

Desenvolvimento em Javascript

Leonardo Rocha





Programação **orientada** **a eventos**

03



Interação

Com interface física e lógica





Objetivo:

Diferenciar eventos utilizando linguagem Javascript



Eventos de formulário

Contate-nos

Nome

e-mail

Mensagem

Enviar

São aqueles que destinam-se às interações com elementos de um formulário. Contudo, não é tão específico assim.

Validação de dados do formulário

```
1 var form = document.querySelector("form");
2 var nome = document.getElementById("nome");
3 var sobrenome = document.getElementById("sobrenome");
4 var submit = document.getElementById("submit");
5 var para = document.querySelector("p");
6
7 form.onsubmit = function (e) {
8   if (nome.value === "" || sobrenome.value === "") {
9     e.preventDefault();
10    para.textContent = "Você precisa preencher os dois campos";
11  }
12};
```

Pense no uso de eventos para realizar validação em campos de formulário, como nome e sobrenome. Nesse código, o evento utilizado é o onsubmit.



Eventos de **mouse**

01

onclick

Quando o usuário clica em um elemento.

02

ondblclick

Quando clica duas vezes em um elemento.

03

onmousedown

Pressiona o botão sobre um elemento.

04

onmouseover

Ponteiro do mouse está sobre um elemento.

05

onmouseout

Ponteiro do mouse é movido para fora de um elemento.

06

onmouseup

Botão do mouse é solto sobre um elemento.

.....



Eventos de **teclado**

01

onkeydown

O usuário está
pressionando uma tecla.

02

onkeypress

O usuário pressiona
uma tecla.

03

onkeyup

O usuário solta uma tecla
(previamente pressionada)

.....



Eventos **mobile**

01

ontouchcancel

Ocorre quando o toque é interrompido.

03

ontouchmove

Ocorre quando o dedo se move na tela.

02

ontouchend

Ocorre quando o dedo é removido da tela.

04

ontouchstart

Ocorre quando o dedo entra em contato com a tela.

.....



Vamos Exercitar!

