

```
<!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>LOADEDATA</title>
</head>

<!-- Evento: loadeddata (carregamento de dados).

      # 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.

      - loadeddata: é um evento que ocorre sempre que os dados de uma mídia são totalmente carregados na página.

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

<body>

  <video src="https://storage.googleapis.com/hcode-public-
storage/videos/AV1_trailer.mp4" onloadeddata="debug(event)" ondurationchange="debug(event)" oncanplay="debug(event)" controls>
  </video>
  <!-- Perceba que vamos ter aqui 3 eventos para acontecer: durationchange, loadeddata e canplay. Perceba a ordem dos eventos:
      1º Vamos ter o durationchange acontecendo, pois os dados de duração de vídeo também são uma informação que é carregada no met
adados;
      2º Vamos ter o loadeddata, que acontece quando dos os dados são carregados;
      3º Por fim, vamos ter o canplay, quando já temos dados o suficiente para dar play no vídeo.-->

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

```
<!-- Atenção! Usamos como exemplo mostrar uma mensagem no console ou um alert na janela, mas lembre-se que as possibilidades são infinitas quando usamos JavaScript -->
```

```
</body>
```

```
</html>
```