

ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

HELLO WORLD



#ШПАРГАЛОЧКИ

СОЗДАНИЕ САЙТОВ FRONT-END РАЗРАБОТКА

Средний уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити
в Telegram: https://t.me/hw_school





Угадай число 2.0





onmouseover и onmouseout

onmouseover - событие, срабатывающее при наведении курсора мыши на элемент

onmouseout - событие, работающее, когда курсор убрали с элемента

```
document.querySelector('button').onmouseover = function() {  
    document.querySelector('button').style.color = 'yellow';  
    // при наведении на кнопку текст станет желтым  
};
```



target

target - элемент, на который нажал пользователь, можно получить через событие **event**:

```
let target = event.target;
```

А с **target** уже можно работать - добавлять и удалять классы, получать содержимое:

```
let content = target.innerHTML;
```



Генерация случайного числа

Для получения случайного числа нужно два метода из **Math**:

Math.random() - генерирует случайное число от 0 до 1. Чтобы получить число из нужного диапазона, нужно результат умножить на разность между максимальным и минимальным числом, увеличенную на 1. А к произведению прибавить минимальное число:

Math.random() * (max - min + 1) + min;

Math.floor() - округляет число до целого, отбрасывая дробную часть:

Math.floor(Math.random() * (max - min + 1) + min);