***Descrição da página em JavaScript***

A página tem como funções: disparar a data e hora; “abrir” e “fechar” o olho em uma “piscada” e ainda mostrar um texto escondido.

No primeiro SCRIPT, definimos o VAR, LET e o CONST para uma melhor resolução e raciocínio sobre o código e sua funcionalidade. Nosso intuito era descrever, em um todo, nosso aprendizado durante as aulas de Qualidade e Teste de Software.

Para disparar a data e hora, declaramos um evento ONCLICK (<button type="button" onclick="document.getElementById('demo').innerHTML = Date()">Clique para disparar a data e a hora</button>) ligado a um BUTTON, onde, assim que o botão fosse acionado, a date e a hora (sendo bem descritas com dia da semana e minutos e segundos) apareceriam de acordo com o horário de Brasília.

Para executar a funcionalidade de “abrir” e “fechar” o par de olhos, declaramos novamente o evento ONCLICK (document.getElementById(‘myImage’).innerHTML) ligado a um BUTTON, onde foi colocada a pasta de imagens para ocorrer a interligação e acontecer a dinâmica da piscada. Nesta linha de código em específico, o olho abriria (<button onclick="document.getElementById('myImage').src='myImage/olhoaberto.jpg'">Abra os olhinhos</button>). A linha de código (<img id="myImage" src="myImage/olhofechado.png" style="width:100px">) especificou a imagem da pasta “myImage” e definiu o seu tamanho na página. Já nesta linha de código em específico, o olho fecharia (<button onclick="document.getElementById('myImage').src='myImage/olhofechado.png'">Dê um a piscadinha de Dev</button>).

Para mostramos o texto escondido, colocamos ali novamente o evento ONCLICK (<button onclick="text()">Clique para abrir o texto escondido!</button>), para depois complementarmos como mais uma tag SCRIPT e adicionarmos uma função que definiria o texto a ser exibido na hora em que o botão do evento fosse acionado, como uma “introdução”.