Java Script do Curso em Video

No VsCode > escreva > html:5 > enter > Faz o html normal

No final do body adiciona <script></scricpt>

Aula 4: ex001:

<script>

        window.alert('Minha primeira mensagem.')

</script>



O conteúdo some

<script>

        window.confirm('Esta gostando de Java Script?')

</script>



<script>

        window.prompt('Qual é o seu nome?')

</script>

****

<script>

        window.alert('Minha primeira mensagem.')

        window.confirm('Esta gostando de Java Script?')

        window.prompt('Qual é o seu nome?')

</script>

Variáveis: serve para guardar dados

Comentários: // - serve para uma única linha e /\*\*/ - mais de uma linha

##### Identificadores das variáveis:

* Podem começar com letra, $ ou \_
* Não podem começar com números
* É possível usar letras ou números
* É possível usar acentos e símbolos
* Não podem conter espaços
* Não podem ser palavras reservadas (comandos do JS)

No Node.js ou no VsCode > Terminal > New terminal



Para limpar a tela: ctrl + L

Para sair do programa: .exit

Para mostrar qual o tipo da variável no terminal ou Node.js se coloca typeof

Diferença entre VAR  X  LET  X CONST Aula html > udemy > Var.Let.Const.js

//Usando Var - pouco usado

var value; //pode apenas declarar sem descrição de primeira

value = '1232';

//Usando Let

let color = 'Red'; //pode apenas declarar sem descrição de primeira

color = 'Blue'

//Usando Const - NÂO pode alterar, redefinir, da erro - mais usado

const fullName = 'Larytgs' //sempre tem q ter uma descrição



console.log(value);

console.log(color);

console.log(fullName);

#### Tipos Primitivos Primordiais

|  |  |
| --- | --- |
| Number | 5 18 -12 0.5 -15.9 3.14 8.0  Infinity NaN(not a number) |
| String | “Google” ‘JavaScript’ `Maria` “098-97.09” |
| Boolean | True e False |
| Null | Valor vazio |
| Undefined | Quando não tá recebendo nenhum valor |
| Object | [ ] { } Array(vetor) |
| Function | Funções |

## Uso de caracteres especiais em string

|  |  |
| --- | --- |
| \0 | Byte nulo |
| \b | Backspace |
| \f | Alimentador de formulário |
| \n | Nova linha |
| \” | Aspas duplas |
| \’ | Apóstrofo ou aspas simples |

Array – serve para fazer uma lista Aula html > udemy > array.js

*const* times = ['Flamengo', 'Coxa', 'Botafogo', 'Atlético', 'Cruzeiro'];

console.log('Acessando os times: ', times) //mostrar em lista

console.log('O segundo time é: ', times [1]) //mostrar o segundo time

console.log('Sao',times.length, 'arrays.') // tem 5

console.table(times) //mostrar em tabela

//Operaçoes com o array

times.unshift('Corinthians') //add no começo do array

times.push('USA') //add no final do array

console.log('\nAdicionando mais dois times no inicio e no final:')

console.table(times)

console.log('Agora o tamanho da array tem:' ,times.length , 'times.') // tem 7

times.shift() //remove o primeiro elemento

times.pop() //remove o ultimo elemento

console.log('\nRemovendo o primeiro e o ultimo:')

console.table(times)

console.log('\nAdicionando um novo time na posição 2:')

times.splice(2, 1, 'Palmeiras') //add um elemento em uma posição específica, e removendo o antigo. 1º coloca o indice q quer remover, e quantos elementos quer remover(ate 2), e add ate 2

console.table(times)

console.log('\nOutro exemplo, adicionando 2 times na posição 1')

times.splice(1, 1, 'USA', 'Botafogo') //outro exemplo, removendo 1, add 2

console.log(times)

[Video explicando sobre o splice( )](https://www.google.com/search?q=usando+o+splice%28%29+no+javascript&sca_esv=2ee0018a8b8908ea&sca_upv=1&sxsrf=ACQVn08MNfXSHjLs3_sCgFh6fJxHR7xg4Q%3A1712942062144&ei=7msZZvi1CKyChuMP7MykKA&udm=&oq=usando+o+splice%28%29&gs_lp=-LAQ&sclient=gws-wiz-serp#fpstate=ive&vld=cid:83e966bc,vid:SyuCjQCn05U,st:0)

