

Eventos em Javascript e Objetos de Formulário

Eventos

Eventos são acontecimentos que ocorrem durante a navegação em uma página da web. Em Javascript existem basicamente dois tipos de eventos Eventos de Sistemas e Eventos de Mouse.

1-) Eventos de Sistemas: São aqueles que entram em ação automaticamente sem a intervenção do internauta. Os principais são onLoad (ao carregar) e onUnload (ao descarregar) que são adicionados na tag <body> em HTML que representa o início do corpo da página.

2-) Eventos de Mouse: São aqueles que acionam ações mediante o uso do mouse como por exemplo (click do mouse, duplo click do mouse, ao pressionar o botão do mouse, ao soltar o botão do mouse, etc)

Abaixo os principais eventos de mouse.

- onClick : Ocorre quando o botão do mouse for clicado
- onDbldclick: Ocorre quando o botão do mouse sofrer um clique duplo
- onMouseMove: Ocorre quando o ponteiro do mouse passar sobre o objeto
- onMouseOver: Ocorre quando o ponteiro do mouse ficar acima do objeto
- onMouseOut: Ocorre quando você retirar o ponteiro do mouse do objeto
- onSubmit: Ocorre quando o internauta clica no botão enviar com objetos de formulários
- onFocus: Ocorre quando um objeto ganhar o foco com o click do mouse ou o uso da tecla TAB
- onChange : Ocorre quando o conteúdo de uma caixa de texto for alterado

Objetos de Formulário

Falar de eventos sem mencionar os objetos de formulário fica difícil de ver a razão de seu estudo. Os objetos de formulário permitem a construção de páginas com botões de comando, botões de rádio, caixa de texto, caixa de seleção, a fim projetar um

formulário para enviar estes dados ao destinatário. Veremos agora como construir os principais objetos.

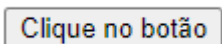
Para construir esses objetos todas as tags deverão serem escritas na tag `<form>..</form>` por se tratar de objetos de formulário e assim atribuir uma ação a este objeto.

1. Botão de comando:

```
<form>
```

```
<input type="button" name="bt1" value="Clique no botão" onclick="alert('Você clicou no botão')">
```

```
</form>
```

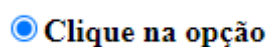


2. Botão de radio:

```
<form>
```

```
<input type="radio" name="opt1" alert('Você clicou no botão')">Clique na opção
```

```
</form>
```

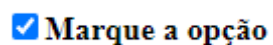


3. Caixa de verificação:

```
<form>
```

```
<input type="checkbox" name="chk1" onclick="alert('Você clicou no botão')">Clique na opção
```

```
</form>
```



4. Caixa de Texto:

```
<form>
```

```
<input type="text" name="texto1" size="35" maxlength="35" value="Curso de  
Javascript" onChange="alert('Você alterou o conteúdo')">
```

```
</form>
```

Curso de Javascript

ATIVIDADE 1

Vamos criar um script que permita ao internauta escolher através de um clique no botão uma cor de fundo para sua página.

Para isso vamos seguir o layout (modelo) de página, conforme abaixo:

Clique em um dos botões para alterar a cor de sua página

Azul Vermelho Verde Amarelo Amarelo Ouro Azul Claro Verde Claro

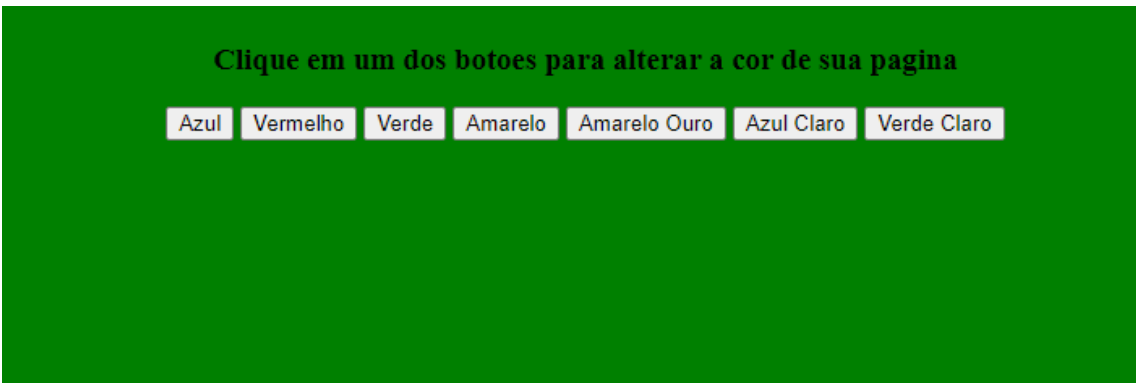
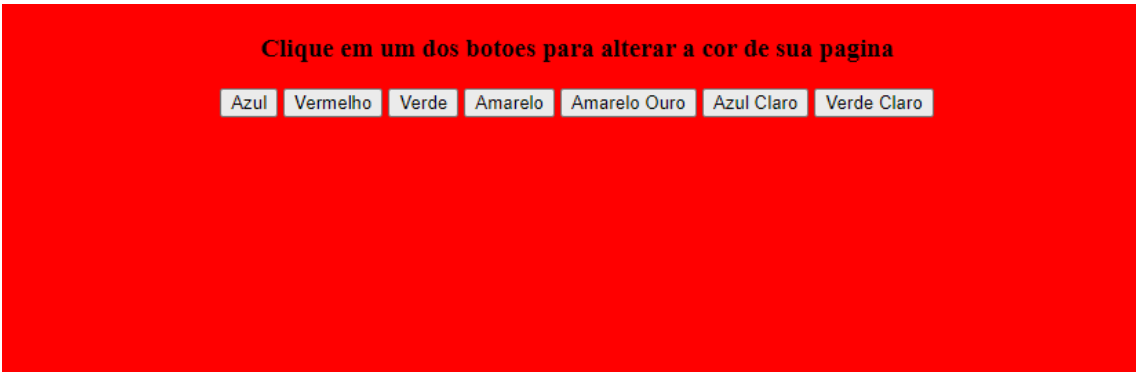
Para montagem desta página digite o código abaixo no bloco de notas e salve o arquivo com o nome de **execorfundoo.html** e logo em seguida abra o arquivo salvo no seu navegador.

> 1. ETEC ZL > 20242 > PW I > Cod_23 > execorfundu.htm > ...

Neste exemplo utilizamos o objeto de formulário "button" aplicando a cada um dos objetos o **evento de mouse onclick** e logo em seguida a instrução que determina a cor de fundo da página.

Talvez você esteja se perguntando que instrução é essa ??? Este comando serve para aplicar um espaço entre os objetos, ou seja, um toque na barra de espaço.

Resultado: Ao clicar no botão, a cor do fundo será alterada automaticamente para a cor correspondente. Exemplo:



Clique em um dos botoes para alterar a cor de sua pagina

Azul

Vermelho

Verde

Amarelo

Amarelo Ouro

Azul Claro

Verde Claro

ATIVIDADE 2

Altere os objetos da página desenvolvida na atividade 1, onde no lugar do **botão de comando**, deverá aparecer o **botão de rádio**.

ATIVIDADE 3

Crie uma calculadora com html, css e javascript conforme Wireframe abaixo:

Minha Calculadora

Primeiro Número

10

Segundo Número

10

Soma

Subtrair

Multiplicar

Dividir

O Resultado é 20