



# DOMinando

Módulo 3 - Aula 13 - Hard



Photo by SpaceX on Unsplash



Todos os direitos reservados  
©2022 Resilia Educação

A formal oil painting of Dom Pedro II, Emperor of Brazil. He is depicted from the chest up, facing slightly to the right but looking towards the viewer. He has a full, white beard and mustache, and his hair is thinning. He is wearing a dark blue or black military-style uniform with elaborate gold embroidery on the lapels and cuffs. A wide sash with red, white, and blue stripes runs diagonally across his chest. He is adorned with several medals and orders, including a large star-shaped medal on his left breast and a cross-shaped medal on his right. The background is a plain, light-colored wall.

**DOM**



# DOM

**DOM** (Document Object Model) é um padrão utilizado para **acessar** e **manipular** um documento e seus **elementos**. No nosso caso, a **página web**.

Com ele podemos **alterar, deletar, criar e acessar elementos** de uma página **HTML** utilizando **JavaScript**.



# Busca por Elementos



# DOM: Busca por elementos

---

Existem **diferentes formas** de se **buscar** por um (ou mais) **elementos** no **DOM**. Essa busca pode ser feita utilizando **como referência**:

- ⇒ **Nome da tag**
- ⇒ **Alguma classe da tag**
- ⇒ **O id da tag**

# Atividade: Tá aberto?

Com base nos conteúdos vistos, utilize os métodos `document.querySelector`, `document.append`, `document.createElement`, os atributos de `innerText` e `innerHTML` para implementar o letreiro de funcionamento de uma pizzeria e o atributo `style.<propriedade>` para alterar o estilo do botão.

Em uma nova pasta, com um novo arquivo HTML e outro JS:

- ⇒ Crie uma página que contenha dois botões (“abrir” e “fechar”)
- ⇒ Ao clicar no botão “abrir”, sua aplicação deve:
  - Criar um novo parágrafo com o texto “Estamos abertos!”
  - Adicionar o elemento criado ao corpo da página
  - Alterar a cor do botão para informar que ele foi clicado (ex: deixá-lo verde)
- ⇒ Ao clicar no botão “fechar”, sua aplicação deve:
  - Encontrar o parágrafo com o texto “Estamos abertos!”
  - Modificar o texto do parágrafo para “Estamos fechados!”
  - Alterar a cor do botão para informar que ele foi clicado (ex: deixá-lo vermelho)



A Sony PlayStation 2 DualShock 2 controller is the central focus, lying on a textured, light-colored surface. The controller is white with black buttons and a red carrying case is visible in the background. A USB adapter is also present on the right side of the controller. The text "Eventos e JavaScript" is overlaid in a bold, yellow font across the center of the image.

# Eventos e JavaScript



# Eventos e JavaScript

---

Os **eventos gerados** em uma aplicação web podem ser utilizados como **gatilho** para execução de **funções** em JavaScript.

Dessa forma, o **navegador escuta** os eventos e, caso eles ocorram, as **funções** criadas para **reação** são **acionadas**.

- ⇒ **Click**
- ⇒ **Scroll**
- ⇒ **Drag/Drop**





# Diferença: `on<evento>` e `addEventListener`

---

Ao adicionar um **tratador de eventos** com `.on<evento>` apenas um tratador pode ser utilizado. Além disso, uma **função** deve ser **atribuída** ao **evento**.

Já com `addEventListener` podemos ter **diversos tratadores** para um **mesmo evento**. Sua **estrutura** tem o **nome do evento** como argumento e a **função** tratadora.

# DÚVIDAS?



# Atividade: Eventualmente

Utilizando o que vimos criem os seguintes eventos:

## Hover:

- ⇒ Quando o mouse estiver em cima do botão
  - Aplicar a cor de fundo “verde” no botão
- ⇒ Quando o mouse não estiver em cima do botão
  - Aplicar a cor de fundo “vermelha” no botão

## Click:

- ⇒ Quando o botão for clicado:
  - Aplicar a cor de fundo preta no body
- ⇒ Quando o botão for clicado de novo:
  - Aplicar a cor de fundo branca no body