



#ШПАРГАЛОЧКИ

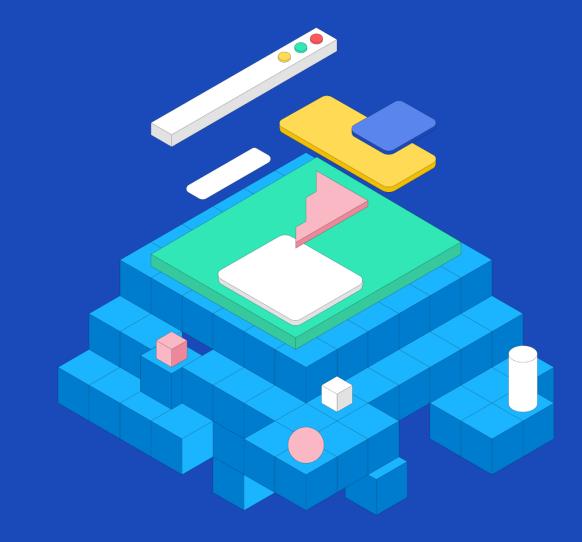
СОЗДАНИЕ САЙТОВ FRONT-END РАЗРАБОТКА

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);