## Conversão de string para numero: (parse-conversao) Aula06-Ex003

* Number.parseInt(n)
* Number.parseFloat(n)
* Number(n)

<script>

        var n1 = Number.parseFloat(window.prompt("Digite um numero:"))

        var n2 = Number(window.prompt("Digite outro numero: "))

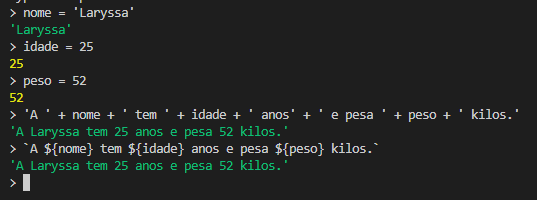
        var s = n1 + n2

        window.alert('A soma dos dois numero é ' + s)

</script>

#### Conversão de numero para string:

* Sting(n)
* n.toSting( )

Template de String – Formatação de strings – utilizando `crases` e ${n} – no node

## Aula06-Ex004:

* s.length : quantos caracteres a string tem
* s.toUpperCase() : tudo em letra ‘MAIUSCULAS’
* s.toLowerCas() : tudo em letra ‘minusculas’

<script>

        var nome = window.prompt("Qual é oseu nome? ")

        document.write(`Ola ${nome}. Seu nome ${nome.length} tem letras. <br>`)

        document.write(`Seu nome em maiusculas fica ${nome.toUpperCase()} <br>`)

        document.write(`Seu nome em minusculas fica ${nome. toLowerCase()}`)

</script>

#### Formatação de números – no node

* n1.toFixed(2) : para colocar duas casas depois do ponto
* n1.toFixed(2).replace(‘.’ , ‘,’) : para substituir oponto por virgula
* n1.toLocalesString(‘pt=BR’, {style: ‘currency’,

currency: ‘BRL’}) : colocando R$

* n1.toLocalesString(‘pt=BR’, {style: ‘currency’,

currency: ‘USD’}) : colocando US$

* n1.toLocalesString(‘pt=BR’, {style: ‘currency’,

currency: ‘EUR’}) : colocando €

## **Operadores de Java Script**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * Aritméticos     Ordem de precedência:  ( )  \*\*  \* / %  + -  .  5 % 2 = é o resto da divisão  .  5 \*\* 2 = é a potencia | * Atribuição     Atribuiçao simples <- | |
| * Relacionais     Identidade:  .  5 é igual a 5  5 é iguala ‘5’  5 não é idêntico a ‘5’  5 é idêntico a 5 | * Lógicos     && significa “e”  || significa “ou”   * Ordem de precedência:   1º Aritméticos  2º Relacionais  3º Lógicos | |
| * Ternário     O teste logico que pode dar verdadeiro ou falso    Vai aparecer aprovado ou Reprovado dependendo do teste  Ex1:  A média é 5.5  A média é maior que 7?  Se sim, Aprovado, se não Reprovado  Ex2:  X é 8  8 % 2 == 0  Resto de 8 dividido por 2 é 0 então 0 é igual a 0  Se a resposta for True = 5 se for False = 9  Res = 5  Ex3: | | |

## **DOM document Object Model**

Aula 9 ex 05:

Arvore do DOM

3 dos objetos:

Location : URL

Document: o doc atual

History: de onde vim p onde vou

**Ver mais sobre na Aula 9 – Introdução ao DOM**

* Por marca

|  |
| --- |
| <script>  *var* p1 = window.document.getElementsByTagName('p')[1] //seleciona o 1º paragrafo          window.document.write("<hr>Esta escrito assim: &nbsp" + p1.innerText)  //innerHTML: mostra com as formataçoes  </script> |

* Por ID : colocando: id=”msg” la na <div>

|  |
| --- |
| <script>  *var* d = window.document.getElementById('msg')          window.document.write('<hr>' + d.innerHTML)          d.style.backgroundColor = 'green'          d.style.color = 'white'          d.style.fontSize = '2em'          d.innerText = 'Mudando o texto da div com ID'  </script> |

