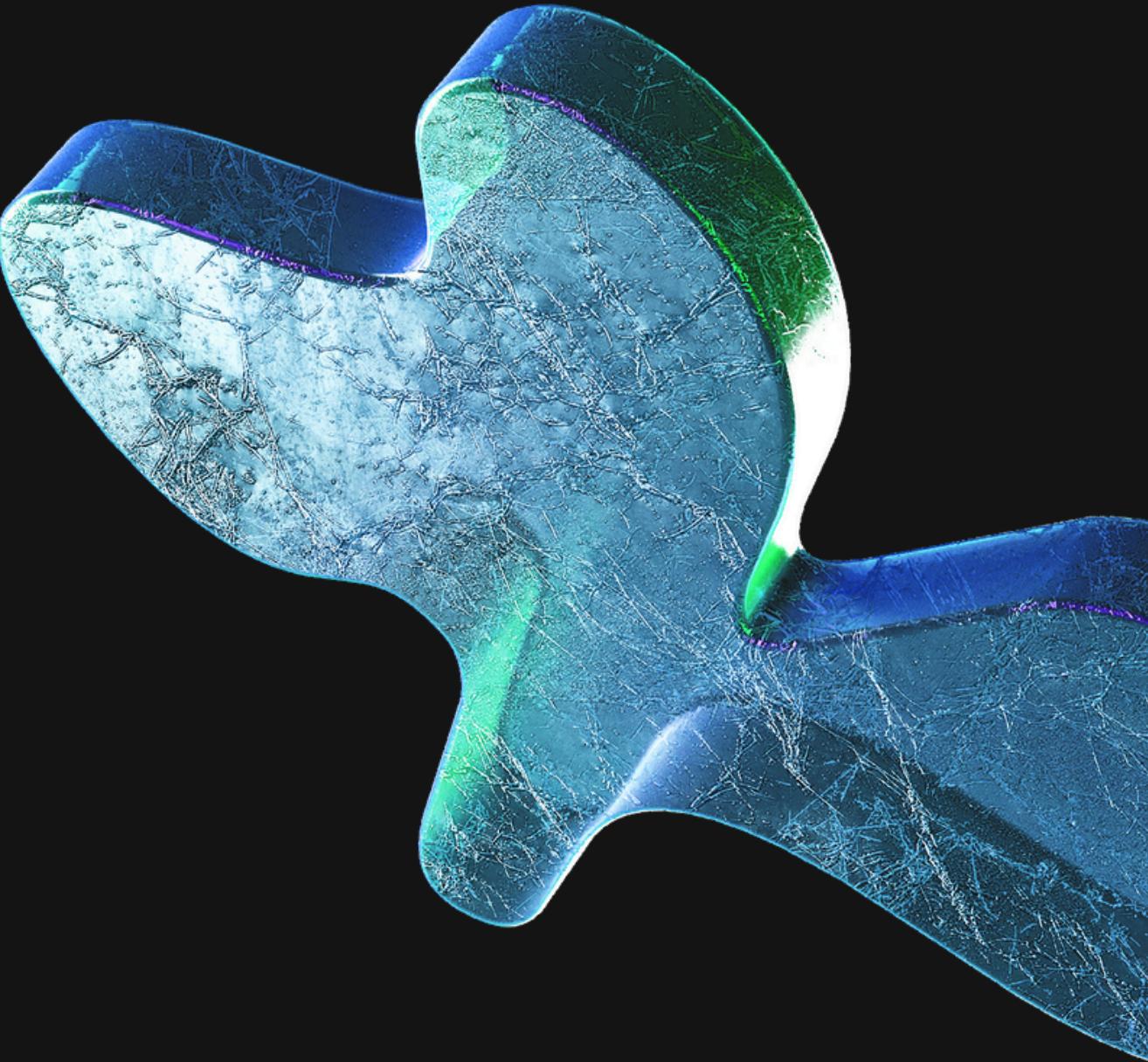


Atividade 4

Paradigma Orientado a Eventos



Lucas Gonçalves Balduino - 22409139

POE

O que você precisa saber



Conceitos do Paradigma de
Orientação a Eventos

Aplicações

Exemplos

Referências

Conceitos

Programação Orientada a Eventos

COMPONENTES (OU EVENT LISTENERS)

São sensíveis a ações do usuário e ao serem acionadas por eventos geram procedimentos como respostas.

EVENTOS

São ações realizadas por usuários em um sistema que podem acionar respostas.

