

Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Prof. Felipe Scheidt – IFPR – Campus Foz do Iguaçu

DESENVOLVIMENTO WEB I

JS

Javascript: Eventos e funções

Eventos

- Um evento pode ser descrito como "algo" que acontece a um elemento HTML. Nesses casos é possível programar o javascript para que o mesmo responda de acordo com um determinado conjunto de ações.
- Geralmente estamos interessados em eventos disparados pelo usuário, oferecendo assim mais interatividade ao site.
- Que tipos de eventos podemos tratar no javascript?

Exemplos de Eventos

- Clique do mouse
- Quando o mouse passa por cima de um elemento.
- Quando o valor de um elemento é alterado
- Uma tecla é pressionada
- Quando um formulário é enviado ao servidor.
- Quando a página termina de carregar

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.

Definição de funções

- Encapsular o código em funções é uma importante funcionalidade para reaproveitamento de código e organização do mesmo. No javascript uma função é definida da seguinte forma:

```
function bemVindo(){  
    alert("Bom dia! Seja bem vindo.");  
}
```

Chamando a função

- Para chamar a função, podemos associar um evento qualquer e passar o nome da função que será executada. Por exemplo, para chamar a função `bemVindo()`:

```
<input type="button" value="Clique aqui" onClick="bemVindo()"/>
```

Exercícios

1. Faça um script que detecta quando o mouse clica num input tipo texto, 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. Conforme o script anterior, faça agora um script que utiliza onmouseover e onmouseout. Quando o mouse passa em cima da imagem, 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 quadrado. Leia o valor de um input e exiba o resultado num alert.

Exercícios

6. Defina 3 botões (azul, laranja e verde), que quando clicados alterar a cor de fundo da página para as cores citadas. Faça uma única função para os 3 botões.