* Por nome colocando: name=”msg” la na <div>

|  |
| --- |
| <script>  *var* d = window.document.getElementsByName('msg')[0]       d.style.textAlign = 'left'       d.style.color = 'green'       d.innerText = 'Agora com o Name, deixando na esquerda'  </script> |

* Por classe colocando: class=”msg” la na <div>

|  |
| --- |
| <script>  *var* d = window.document.getElementsByClassName('msg')[0]          d.style.background = 'orange'          d.style.color = 'blue'          d.style.fontSize = '2em'          d.innerText = 'Mudando agora com o Class'  </script> |

* Por seletor colocando por id=”msg” la na <div>

|  |
| --- |
| <script>  *var* d = window.document.querySelector('div#msg')          d.style.color = 'blue'          d.innerText = 'Mudando agora por QuerySelector'  </script>  Por class=”msg”  Apenas mudar no var no <div>:  ('div.msg')  querySelector : singular  querySelectorAll : plural |

## **Eventos DOM – o que pode acontecer com as tags Aula 10 ex 06 e udemy > exerciciosSimples**

* Mouseenter – entrar com o mouse em cima da tag
* Mouseout – tirar o mouse de cima
* Mousemove – mexer o mouse dentro da tag
* Mousedown – pressionar o mouse
* Mouseup – soltar o mouse
* Click – clicar em cima

|  |
| --- |
| <div id="area" onmouseenter="entrar()" onmouseout="sair()">          Interaja...  </div>  <script>  *var* a = window.document.getElementById('area') //colocando p fora, serve para todos          a.addEventListener('click', clicar)          a.addEventListener('mouseenter', entrar)          a.addEventListener('mouseout', sair)    *function* clicar() {              a.innerText = 'Voce clicou!!'              a.style.background = 'green'              a.style.color = 'yellow'          }  *function* entrar() {              a.innerText = 'entrou'          }  *function* sair() {              a.innerText = 'saiu'              a.style.background = 'purple'          }  </script> |

## Método **addEventListener Aula 10 ex 06**

Na div pode tirar tudo aquilo pra não ficar poluído, e adicionar no script

a.addEventListener('click', clicar)       //addEventListener recebe 2 parametros:

a.addEventListener('mouseenter', entrar)  //o evento e a function q vai executar

a.addEventListener('mouseout', sair)

## **udemy > exerciciosSimples:**

<form id="form"> //primeiro exemplo

            <label>Informe sua idade: </label>

            <input type="number" id="age">

            <br><br>

            <button type="submit">Enviar</button> //colocando botao tipo submit, para funcionar

            <button id="btn">Diga ola</button> //segundo exemplo

            <script>

*const* form = document.getElementById("form")

              form.addEventListener('submit', enviar) //o evento e a function q vai executar

*function* enviar(*e*){

*e*.preventDefault() //para nao carregar a pagina sozinho

*const* idade = document.getElementById('age')

                    if (idade.value < 18){

                        alert('Voce é menor de idade')

                    }else if(idade.value >= 18){

                        alert('Voce é maior de idade')

                    }else if(idade.value > 60){

                        alert('Voce é um velhote')

                    }}

            </script>

</form>

Mais tipos acessa 🡪 <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Events>

## Nova função

preventDefault()

Serve para nao carregar a página automaticamente

Cancela o comportamento que o elemento geralmente tem na página, então se o comportamento padrão de um link é abrir um site, nós vamos cancelar isso.

## **Condições**

* Condições Simples aula11 ex08

|  |
| --- |
| var velocidade = 80.5  console.log (`A velocidade do seu carro é ${velocidade}`)  if (velocidade > 70){      console.log (`Voce ultrapassou o limite de velocidade! Multado!`)  }  console.log(`Use sempre o cinto de segurança!`) |

