

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>CANPLAYTHROUGH</title>
</head>

<!-- Evento: canplaythrough (pode dar play enquanto).

      # Esse é um evento que acontece por interação do servidor, por isso o arquivo deverá estar vinculado a um servidor para que o
evento possa ser visualizado.

      - canplaythrough: é um evento que ocorre sempre que um arquivo de mídia já possui dados suficientes para tocar a mídia sem travá-
la.

      OBS: todos os eventos devem começar com o prefixo "on"
-->

<body>

  <video src="https://storage.googleapis.com/hcode-public-
storage/videos/AV1_trailer.mp4" controls oncanplay="debug(event)" oncanplaythrough="debug(event)"></video>
  <!--
- Perceba que temos aqui os 2 eventos, tanto o canplay, como o canplaythrough. Perceba que canplay acontece antes, pois, ele é gerado
assim que é possível dar play, enquanto o canplaythrough acontece só quando o vídeo foi carregado totalmente. -->

  <script>
    function debug(e) {
      console.log('Evento: ' + e.type + ' está acontecendo nesse momento.');
```

```
</body>  
</html>
```