

# 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.

02

## ontouchend

---

Ocorre quando o dedo é removido da tela.

03

## ontouchmove

---

Ocorre quando o dedo se move na tela.

04

## ontouchstart

---

Ocorre quando o dedo entra em contato com a tela.

.....



Vamos **Exercitar!**

