

Aula 03: Interagindo com o usuário

-> "Page.X - tela.offsetLeft": para subtrair as medidas extra da tela;

-> "Page.Y - tela.offsetTop": para subtrair as medidas extra da tela;

-> O evento do JavaScript que permite capturar o movimento do mouse, e logo sua coordenada, é o onmousemove, contudo esse evento não é capaz de saber se o botão do mouse está clicando ou não. E agora?

Existem os eventos, onmousedown e onmouseup. O primeiro é disparado toda vez que o botão esquerdo do mouse é pressionado e o segundo quando ele é solto. Sendo assim, de alguma maneira, nossa função desenhaCirculo só pode desenhar na tela se o botão estiver pressionado, se não estiver, nada acontecerá.