* Condições Compostas aula11 ex09

|  |
| --- |
| aula11 ex09  var pais = "EUA"  console.log(`Vivendo em ${pais}`)  if (pais == "França"){      console.log('Voce é Brasileiro');  }else{      console.log('Voce é Estrangeiro')  }  aula11 ex10 em html  <body>      <h1>Paises</h1>      Em que país voce vive? <input type="text" name="nome" id="txtnome" >      <input type="button" value="Verificar" onclick="verificar()">      <div id="vive"></div>      <script>          function verificar(){              var pais = window.document.getElementById('txtnome')              var vive = window.document.querySelector('div#vive')              var nac = String(pais.value)              vive.innerHTML = `Vivendo em ${nac}`              if (nac == 'Brasil' || nac == 'brasil'){                  vive.innerHTML += "<p>Voce é Brasileiro.</p>"              }else{                  vive.innerHTML += "<p>Voce é Estrangeiro.</p>"              }          }      </script>  </body> |

## Elemento: propriedade: ClassList aula11 ex10.html

Usar classList: uma alternativa conveniente para acessar a lista de classes de um elemento como uma string delimitada por espaço via [element.className](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Element/className).

Embora a classListpropriedade em si seja somente leitura, você pode modificá-la DOMTokenListusando os métodos [add()](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/DOMTokenList/add" \o "adicionar()), [remove()](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/DOMTokenList/remove), [replace()](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/DOMTokenList/replace" \o "substituir())e [toggle()](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/DOMTokenList/toggle" \o "alternar()).

<style>

        .blue{

*color*: blue; }

        .red{

*color*: red; }

</style>

<body>

<p id="text" class="texto">

        Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Natus quis nobis.

</p>

<script>

        const texto = document.getElementById('text')

        texto.classList.add('blue') 

texto.classList.remove('texto') //vai remover a claas texto

      texto.classList.remove('blue') //vai tirar a cor azul

        texto.classList.add('red') // adicionando a cor vermelha



</script>

</body>

* Condições. Aninhadas

|  |
| --- |
| Aula12 ex12  var idade = 89  console.log(`Sua idade é ${idade}`)  if (idade < 16){      console.log('Voce NÂO VOTA.')  }else{      if (idade < 18 || idade >= 60){          console.log("Votação OPCIONAL")}      else{          console.log("Voto OBRIGATÓRIO.")} }  Aula12 ex13  var agora = new Date //para mostrar as hora  var hora = agora.getHours() //exata q estiver executando  console.log(`Agora sao ${hora} horas`)  if (hora < 12){      console.log("Bom diaaa")  }else if (hora <= 17){      console.log("Boa tardee")  }else{      console.log("Boa noiteee") } |

* Condições Múltiplas

|  |
| --- |
| Obrigatório o break  var agora = new Date() // dia atual  var diaSem = agora.getDay()  switch(diaSem) {      case 0:          console.log("Domingo")          break      case 1:          console.log("Segunda")          break        case 2:          console.log("Terça")          break      case 3:          console.log("Quarta")          break      case 4:          console.log("Quinta")          break      case 5:          console.log("Sexta")          break      case 6:          console.log("Sabado")          break  } |

Exercício de idades - aula12ex1

Para carregar o ano atual:

var data = new.data()

var ano = data.getFullYear() // ano atual

Exercício do horário - aula12ex2 horario.html

Dicas:

Para adicionar imagens no HTML pelo JS:

<body onload="carregar()">

    <section>

        <div id="msg">

            Aqui vai aparecera a hora

        </div>

    <script src="script.js"></script> <!--script separado tb-->

</body>

<script> img.src= ("fotos/manha.png")</script>

ou

<script> foto.innerHTML= '<img src="fotos/manha.png">'</script>

Para carregar a hora atual:

var agora = new Date //para mostrar as hora

var hora = agora.getHours() //exata q estiver executando

Para mostrar o dia atual:

var agora = new Date() // dia atual

var diaSem = agora.getDay()

Para que o código JS execute assim que a página é carregada, usa-se Onload no HTML:

onload=" ()"

aula12ex2 fotonoJS.html

Dicas:

Para adicionar imagens e titulo pelo JS no JS:

<body>

    <div id="foto"></div>

    <script>

*let* conteiner = document.getElementById('conteiner')

