

EVENTI

Quando l'utente interagisce con la pagina, l'azione è considerata un **evento**, esempio un *click*, un *hover*, un *caricamento*, una *pressione di un tasto*, ecc.

Trigger è il comando che fa scattare l'evento.

Callback è una funzione che scatta quando viene triggerata.

La funzione in questione è **`addEventListener()`**

```
elementoIndicato.addEventListener(parametro1, () => parametro2)
```

parametro1, il nome dell'evento che si vuole ascoltare

parametro2, funzione da eseguire al verificarsi dell'evento.

NB: E' possibile anche inserire gli eventi in linea senza `addEventListener()`, ma i comandi potrebbero differire.

Gli eventi più utilizzati sono: *click*, *keydown*, *change*, *mouseover*, *mouseout*, *mousemove*, *load*.

Per una lista completa degli eventi andare a questo link:

https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp

In questo esempio abbiamo richiamato un Bottone e dandogli la funzione `addEventListener`, al click azionerà lo spostamento di un altro titolo richiamato nella funzione.

```
let btnClick = document.querySelector('#btn-click')
btnClick.addEventListener('click' , () => {
    document.querySelector('#titolo').classList.toggle('text-right')
})'
```

Per sapere se il nostro evento viene triggerato, possiamo aggiungere un `el` alla funzione e richiamarla nel `console.log()` per sapere in tempo reale se viene triggerata quando la azioniamo.

```
let btnClick = document.querySelector('#btn-click')
btnClick.addEventListener('click' , (el) => {
    console.log(el)
})
//MouseEvent con tutte le informazioni che esso può darci
```