, caso aconteça nossa condição, será executado nosso código:

function se(){

    const lampada = 'funcionando'

    let resultado = 0

    if (lampada === 'queimada' || lampada === 'sem lâmpada') {

        resultado = 'trocar lâmpada'

    }else if(lampada === 'funcionando'){

        resultado = 'lâmpada está funcionando'

    }else{

        resultado = 'não há lâmpada'

    }

    return resultado

}

console.log(se()) // 'lâmpada está funcionando'

# Operador Ternário

O operador ternário faz a mesma coisa que a função *if* e é representado pelo operador *?*

function ternario(){

    const nota = 5

/\*\*\*\*\*se nota >=6, então 'Aprovado', se não, 'Reprovado'\*/

    return nota >= 6 ? 'Aprovado' : 'Reprovado'

}

# Objeto Date

O objeto date possui funções para manipularmos o tempo, horas e etc.

function date(){

    const data = **new** *Date*()

    return data.toString()//retorna a data e hora do momento de compilação do código

}

# Switch/Case

Um switch é cheio de opções e, caso receba um valor, uma função específica será executada.

function calculadora(*num1* = 0, *num2* = 0, *menu* = 0){

    let resultado = 0

    switch(*menu*){

        case 1:

            resultado = 'Adição: '

            resultado += *num1* + *num2*

            break

        case 2:

            resultado = 'Subtração: '

            resultado += *num1* - *num2*

            break

        case 3:

            resultado = 'Multiplicação: '

            resultado += *num1* \* *num2*

            break

        case 4:

            resultado = 'Divisão: '

            resultado += *num1* / *num2*

            break

        default:

            resultado = `Selecione uma opção de 1 a 4`

    }

    return resultado

}

# Atribuição via desestruturação (Arrays)

Atribui valores, a partir de um array, de uma maneira diferente

function atribuicaoArrays(){

    const numeros = [1,2,3,4]

    const [primeiro, segundo] = numeros

    //             1         2

    console.log(primeiro, segundo)

}

# Atribuição via desestruturação (Objetos)

Atribui valores, a partir de um objeto, de uma maneira diferente