

Colocando o jQuery no projeto

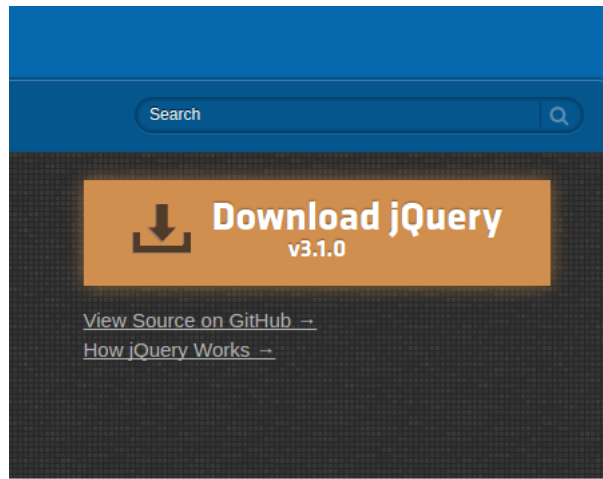
Transcrição

Para este curso precisamos fazer o download prévio do nosso projeto, que podemos baixar [AQUI](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/jquery-alura-typer/stages/alura-typer-inicial.zip) (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/jquery-alura-typer/stages/alura-typer-inicial.zip>).

Versões do jQuery

Agora que já entendemos as vantagens do jQuery e por que ele é um framework tão famoso, vamos discutir um pouco sobre suas versões.

Para utilizar o jQuery em nosso projeto, primeiro precisamos baixá-lo. O jQuery pode ser baixado em seu site oficial, o jquery.com (<http://jquery.com/>). Assim que entramos no site, nos deparamos com um grande botão de download:



Ao acessar esta página, veremos uma grande quantidade links, sendo que cada um corresponde à uma versão diferente do jQuery. Vamos entendê-las:

jQuery

For help when upgrading jQuery, please see the [upgrade guide](#) most relevant to your version. We also recommend using the [jQuery Migrate plugin](#).

[Download the compressed, production jQuery 3.1.0](#) ←

[Download the uncompressed, development jQuery 3.1.0](#) ←

[Download the map file for jQuery 3.1.0](#)

You can also use the slim version:

[Download the compressed, production jQuery 3.1.0 slim build](#) ←

[Download the uncompressed, development jQuery 3.1.0 slim build](#) ←

[Download the map file for the jQuery 3.1.0 slim build](#)

[jQuery 3.1.0 release notes](#)

O jQuery lançou recentemente sua nova versão, a versão 3, que trouxe mais rapidez em suas funções e reduziu o seu tamanho. Além destas melhorias, trouxe uma nova versão do jQuery, a *slim version*, que hoje é disponibilizada como

alternativa à versão tradicional do jQuery.

A versão *slim*, como a própria tradução indica, é uma versão mais leve do jQuery. Ela não possui as funções de AJAX, nem de animações, sendo uma boa opção para desenvolvedores que não vão precisar destas funcionalidades.

Uma outra distinção a se fazer é entre as versões de **desenvolvimento** e de **produção**. As versões de produção têm o código minificado e reduzido, tornando-o mais compacto, e com isso, onerar menos a banda do usuário quando ele fizer o download do jQuery. Normalmente ela é utilizada quando finalizamos o projeto e vamos colocá-la no servidor de produção.

Já a versão de desenvolvimento é uma versão que mostra o código como completo do jQuery, permitindo ao desenvolvedor ver como uma ou outra função do jQuery foi implementada, permitindo-o *debuggar* em caso de algum comportamento inesperado.

Neste treinamento, utilizaremos a versão normal do jQuery, a versão **3.1.0** de desenvolvimento, já que queremos aprender o máximo de funções possíveis, inclusive sobre AJAX e animações. Não se preocupe em baixá-la, pois ela já foi disponibilizada para você na pasta do projeto que você fará o download.

