

Lógica de programação I

O que é programar?
O que é uma linguagem de programação?
O primeiro HTML
O primeiro CSS
O primeiro JavaScript
Números e textos (inteiros e Strings)
Operações matemáticas, operadores aritméticos
lidando com variáveis
tipos de dados
Minha primeira função
Chamada de funções com argumentos
Calculando o IMC
Reutilizando funções
A instrução If
Loops
Armazenar elementos
Recuperar elementos

Lógica de programação II

Parte 1
Valores, Tipos e Operadores
Estrutura do Programa
Funções
Estrutura de Dados: Objeto e Array
Funções de Ordem Superior
A Vida Secreta dos Objetos
Prática: Vida Eletrônica
Erros e Manipulação de Erros
Expressões Regulares
Módulos
Prática: A Linguagem de Programação

Parte 2
JavaScript e o Navegador
O Document Object Model
Manipulando Eventos
Projeto: Plataforma de Jogo
Desenhando no Canvas
HTTP
Formulários e Campos de Formulários
Projeto: Um Programa de Pintura
Node.js
Projeto: Website de Compartilhamento de Habilidades