

# Desenvolvimento em Javascript

Leonardo Rocha





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



# Eventos

Em nível de página





# Objetivo:

---

Experimentar eventos utilizando linguagens web

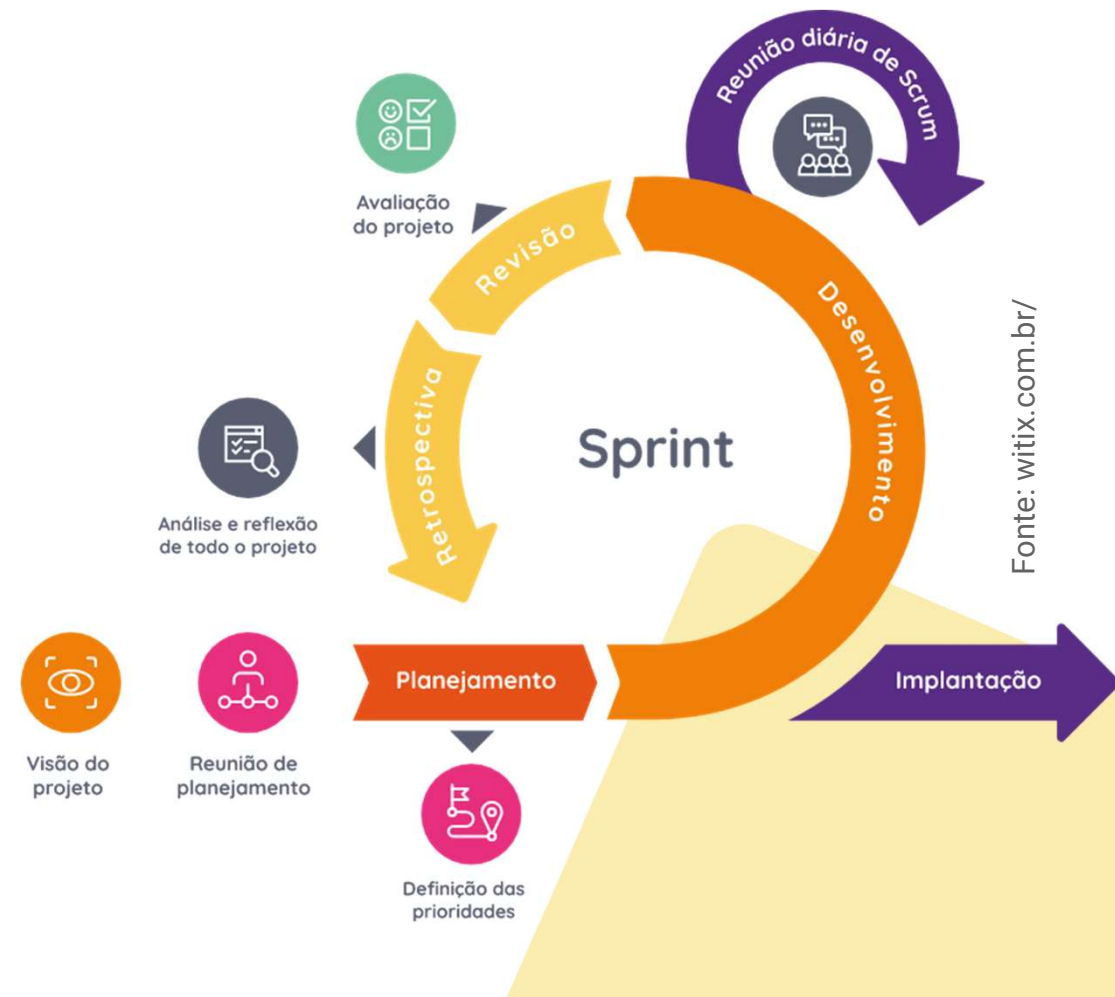


# Projeto

Pode ser definido como um evento com um tempo de duração predefinido e temporário. É comum, no desenvolvimento de um projeto de software, ter várias pessoas envolvidas. Por isso é importante escolher uma boa metodologia para utilizar e assegurar agilidade e produtividade.



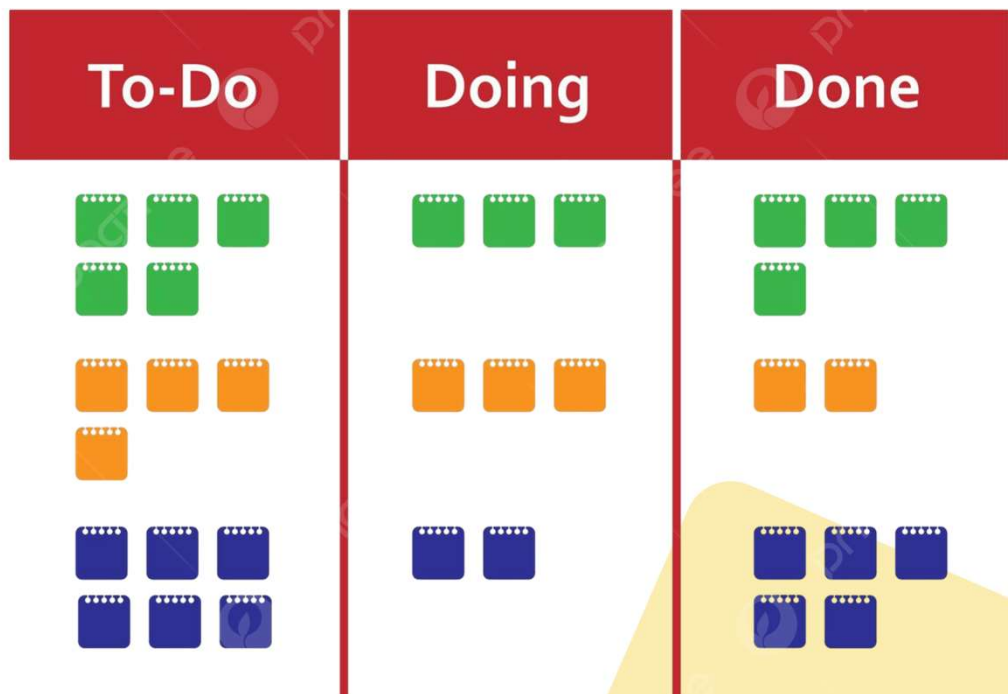
# Metodologias de projetos





# Metodologias de projetos

Fonte: agregat.com.br



Fonte: pt.pngtree.com



# Eventos **CSS**

## 01

### **animationstart**

---

Disparado quando uma animação CSS inicia.

## 03

### **animationend**

---

Disparado quando uma animação CSS é concluída.

## 02

### **animationiteration**

---

Disparado quando uma animação CSS termina e outra inicia.

## 04

### **animationcancel**

---

Disparado quando uma animação CSS é abortada inesperadamente.

.....





# Eventos **HTML**

**01**

**ononline**

---

O navegador detecta conectividade está em modo online.

**02**

**onoffline**

---

O navegador está em modo offline e sem conectividade.

**03**

**onresize**

---

Disparado quando a janela do navegador é redimensionada.

**04**

**onload**

---

Disparado quando a página está carregada.

**05**

**onunload**

---

Disparado quando a página é descarregada ou a janela é fechada.

**06**

**onerror**

---

Disparado quando o carregamento do recurso falhou (erro de rede).

.....



**Vamos Exercitar!**

