

CERTIFICADO

◀ JavaScript I, II, III, IV, V e VI ▶

CERTIFICAMOS QUE

Guilherme Pimenta Leonel

Concluiu com sucesso o conteúdo de JavaScript do zero ao avançado da plataforma de carreiras tech do OneBitCode.

8 de Agosto, 2023



Aluno(a): Guilherme Pimenta Leonel

Curso ministrado por: One Bit Code Tecnologia e E-commerce Ltda

Carga horária: 30h

Conteúdo Programático:

JS I - Introdução à Linguagem

- 1.1 Apresentação e introdução ao módulo
- 1.2 Material de Apoio: Mapa Mental
- 1.3 Dicas e Ferramentas
- 1.4 O que é uma Linguagem de Programação
- 1.5 O que é JavaScript
- 1.6 Tipos de dados
- 1.7 Variáveis
- 1.8 Operadores e expressões
- 1.9 Comentários
- 1.10 Quiz 1 - Conceitos Básicos
- 1.11 Usando JavaScript no HTML
- 1.12 Recursos nativos do navegador
- 1.13 Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações
- 1.14 Resolução do Exercício 1: Cadastro de usuário - Calculadora de 4 operações
- 1.15 Comparação de dados
- 1.16 Operadores lógicos
- 1.17 Quiz 2 - Operações Lógicas
- 1.18 Estruturas Condicionais: If e Else
- 1.19 Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano
- 1.20 Resolução do Exercício 2: Teste de velocidade e cálculo de dano
- 1.21 Estruturas Condicionais: Switch
- 1.22 Exercício 3: Conversor de Medidas
- 1.23 Resolução do Exercício 3: Conversor de Medidas
- 1.24 Estruturas de Repetição: While
- 1.25 Exercício 4: Visitando novas cidades
- 1.26 Resolução do Exercício 4: Visitando novas cidades
- 1.27 Estruturas de Repetição: Do While
- 1.28 Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro
- 1.29 Resolução do Exercício 5: Menu interativo e controle financeiro
- 1.30 Estruturas de Repetição: For
- 1.31 Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos
- 1.32 Resolução do Exercício 6: Robô da tabuada - Procurando palíndromos

JS II - Estruturas de Dados e Funções

- 2.1 Estruturas de dados
- 2.2 Arrays
- 2.3 Trabalhando com Arrays - Parte 1
- 2.4 Trabalhando com Arrays - Parte 2
- 2.5 Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas
- 2.6 Resolução do Exercício 7: Fila de espera - Pilha de cartas
- 2.7 Arrays bidimensionais
- 2.8 Objetos
- 2.9 Quiz 3 - Arrays e Objetos
- 2.10 Exercício 8: Cadastro de imóveis
- 2.11 Resolução do Exercício 8: Cadastro de imóveis
- 2.12 Funções
- 2.13 Parâmetros de uma função
- 2.14 Retorno de uma função
- 2.15 Escopo
- 2.16 Exercício 9: Calculadora geométrica
- 2.17 Resolução do Exercício 9: Calculadora geométrica
- 2.18 Métodos
- 2.19 Funções recursivas
- 2.20 Funções anônimas
- 2.21 High-Order Functions
- 2.22 High-Order Functions e Arrays - Parte 1
- 2.23 High-Order Functions e Arrays - Parte 2
- 2.24 Quiz 4 - Revisando Funções
- 2.25 Objetos globais
- 2.26 Exercício 10: Desafio final
- 2.27 #1 Resolução do Exercício 10: Desafio final
- 2.28 #2 Resolução do Exercício 10: Desafio final
- 2.29 Recapitulando o que aprendemos

JS III - DOM

- 3.1 Introdução

- 3.2 Eventos no HTML
- 3.3 O que é DOM
- 3.4 Obtendo elementos HTML do DOM
- 3.5 Criando novos elementos no DOM
- 3.6 Quiz 5 - Revisando o DOM
- 3.7 Praticando a Manipulação do DOM
- 3.8 Exercício 11 - Escalação de Times
- 3.9 Resolução exercício 11 - Escalação de Times
- 3.10 Enviando valores do DOM para o Javascript
- 3.11 Trabalhando com eventos no Javascript
- 3.12 Trabalhando com formulários no Javascript
- 3.13 Quiz 6 - Eventos e formulários
- 3.14 Exercício 12 - Cadastro de Devs
- 3.15 Resolução exercício 12 - Parte 1 - Cadastro de Devs
- 3.16 Resolução exercício 12 - Parte 2 - Cadastro de Devs
- 3.17 Manipulando Estilos com Javascript
- 3.18 Manipulando Atributos com Javascript
- 3.19 Quiz 7 - Se aprofundando na manipulação do DOM
- 3.20 Projeto prático: Calc.js - Parte 1
- 3.21 Projeto prático: Calc.js - Parte 2
- 3.22 Exercício 13 - Jogo da Velha (tic-tac-toe)
- 3.23 Resolução exercício 13 - Jogo da Velha (tic-tac-toe) - Parte 1
- 3.24 Resolução exercício 13 - Jogo da Velha (tic-tac-toe) - Parte 2
- 3.25 Resolução exercício 13 - Jogo da Velha (tic-tac-toe) - Parte 3
- 3.26 Armazenamento no navegador - Parte 1
- 3.27 Armazenamento no navegador - Parte 2
- 3.28 Encerramento