O projeto AluraTyper

Para praticar o conhecimento que iremos adquirir de jQuery, iremos desenvolver a aplicação AluraTyper. O AluraTyper é um jogo que tem como objetivo medir a velocidade de digitação de seus usuários, e salvar seu recorde em um placar. Esta aplicação parece simples, mas irá envolver quase toda a biblioteca de funções do jQuery, nos fazendo passar desde o básico de manipulação de elementos até requisições assíncronas com AJAX.

Depois que você fizer o download do projeto, abra-o no seu editor de textos e você deve ver a seguinte estrutura:

```
alura-typer/  
├── public  
│   ├── css  
│   ├── fonts  
│   ├── img  
│   ├── js  
│   │   └── jquery.js  
│   └── principal.html  
└── servidor
```

Por enquanto, ignoraremos a pasta `servidor` e vamos nos focar apenas na pasta `public`.

Iniciando o projeto: HTML base

Nosso primeiro passo é escrever um HTML inicial para nossa aplicação, então, começaremos editando o arquivo `principal.html`, que se encontra na seguinte forma:

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="pt-br">  
<head>  
  <meta charset="UTF-8">  
  <title>Document</title>  
</head>
```

```
<body>

</body>
</html>
```

Iremos adicionar o título da nossa aplicação (Alura Typer). Dentro de `<body>` , escreveremos novamente o título que será exibido na página, entre `<h1>` . Criaremos a classe `frase` e escreveremos frase genérica "Loren ipsum", entre as tags `<p>` - que correspondem ao parágrafo. A criação da classe possibilita que esse elemento seja identificado e modificado posteriormente.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Alura Typer</title>
</head>
<body>
  <h1>Alura Typer</h1>
  <p class="frase">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod i
</body>
</html>
```

Por fim, faremos os contadores que registrarão o número de caracteres e de palavras da frase. Criaremos no código a lista de informações, utilizando a classe `informacoes` e a tag `` . Dentro de `` , criaremos duas `` s que correspondem ao número de palavras e a quantidade de segundos. Colocaremos alguns valores aleatórios, por enquanto.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Alura Typer</title>
</head>
<body>
  <h1>Alura Typer</h1>
  <p class="frase">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod ter

  <ul class="informacoes">
    <li>30 palavras</li>
    <li>10 segundos</li>
  </ul>
</body>
</html>
```

Nosso objetivo inicial é que o nosso contador de palavras seja atualizado de acordo com a frase que está no HTML. Por exemplo, para a frase: "Alura: Cursos online de tecnologia que reinventam sua carreira.", ele deve mostrar **9 palavras**, automaticamente.

Para criar esse nível de interatividade teremos que começar a utilizar o JavaScript com jQuery.

Para utilizarmos o JavaScript em nosso projeto, primeiro devemos importá-lo utilizando a tag `<script>` no fim da tag `<body>`, no arquivo `principal.html`:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Alura Typer</title>
</head>
<body>
  <h1>Alura Typer</h1>
  <p class="frase">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod ter

  <ul class="informacoes">
    <li>30 palavras</li>
    <li>10 segundos</li>
  </ul>

  <script src="js/main.js"></script>

</body>
</html>
```

Repare que importamos o script com o caminho `js/main.js`, já que ele está dentro da pasta `/js`.

Como o foco do treinamento é trabalhar com as funções do jQuery, vamos importar o `jquery.js`:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Alura Typer</title>
</head>
<body>
  <h1>Alura Typer</h1>
  <p class="frase">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod ter

  <ul class="informacoes">
    <li>30 palavras</li>
    <li>10 segundos</li>
  </ul>

  <script src="js/jquery.js"></script>
  <script src="js/main.js"></script>

</body>
</html>
```

Nós importamos o jQuery acima de `main.js`, pois queremos utilizar as funções do jQuery. É muito importante prestar atenção na ordem de importação dos seus scripts `.js`, para evitarmos bugs no nosso projeto.

O que aprendemos?

- As diferenças entre as versões do jQuery.
- Versão slim vs versão normal.
- Versão de produção vs versão de desenvolvimento.
- O projeto Alura Typer.
- Estrutura de pastas do nosso projeto.
- O HTML básico do Alura Typer.