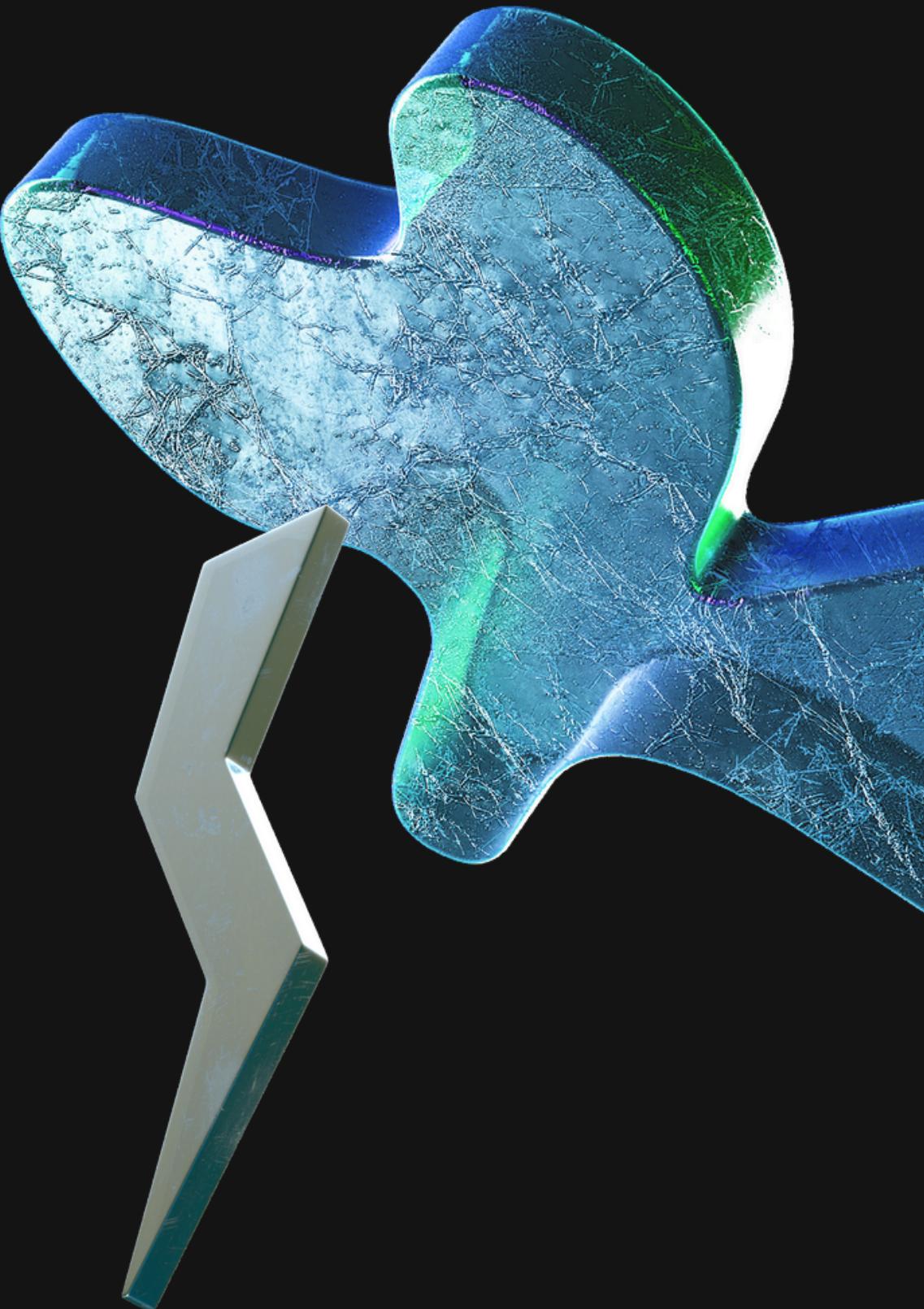
EVENT HANDLERS

São respostas acionadas por componentes em resposta a eventos, geralmente são métodos que alteram a estrutura momentânea do sistema

Aplicações

Paradigma Orientado a Eventos no mundo real

A maior área de uso desse tipo de paradigma é a programação para web, uma vez que há grande relações de eventos e respostas do sistema para com usários em diversos tipos de websites.



Exemplos



```
// HTML: <button id="btn">Clique</button>
document.getElementById('btn').addEventListener('click', (e) => {
  console.log('Usuário clicou!', e);
});
```



```
JButton btn = new JButton("Ok");
btn.addActionListener(e -> System.out.println("Clicou no botão"));
```



Referencias:

<https://risingwave.com/blog/event-driven-programming-and-its-core-concepts/#event-sources-and-their-role>

<https://www.geeksforgeeks.org/javascript/what-is-the-event-driven-programming-paradigm/>

<https://pt.stackoverflow.com/questions/80601/o-que-%C3%A9-a-programa%C3%A7%C3%A3o-orientada-a-eventos>

Livro Base: “Paradigmas de Programação: Uma Introdução”

