

Administração Central
Cetec Capacitações

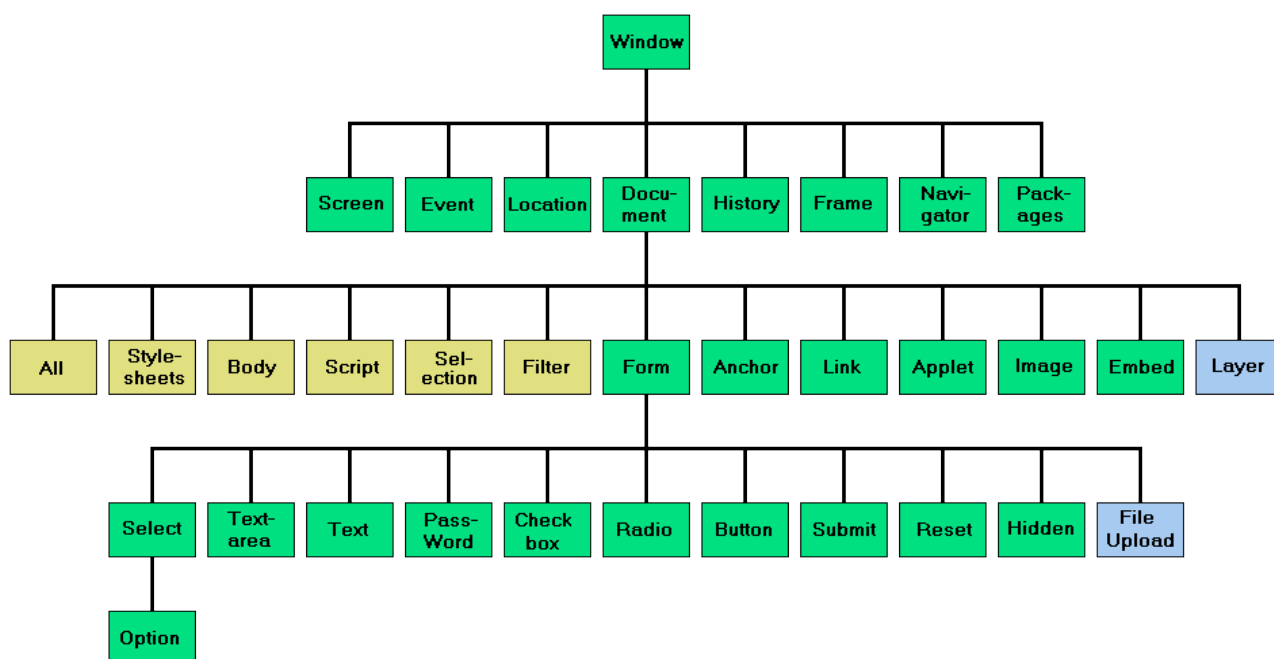
JS

Aula 06 – Orientação a Objetos

1. Orientada a Objetos

A linguagem JavaScript, corresponde a programação orientada a objetos, isso significa que todos os elementos de uma página web são tratados como objetos, sendo agrupados de acordo com o seu tipo e ou funcionalidade, seguindo a hierarquia de objetos da linguagem, são criados os seguintes objetos ao ser carregada uma página.

- **window**: o objeto mais acima na hierarquia, contém propriedades que se aplicam a toda a janela;
- **location**: as propriedades da URL atual;
- **history**: as propriedades das URLs visitadas anteriormente;
- **document**: as propriedades do documento contido na janela, tais como o seu conteúdo, título, cores, etc.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/87679523969613710/>

Administração Central
Cetec Capacitações

2. Propriedade de Objetos

Cada objeto existente na manipulação do JavaScript possui propriedades (características). A utilização de propriedades se dá acompanhada de seu objeto sendo separados por um ponto apenas. Exemplo:

nomeObjeto.propriedade

3. Métodos de Objetos

Os objetos podem conter métodos que são funções pré-definidas pela linguagem que irão executar determinada operação, na maioria das vezes os métodos são usados para alterar o valor de uma propriedade ou executar uma tarefa específica.

nomeObjeto.método(argumento)

4. Eventos

Em linguagens orientadas a objetos é comum a manipulação de eventos que é qualquer reação ou ação que executará determinado procedimento, normalmente ocorre por ato executado pelo usuário, como clicar em um botão, selecionar algum objeto e até mesmo pressionar alguma tecla.

<tag nomeEvento="Instruções JavaScript">

Caso haja mais de um comando JavaScript a ser executado para o mesmo evento estes deverão estar separados por ponto e vírgula (;).

<tag nomeEvento="JavaScript1;JavaScript2;JavaScript3">

5. Manipuladores de Eventos

Evento	Manipulador	Descrição
blur	onBlur	Ocorre quando o usuário retira o foco de um objeto de formulário.
change	onChange	Ocorre quando o usuário muda o valor de um objeto de formulário.
click	onClick	Ocorre quando o usuário clica sobre o objeto.
focus	onFocus	Ocorre quando o usuário focaliza o objeto.
load	onLoad	Ocorre quando o usuário carrega a página.
unload	onUnload	Ocorre quando o usuário abandona a página.

Administração Central
Cetec Capacitações

mouseover	onMouseOver	Ocorre quando o ponteiro do mouse passa sobre um link ou âncora.
select	onSelect	Ocorre quando o usuário seleciona um elemento de um formulário.
submit	onSubmit	Ocorre quando o usuário envia um formulário.
mouseDown	onMouseDown	Ocorre quando o botão do mouse é pressionado.
mousemove	onMouseMove	Ocorre quando o ponteiro do mouse se movimenta sobre o objeto.
mouseout	onMouseOut	Ocorre quando o ponteiro do mouse afasta de um objeto.
mouseup	onMouseUp	Ocorre quando o botão do mouse é solto.
keyDown	onKeyDown	Ocorre quando uma tecla é segurada.
keyPress	onKeyPress	Ocorre quando uma tecla é pressionada.
keyUp	onKeyUp	Ocorre quando uma tecla é solta.

Alguns exemplos:

Execute a instrução **alert()**, quando a página é carregada.

```
<html>
<head>
<title> Aula de JavaScript </title>
</head>
<body onload="alert('Seja Bem Vindo!!!')">
    <p> Testando Eventos </p>
</body>
</html>
```

Exemplo: exemploEventos01.html

Execute a instrução **onclick()**, quando o clique é realizado sobre a palavra “Socorro”.

```
<html>
<head>
<title> Aula de JavaScript </title>
</head>
<body>
<a href="#" onclick="alert('Precisa de Ajuda!!!')">Socorro </a>
</body>
</html>
```

Exemplo: exemploEventos02.html