Anotações importantes de javaScript

* ha diferença no tipo de alocação de string com " ", ' ', ` `
* pode colocar acento nas variáveis
* pode colocar símbolos nas variáveis ex: símbolo de pi
* qual quer número é do tipo number
* as variáveis podem ser realocado, ou seja, elas podem receber primeiro um int e dps uma string

aula 06:

* a funçao Number.parseInt() ou Number.parseFloat() converte de string para number como ele é uma função ele só retorna um valor ou seja ele precisa de uma varivel para receber esse valor convertido
* pode -se usar somente Number, o próprio Js se responsabiliza pra colocar um tipo certo.
* Para converter de um number para string usar:

String(**n**) ou **n**.toString onde **n** é a variável que quer converter ou

* Uma das utilidades da crase é que ela serve pra usar templeides, ou seja, ela permiti que as variáveis sejam mostrada em uma string sem o sinal de concatenação (+). Nesse caso usa ${varivel}

Ex: var nome = ‘vinicius’

Var adjetivo = ‘gostoso’

“o ${nome} é ${adjetivo}

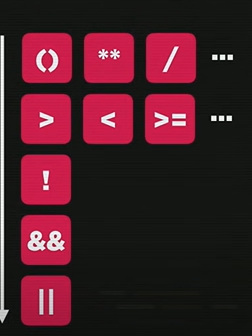
* O comando **varivel**.length retorna o tamanho da string em caracteres
* O comando **variável**.toUperCase() transforma tudo para maiúsculo
* O comando **variável**.toLowerCase() transforma tudo para minúsculo.
* A função domcument.write() escreve alguma coisa do Js no body do HTML, nele aceita tags do HTML;
* Pra formatar numero em quantas casas decimal quiser usar a função **variável**.toFixed(**n**), onde **n** é a quantidade de casas após a virgula.
* O **variável**.toFixed(**n**).replace(‘ substituir ’, ‘ substituto ’) substitui parte dos números.

Ex: **variável**. toFixed(2).replace(‘ **.** ‘ , ‘ **,** ‘) substitui o ponto pela virgula no número decimal.

* + **Variável**.tsoLocaleString(‘pt-br’ , {style: ‘currency’ , currency: ‘**BRL**’}) este comando diz: peque essa variável local que é um dinheiro pt- br ou seja brasileiro e imprima na forma de real brasileiro, pode ser representado na forma de dólar (USD) euro (EUR)

Operadores

* + No Js o == compara ate valores de strings por exemplo 5 ==’5’ é verdadeiro;
  + O === serve para ver se um numero é idêntico ou seja se são os msm valores e msm tipo. Ex: 5 === ‘5’ falso, pos n são do msm tipo.
  + O !== (desigual restrito) ver se os números são de tipos diferentes e se são de valores diferentes. Ex: 5 !== 10 verdadeiro, 5 !== ‘10’ verdadeiro

 ordem de precedência

DOM

* + DOM significa documento objeto mode, ou seja é quando o navegador oferece os objetos interno dos navegadores para manipular o site
  + window é a parte do navegador que é um objeto raiz que vai guardar o document (documento atual) location (guarda a URL, a URL da pagina atual ...) history (históricos de paginas) e vários outros objetos.
  + Da pra guardar parte de um comando dentro de uma variável

Ex: var corpo = window.document.body; permiti mudar qualquer propriedade de body

* getElementsByTagName(‘ tag’) [id] permiti pegar uma tag do html selecionada pelo id( exemplo no ex004)
* innertext pega somente o texto
* innerHTML pega com html e tudo
* a diferença entre o selecionar uma tag por nome e por id é que o nome é no plural permintinfo que mais de um elemento tenha o msm id
* no CSS para selecionar um id é um # e para selecionar um class um ponto(.)
* para selecionar por seletor coloca-se um id na tag e dps coloca um querySelector(‘div#msg)

quando quer disparar um evento pelo html coloca o nome do evento na tag HTML e manda ele executar uma função la do js.

Exemplo: <h1 id="obj" onclick="mudaCor()">

            click em min

        </h1>

Outros tipos de eventos: onmouseente => mouse entrando , onmouseout => mouse saindo;

No js usa um escutador de eventos o : variável.addEventListener(‘ação’, função)

var a = window.document.querySelector('#obj')

        a.addEventListener('click', mudaCor)

        a.addEventListener('mouseenter', entrou)

        a.addEventListener('mouseout', sair)