*let* manha = document.createElement('img') //criando um elemento img

*let* titulo = document.createElement('h1') //criando um elemento h1

        titulo.innerHTML = 'Imagem de manhã' //add o caminho para o titulo

        manha.src = './fotos/manha.png' //add o caminho para a foto

        conteiner.appendChild(titulo) //add no html, para aparecer o titulo no site

        conteiner.appendChild(manha)  //add no html, para aparecer a imagem no site

conteiner.removeChild(titulo) //removendo do html

        manha.style.display = 'flex'

        manha.style.width = '400px'

        manha.style.height = '400px'

</script> </body>

Atributos aula12ex2 atributos.html

<body>

    <img src="fotos/noite.png" alt="noite" width="400px" id="imagem">

    <script>

*const* img = document.getElementById('imagem')

*const* atributo = img.getAttribute('alt') //pegar o valor do atributo



        console.log(atributo) //mostrando no console ==

img.setAttribute('width', '500px') //modifica o valor de um atributo existente num elemento específico

        img.removeAttribute('width') //vai remover o atributo escolhido

    </script>

</body>

## Evento **onSubmit** udemy > exercicios simples

É um evento que acontece quando tenta "submter" o formulário, ou seja, por exemplo quando clica num botão submit . Então você pode executar uma ou mais functions, pode fazer todas as validações que deseja.

<body>

    <main>

        <form onsubmit="enviar()">

            <label>Informe sua idade: </label>

            <input type="number" id="age">

            <br><br>

            <button type="submit">Enviar</button> //tem que ter um botao tipo submit, para funcionar

            <script>

*function* enviar(){

*const* idade = document.getElementById('age')

                    if (idade.value < 18){

                        alert('Voce é menor de idade')

                    }else if(idade.value >= 18){

                        alert('Voce é maior de idade')

                    }else if(idade.value > 60){

                        alert('Voce é um velhote')

                    }

                }

            </script>

        </form>

    </main>

</body>

## Evento **onLoad** aula12ex2 horario.html

Para que o código JS execute assim que a página é carregada, usa-se Onload no HTML:

onload=" ()"

## Colocando o nome do function do JS

function carregar()

Foi colocado no body: HTML:

<body onload="carregar()">

    <header>

        <h1>Hora do Dia</h1>

    </header>

    <section>

        <div id="msg">

            Aqui vai aparecera a hora

        </div>

        <div id="imagem">

            <img src="fotos/manha.png" alt="foto do dia">

        </div>

    </section>

    <footer>

        <p>&copy;Curso em Video</p>

    </footer>

    <script src="script.js"></script> <!--script separado tb-->

</body>

SCRIPT.JS :

function carregar() { //para carregar, coloquei no html(body)

    var msg = window.document.getElementById('msg')

    var foto = document.getElementById('imagem')

    var data = new Date()  //data atual

    var hora = data.getHours() //hora atual

    //var hora = 8

    if (hora >= 7 && hora < 12){

        msg.innerText = `Bom dia! Agora sao ${hora} horas.`

        img.src= ("fotos/manha.png")

        document.body.style.background = '#FEDC5A'

    } else if (hora >= 12 && hora <= 18){

        msg.innerHTML = `Boa tarde! Agora sao ${hora} horas.`

        foto.innerHTML= '<img src="fotos/tarde.png">'

        document.body.style.background = '#f59629'

    } else{

        msg.innerHTML = `Boa noite! Agora sao ${hora} horas.`

        foto.innerHTML= '<img src="fotos/noite.png">'

        document.body.style.background = '#1e4c5c'

    }

}

### **Repetições**

* Estrutura de while Aula13

|  |
| --- |
| .  //esse faz o teste antes e executa o comando  var c = 1  while (c <= 6) { //enquanto o contador der 6..      console.log(`Passo ${c}`)      c++ //c = c + 1  } |

* Estrutura Do while Aula13

|  |
| --- |
| .  //esse executa o comando e  depois faz o teste  var s = 1  do {      console.log(`Passo ${s}`)      c++  } while (s <= 6) |

* ForEach Aula13 🡪 tem mais 2 exercicios la no VsCode

|  |
| --- |
| //repetição com array  *const* cidades = ['São Paulo', 'Rio de Janeiro', 'Curitiba', 'Joinville']    cidades.forEach( (*elemento*) *=>* { //add uma variavele      console.log(*elemento*)        //e uma função anônima 🡪  })    //mostrando o indice junto  cidades.forEach( (*elemento*, *index*) *=>* { 🡪      console.log('Executando o:', *index*)      console.log(*elemento*)  })  console.log('') |

