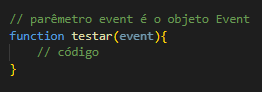
**Objeto Event**

O objeto Event é o objeto pai de outros os outros objeto de eventos,

Todos os outros objetos de eventom como MouseEvent, KeyboardEvent etc têm acesso aos métodos e propriedades do objeto Event.

**Como usar o event**

* **Precisamos atribuir um evento a um elemento**
* **O nome do parâmetro passado ao adicionar um evento in-line DEVE ser ‘event’**
* **Já o parâmetro na função que irá lidar com evento, pode ser qualquer um**



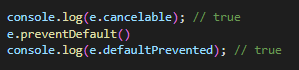
**Principais Propriedades e métodos de Event**

**event.cancelable:** retorna true se o evento pode ser cancelado.

**event.preventDefault():** cancela um evento.

**event.defaultPrevented**: retorna true se o método preventDefault() foi usado no evento

**Exs.:**



**event.target:** retorna o elemento que iniciou o evento

**event.currentTarget:**

**type:** retorna o tipo de evento. Os tipos sãos:

**Relacionado com Mídias**

* **abort:** quando o carregamento de alguma mídia é abortado
* **canplay:** quando o browser pode começar a executar uma mídia
* **canplaythrough:** quando o borwser pode começar a executar a mídia sem parar para buffering
* **waiting:** quando a mídia é pausada, mas reporduzirá sozinha
* **loadeddata:** quando uma mídia é carregada
* **loadedmetadata:** quando o meta dados da mídia são carregados
* **stalled:** quando o browser tentar pegar dados da mídia, mas não consegue
* **pause:** quando a mídia é pausada
* **play:** quando a mídia é resumida
* **playing:** enquanto a mídia estiver sendo executada
* **progress:** enquanto o browser estiver carregando a mídia
* **ratechange:** quando a velocidade de mídia e alterada
* **seeked:** quando o usuário parou de avançar ou voltar a mídia
* **seeking:** enquanto o usuário estiver avançando ou voltando a mídia
* **suspend:** quando o browser parou de pegar dados de mídia

**Relacionados com Impressão**

* **beforeprint:** antes da página começar a imprimir
* **afterprint:** depois que a página começou a ser imprimida

**Relacionados com Elementos**

* **change:** quando o conteúdo de um elemento de formulário(<input>), select ou <textarea> for alterado
* **input:** quando um elemento recebe dados de entrada, como um elemento <input>
* **invalid:** quando um elemento é inválido, como um elemento <input>
* **reset:** quando o form é resetado
* **search:** quando o usuário escreve alguma coisa no input search
* **select:** quando o usuário selecionar algum texto dentro de <input> e <textarea>
* **submit:** quando um formulário é enviado
* **toggle:** quando o usuário abre o elemento <details>
* **fullscreenchange:** quando o elemento é exibido em tela cheia
* **fullscreenerror:** quando houver erro ao tentar exibir o elemento em tela cheia

**Documento**

* **error:** quando houver erro ao carregar o documento
* **load:** quando a página carregar
* **offline:** quando o browser estiver offline
* **online:** quando o browser estiver online
* **resize:** quando a janela é redefinida
* **scroll:** quando a scrollbar está sendo movida