

---

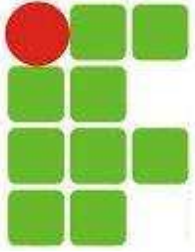
# Autoria Web

**Professor: Diego Oliveira**



**Aula 11 – JavaScript**



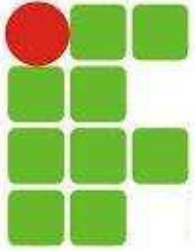


# JavaScript

---

- Não é Java! Foi uma jogada de Marketing da Netscape.
- O nome original era ***LiveScript***
- É uma linguagem Client-side
- Possibilita a inserção de ações e interatividade à páginas Web





# JavaScript

---

- É uma linguagem de script
- É interpretada, não compilada
- É orientada a objetos
- Possui tipagem fraca (o tipo da variável é definido pelo seu conteúdo e pode mudar ao longo do código)





# JavaScript

---

- Utilize a tag `<script>` para indicar ao navegador que a página possui um script
- A tag `<script>` pode estar em qualquer parte do HTML, porém o mais indicado é colocá-la dentro das tags `<head>`  
`</head>`

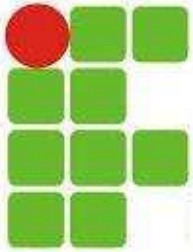




# JavaScript

- Para informar que este script é JavaScript, é preciso colocar o `type="text/javascript"`
- Existem outros tipos de script, como VBScript e ASP.NET AJAX, porém focaremos apenas no JavaScript





# Exemplos no HTML

```
1 <html>
2   <head>
3     <title>Aula de JavaScript</title>
4     <!-- A linha abaixo invoca um JavaScript externo -->
5     <script type="text/javascript" src="aula08.js"> </script>
6     <!-- As linhas abaixo inserem JavaScript interno -->
7     <script type="text/javascript">
8       function ligarLampada() {
9         window.document.getElementById("lampada").src="lampadaON.jpg";
10      }
11    </script>
12  </head>
13  <!-- As linha abaixo executa um JavaScript ao carregar a página -->
14  <body onload="alert('JavaScript está funcionando no seu navegador!');">
15    
16  </body>
17 </html>
18
```





# Exemplos JS

```
1  function contar() {  
2      for(var i=0; i <10; i++){  
3          alert(i);  
4      }  
5  }  
6
```

```
1  function bemVindo() {  
2      var nome = window.prompt("Qual o seu nome?");  
3      alert("Bem vindo " + nome);  
4  }
```





# Variáveis em JS

- As variáveis não possuem tipo, sendo o tipo definido pelo seu conteúdo
- Para declarar uma variável utiliza-se a palavra-chave **VAR**
- Use **typeof** para saber o tipo da variável

```
1  function contar() {  
2      var nome = 'Diego';  
3      var idade = 30;  
4      var altura = 1.71;  
5      alert("Nome " + nome);  
6      alert("Idade " + idade);  
7      alert("Altura " + altura);  
8  }
```



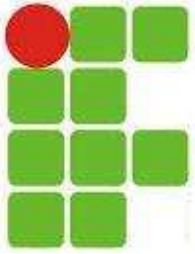




# Operações em JS

```
1  function operacoes () {  
2      var x = 10;  
3      var y = 20;  
4  
5      var soma = x + y;  
6      var mult = x * y;  
7      var sub   = x - y;  
8      var div   = x / y;  
9  
10     alert("SOMA = " + soma);  
11     alert("MULTIPLICAÇÃO = " + mult);  
12     alert("SUBTRAÇÃO = " + sub);  
13     alert("DIVISÃO = " + div);  
14 }
```



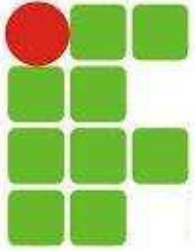


# Função EVAL

- É uma função do JavaScript que permite avaliar operações escritas dentro de uma string:

```
1  function evalTest () {  
2      alert ("3+4=" + eval ('3+4')) ;  
3      alert ("5*5+4/2=" + eval ('5*5+4/2')) ;  
4      alert ("4/4/2=" + eval ('4/4/2')) ;  
5      alert ("8-3*2-2=" + eval ('8-3*2-2')) ;  
6  }
```

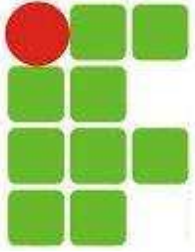




# Atividade

- Fazer uma calculadora com:
  - As 4 operações básicas ( + , - , \* , / )
  - Teclado numérico
  - Botão de =
  - Display com resultado





# Perguntas?