* Estrutura de for Aula14

|  |
| --- |
| /\*var c = 1  while(c <= 5) {      console.log(c)      c++  }\*/  for (var c = 1 ; c<=10; c++){      console.log(c) } |

Aula 14 ex 2

function tabuada() { //para carregar, coloquei no html

    var num = document.getElementById('txtn')

    var tab = document.getElementById('seltab')

    if (num.value.length == 0) {

        window.alert('Por favor, digite um numero!')

    } else {

        var n = Number(num.value)

        var c = 1

        tab.innerHTML = '' //antes de mostrar a tabuada, limpe a tabela antes

        while (c <= 10){

            var item = document.createElement('option') //criar um elemento de opçoes

            item.text = `${n} x ${c} = ${n\*c}`

            tab.appendChild(item) //adicionar os itens

            c++

        }    }}

## **Aula 15 – Variáveis Compostas usando colchetes []**

Uma variável composta tem vários elementos, cada elemento é composto por um valor e por uma chave de identificação.



let num = [8, 4, 3, 1, 9]

num [3] = 6 //adicionar na posição 3 o nº 6

num.push(7) //adicionar no final

console.log(num)

console.log(`Nosso vetor é ${num}`)

console.log(`O vetor tem ${num.length} elementos`) //para ver quantos elementos tem

console.log(`Deixando em ordem crescente ${num.sort()}`)

console.log(`O primeiro valor agora é ${num[0]}`)

/\*for (let pos = 0; pos < num.length; pos++){ //enquanto ele n chegar no final do vetor..

    console.log(`A posição ${pos} = ${num[pos]}`)

}\*/

// Mais simplificado:

for(let pos in num) { //para cada posição dentro de num

    console.log(`A posição ${pos} tem valor ${num[pos]}`)

}

var pos = num.indexOf(7) //vai mostrar em que posição esta

console.log(`O valor 7 esta na posição ${pos}`)

## **Aula 16 – Funções**

* São ações executadas assim que são chamadas ou em decorrência de algum evento.
* Uma função pode receber parâmetros e pode retornar um resultado.

function parimp(n) {

    if (n % 2 == 0) {

        return `O numero ${n} é PAR` EX1

    } else {

        return `O numero ${n} é IMPAR`

    }

}

let res = parimp(1127)

console.log(res)

*function* soma(*n1*=0, *n2*=0) { //se o n1 ou n2 n for chamado é = 0

    return *n1*+*n2* EX2

}

console.log(soma(4))

let v = function(x) { //uma variavel recebe uma função EX3

    return x\*2 //o dobro

}

console.log('O dobro de 5 é', v(5))

console.log('O dobro de 7 é', v(7))

function fatorial(n){

    let fat = 1

    for (let c = n; c > 1; c--) {

        fat \*= c EX4

    }

    return fat

}

console.log(fatorial(5))

let msg = ('O fatorial de 5 é '+ fatorial(5))

console.log(msg)

//RECURSIVA

*function* fatorial(*n*) {

    if (*n*==1) {

        return 1

    } else {

        return *n* \* fatorial(*n*-1)

    }

}

console.log(fatorial(5))

## Colocando tabela pelo JS e aparecer no HTML **Ex: Documents\Projetos HTML e CSS\Musculacao**

var container = document.getElementById("container");

