

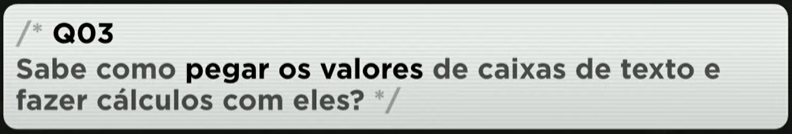
**onclick** => evento que se inicia quando o usuário clica em determinado objeto da página.

**mouseenter** => ao entrar com o mouse no elemento, esse evento é disparado.

**mouseout** => ao sair com o mouse do elemento, esse evento é disparado.



É um conjunto de linha de códigos que ficam armazenadas dentro de um bloco, e só podem ser executados quando o usuário realiza algum tipo de interação com a tela.



Fazendo isso com **getElement**, ou com **querrySelector**.

Dado o último exercício, vamos armazenar o valor digitado com base no id do objeto, e assim vamos armazenar o valor e transformar o valor

**var t1 = document.querrySelector**(‘#**ID**’)

armazenando o valor digitado na tela pelo usuário, mas o JavaScript entende esse valor recebido como uma string.

**var n1 = Number(t1.value)**

**Number** serve para transformar qualquer valor em tipo numérico, e também diferencia valor inteiro de ponto flutuante. **t1.value** significa o valor de n1.

