

# Linguagem JavaScript

Parte 3

Prof. Felipe

# Eventos

- No Javascript, um evento é uma ação realizada pelo usuário.
- Podemos monitorar quando esta ação ocorre, e assim realizar algum processamento de acordo com este evento.
- Que tipos de eventos podemos tratar no javascript?

# *Exemplos de Eventos*

- Clique do mouse
- Quando o mouse passa em cima de um elemento.
- Quando o valor de um elemento é alterado
- Uma tecla é pressionada
- Quando um formulário é enviado ao servidor.

# Eventos de mouse

- Eventos associados a uma ação disparada pelo mouse:

Função Javascript	Descrição
onclick()	quando um clique é detectado
onmouseover()	quando o ponteiro do mouse passa em cima de um elemento
onmouseout()	quando o mouse sai de cima de um elemento
onmousedown	quando clica o botão do mouse
onmouseup	quando solta o botão do mouse

# Exemplo onclick()

- Quando clicar num botão mostrar uma caixa de alert.

```
<input onclick="alert('ok')" type="button" value="clique aqui"/>
```



colocar aqui o código javascript

# *Exemplo onmouseover()*

- Altera a cor de fundo da body para vermelho, quando o mouse passa por cima de uma div:

```
<div onmouseover="document.bgColor='red';">  
    VERMELHO  
</div>
```

# Eventos de teclado

- Eventos associados a uma ação disparada pelo teclado:

Função Javascript	Descrição
onkeypress()	usuário aperta uma tecla
onkeydown()	quando o usuário está pressionando uma tecla
onkeyup()	quando o usuário solta a tecla

# *Exemplo de onkeypress()*

- exibe o valor digitado numa caixa alert.

```
<input type="input" onkeypress="alert(this.value);"/>
```

# *Evento de mudança*

- **onfocus()** => elemento ganha o foco
- **onblur()** => elemento perde o foco
- **onchange()** => elemento tem seu valor alterado.

# Exercícios

1. Faça um script que detecta quando o mouse clica num elemento input exibindo uma mensagem "você clicou num input".
2. Faça um script que possui 1 imagem, que quando o usuário usuário clica na mesma, sua largura aumenta para 300px;
  1. Faça o mesmo script acima, agora com onmouseover e onmouseout. quando o mouse passa em cima coloca tamanho em 400px; quando mouse sai da imagem, volta tamanho original.
3. Faça uma função que obtem o valor selecionado de uma caixa <select> e altera a cor de fundo da body.
4. Faça um script que detecta quando um input perde o foco, e automaticamente calcula o juros do empréstimo com base no valor digitado no input. Use juros de 10%.
5. Faça uma função que calcula a área de um retângulo. Leia os valores de um elemento input e exiba o resultado num alert.