container.innerHTML = [

'<table>',

'<thead>',

'<tr>',

'<th>id</th>',

'<th>col1</th>',

'<th>col2</th>',

'<th>col3</th>',

'</tr>',

'</thead>',

'<tbody>',

'<tr>',

'<td>1</td>',

'<td>data</td>',

'<td>data</td>',

'<td>data</td>',

'</tr>',

'<tr>',

'<td>2</td>',

'<td>data</td>',

'<td>data</td>',

'<td>data</td>',

'</tr>',

'<tr>',

'<td>3</td>',

'<td>data</td>',

'<td>data</td>',

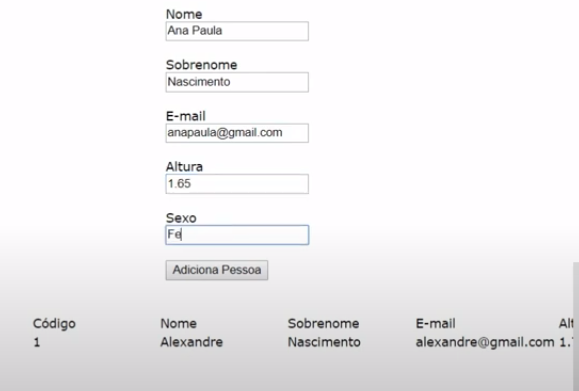
'<td>data</td>',

'</tr>',

'</tbody>',

'</table>'

].join("\n");



## Manipulando Tabelas com Javascript

<https://www.youtube.com/watch?v=ImkWbhXnISM>

Onde o usuário insere os dados solicitados no

formulário da pagina em HTML. Mostrando na tabela

quando clicar em adicionar.

## Busca em tabela com Javascript

<https://www.youtube.com/watch?v=HWZfqk6gSfI>

Onde o usuário quer fazer uma buscar de nom

na tabela

## [Clicar no botão que leva para uma outra parte da mesma pagina](https://pt.stackoverflow.com/questions/175871/click-no-link-que-leva-para-uma-outra-parte-da-mesma-pagina)

Usa href="#idDoElement" com o elemento da ID. Assim quando clicares na ancora a página muda o scroll para mostrar esse elemento.

<a href="#texto5"><h1>Serviços</h1></a>

<a href="#contatos"><h1>Contatos</h1></a>

Fazer a mesma coisa, mas com scroll suave:

Usando:  scroll-behavior: smooth

## [Como adicionar em um botão para voltar ao topo da página](https://pt.stackoverflow.com/questions/245814/como-adicionar-em-um-bot%c3%a3o-a-anima%c3%a7%c3%a3o-para-voltar-ao-topo-da-p%c3%a1gina-usando-a-bib)

HTML:

<aside id="ParaoTopo">

      <div>

          <a onclick="scrollToTop()"><img src="imagens/setapcima.png" alt=""></a>

      </div>

</aside>

A estilização do botão eufaço, o nome que eu coloquei na função foi ScrollToTop. No nosso JavaScript iremos fazer uma const para armazenar a nossa arrow function, dentro dela colocamos o método window.scrollTo() que vai fazer a rolagem para determinado ponto da página.

JS:

*const* scrollToTop = () *=>* {

    window.scrollTo({

   top: 0,

   behavior: 'smooth'

    })

}

Dentro do window.scrollTop() vamos passar, entre chaves, o ponto que no caso seria o topo da nossa página, o topo inicial de uma página é zero.

Por fim, adicionamos o comportamento dessa rolagem para que ela fique suave aos olhos do usuário.

## Colocando a opçao que fica “invisível” na tela e aparece apenas quando o usuário estiver rolando a página

## [Quando clicar no botão ir para fazer o cadastro](https://pt.stackoverflow.com/questions/464160/quando-clicar-no-botao-ir-para-fazer-o-cadastro) por JS

Tem 2formas:

1. Redirecionando com onclick= window.location

<div class="inscrever">

        <input class="bnt st-button" type="button" value ="Inscrever-se"/>

        <input class="bnt es-button" type="button" value ="Entrar">

</div>

obs: location é sinonimo de location.href

<input class="bnt st-button" type="button" value ="Inscrever-se" onclick="window.location='https://pt.stackoverflow.com/questions';" />

<input class="bnt st-button" type="button" value ="Entrar" onclick="window.location='https://pt.stackoverflow.com/';" />

1. função javascript

<input class="bnt st-button" type="button" value ="Inscrever-se" onclick="novaPagina(0)">

<input class="bnt es-button" type="button" value ="Entrar" onclick="novaPagina(1)">

*function* novaPagina(*num*) {

*var* url=new *Array*();

    url[0]="https://pt.stackoverflow.com/questions";

    url[1]="https://pt.stackoverflow.com/";

    window.location=url[*num*];

}