

weiß nicht mehr was das macht

↓

```
function handleLoad(): void {  
  document.querySelector("button").addEventListener('click', btn);  
  document.addEventListener('mousemove', setInfoBox);  
  document.addEventListener('click', logInfo);  
  document.addEventListener('keyup', logInfo);  
  document.body.addEventListener('click', logInfo);  
  document.body.addEventListener('keyup', logInfo);  
  document.getElementById('div0').addEventListener('click', logInfo);  
  document.getElementById('div0').addEventListener('keyup', logInfo);  
  document.getElementById('div1').addEventListener('click', logInfo);  
  document.getElementById('div1').addEventListener('keyup', logInfo);  
}
```

- Funktion **handle load** erstellt eine Funktion mit der Intention alle möglichen Events hinzuzufügen die bei auslösung auf die funktion **logInfo** zugreifen.

- durch **'mousemove'**, **setInfoBox** wird die funktion **setInfoBox** quasi konstant ausgelöst solange eine Mausbewegung statt findet

```
const customEvent = new CustomEvent("Ladder", { bubbles: true, detail: { name: "Mario" } });
```

- erstellt eine constante „des custom Event“
- verstanden habe ich das nicht wirklich aber ich glaube „bubbles“ sorgt dafür dass etwas in der hierarchie vom DOM Tree aufsteigen kann

```
function btn(){  
  document.addEventListener("BubblemeupBob", customEvent);  
  document.querySelector("button").dispatchEvent(customEvent);  
  
  function customEvent() {  
    console.log(customEvent.bubbles)  
    console.log(customEvent.detail)  
  }  
}
```

- das custom Event hab ich leider kein bisschen verstanden, da würde ich eventuell im Praktikum nachfragen.