JS IV - JS Moderno

- 4.1 Introdução
- 4.2 Versões do ECMAScript
- 4.3 Compatibilidade de recursos
- 4.4 Template literals
- 4.5 Arrow functions
- 4.6 Desestruturação de objetos e arrays
- 4.7 Quiz 8 - Recursos do JS Moderno I
- 4.8 Operador spread
- 4.9 Rest params
- 4.10 Encadeamento opcional
- 4.11 Operador de Coalescência Nula
- 4.12 Quiz 9 - Recursos do JS Moderno II
- 4.13 Exercício 14 - Estatística na programação
- 4.14 Resolução exercício 14 - Estatística na programação
- 4.15 Introdução aos módulos
- 4.16 Módulos CommonJS
- 4.17 ES Modules
- 4.18 Tipos de export do ESM
- 4.19 Quiz 10 - Revisando os Módulos
- 4.20 Exercício 15 - Modularizando uma aplicação
- 4.21 Resolução exercício 15 - Modularizando uma aplicação
- 4.22 Conhecendo o npm
- 4.23 Usando o npm
- 4.24 Arquivos json
- 4.25 Exercício 16 - Datas com dayjs
- 4.26 Resolução exercício 16 - Datas com dayjs
- 4.27 npx e scripts npm
- 4.28 Quiz 11 - NPM
- 4.29 Conhecendo o babel
- 4.30 Usando o babel
- 4.31 Conhecendo o webpack
- 4.32 Usando o webpack
- 4.33 Configurando o webpack
- 4.34 Utilizando loaders
- 4.35 Utilizando plugins
- 4.36 Exercício 17 - Estruturando um projeto moderno
- 4.37 Resolução exercício 17 - Estruturando um projeto moderno

- 4.38 Utilizando o webpack-dev-server

4.39 Quiz 12 - Revisando Babel e Webpack

- 4.40 Encerramento

JS V - POO

- 5.1 Introdução ao módulo
- 5.2 Revisando Objetos no Javascript
- 5.3 O que é Programação Orientada a Objetos
- 5.4 Classes e Instâncias
- 5.5 Exercício 18 - Treinando a Criação de Classes
- 5.6 Resolução do Exercício 18 - Treinando a Criação de Classes
- 5.7 Quiz 13 - Primeiros Passos na POO
- 5.8 Associação
- 5.9 Exercício 19 - Simulando um Blog com Classes
- 5.10 Resolução do Exercício 19 - Simulando um Blog com Classes
- 5.11 Encapsulamento
- 5.12 Herança
- 5.13 Exercício 20 - Classes para o DOM
- 5.14 Resolução do Exercício 20 - Parte 1 - Classes para o DOM
- 5.15 Resolução do Exercício 20 - Parte 2 - Classes para o DOM
- 5.16 Polimorfismo
- 5.17 Exercício 21 - Personagens para Jogo
- 5.18 Resolução do Exercício 21 - Personagens para Jogo
- 5.19 Acessadores: get e set
- 5.20 Atributos e Métodos Estáticos
- 5.21 Quiz 14 - Conceitos Fundamentais da POO
- 5.22 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 1)
- 5.23 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 2)
- 5.24 Projeto prático guiado: JS Bookstore (parte 3)
- 5.25 Exercício 22 - Classes para um Banco Digital
- 5.26 Resolução do Exercício 22 - Parte 1 - Classes para um Banco Digital
- 5.27 Resolução do Exercício 22 - Parte 2 - Classes para um Banco Digital
- 5.28 Recapitulando o que aprendemos

JS VI - Tópicos Avançados

- 6.1 Introdução ao módulo
- 6.2 Tratamento de Erros com try, catch e finally.
- 6.3 Expressões Regulares no Javascript - Parte 1
- 6.4 Expressões Regulares no Javascript - Parte 2
- 6.5 Exercício - Validador de email e senha
- 6.6 Resolução - Validador de email e senha
- 6.7 Conhecendo o setTimeout() e o setInterval()
- 6.8 Assincronicidade no Javascript
- 6.9 Conhecendo as Promises
- 6.10 Utilizando .then() e .catch() em Promises
- 6.11 Exercício - Treinando o uso das Promises
- 6.12 Resolução - Treinando o uso das Promises
- 6.13 Encadeando Promises
- 6.14 Quiz 15 - Tópicos Avançados
- 6.15 Executando várias Promises
- 6.16 Funções async
- 6.17 Rejeitando Promises em Funções async
- 6.18 Utilizando await
- 6.19 Promise.all() com async e await
- 6.20 Exercício - Refatorando as Promises
- 6.21 Resolução - Refatorando as Promises
- 6.22 Revisão: Comunicação na Web com HTTP
- 6.23 Conhecendo as APIs Restfull
- 6.24 Requisições GET com Javascript
- 6.25 Requisições POST com Javascript - Parte 1
- 6.26 Requisições POST com Javascript - Parte 2
- 6.27 Exercício Final - Consumindo uma API
- 6.28 Resolução - Consumindo uma API - Parte 1
- 6.29 Resolução - Consumindo uma API - Parte 2
- 6.30 Encerramento
- 6.31 Prova final do Javascript com certificado