

Hoy entré a la clase, y un tutor estaba respondiendo dudas, porque el profesor llega 15 minutos tarde.

Los eventos son "Sucesos" que hay dentro de una web, producida por el usuario. Este es el tema central de hoy.

La escucha de una web, la tarea de estar respondiendo de Javascript, se llama `addEventListener()` (`label`, `acción`). El `label` sería el evento. Esta es la forma correcta de declararlo, ya que se le está mostrando el evento a la variable. Con el `addEventListener()` o más precisamente, con Javascript, no hace falta hacer uso de la etiqueta `<a>`, en Javascript, se opera de forma más directa en el script. Ahora nos pasó el código, para que lo manipulemos...

```
function respuesta(nombre)
{
  console.log("click", nombre);
}
```

```
let boton = document.getElementById("boton");
// boton.onclick = respuesta;
```

```
boton.addEventListener("click", () => respuesta("andres"));
```

```
<button id="boton">Click</button>
```

Esto es el código.

-Intervalo de clase-

Hay varios elementos del mouse que se pueden usar. Investigalos bien que se pueden usar para cosas interesantes.

mouseup para registrar cuando suelta el click. Hay más de estas propiedades importantes. keyup es lo que me sirve a mí para plantear el ingreso por texto.

input sirve para lo mismo, solo que opera a la variable en tiempo real, la sobrescribe, increíble.

Hay que responder a un desafío obligatoria sobre el DOM.

-Clase validada-

Fedineodt