

# **Introdução à Tecnologia Web**

## **JavaScript**

### **Sintaxe da Linguagem: Eventos**

# JavaScript – Eventos

## Índice

1 – Eventos JavaScript.....	2
a) Relacionados a Janela .....	2
Evento: onload .....	2
Evento: onload .....	2
b) Relacionados a Mouse.....	2
Evento: onclick.....	2
Evento: ondblclick * .....	3
Evento: onmouseover .....	3
Evento: onmouseout.....	3
Evento: onmousemove * .....	3
Evento: onmousedown * .....	3
Evento: onmouseup * .....	3
c) Relacionados a Formulários .....	3
Evento: onchange .....	3
Evento: onsubmit .....	4
Evento: onselect.....	4
Evento: onblur .....	4
Evento: onfocus .....	4
Evento: onreset * .....	4
d) Relacionados a Teclado.....	5
Evento: onkeydown * .....	5
Evento: onkeypress * .....	5
Evento: onkeyup * .....	5

*Explicações e exemplos complementares vistos em sala de aula.*

*O itens contendo o sinal de asterisco (\*) não pertencem ao conteúdo programático e não serão cobrados em prova e nem abordados em sala de aula. Servem como estudo complementar individual.*

# 1 – Eventos JavaScript

Evento é um recurso utilizado na linguagem Javascript que permite executar instruções a partir do comportamento/ação do usuário sobre os objetos contidos na página promovendo interatividade. Normalmente estão associados à funções, métodos e formulários.

Os eventos são usados na forma **onevento="algumaCoisa"**, onde "algumaCoisa" é uma função ou código de JavaScript a ser executado.

## a) Relacionados a Janela

### Evento: onload

Executa um código JavaScript quando o navegador termina o carregamento de uma janela, de todos os quadros dentro de um FRAMESET, ou de uma imagem.

#### Exemplo1:

```
<script language="javascript">
    function nomeImagem(img){
        alert('Carregada imagem: ' + img.name);
    }
</script>

```

#### Exemplo2:

```
<script language="javascript">
    function bemvindo() {
        alert("Bem vindo!");
    }
    function adeus() {
        alert("Volte sempre!");
    }
</script>
</head>
<body onload='bemvindo()' onunload='adeus()'>
```

### Evento: onunload

Executa um código JavaScript quando o usuário sai da página.

#### Exemplo1:

```
<body onunload="terminar()">
    No código dado, a função a ser desenvolvida, "terminar()", deve fazer alguma
    ação que for necessária quando o usuário sair da janela.
```

## b) Relacionados a Mouse

### Evento: onclick


Executa um código JavaScript quando um objeto é clicado.

#### Exemplo1:

```
<a href="http://www.abc.com.br/" onclick="return confirm('Abre ABC?')">Empresa
ABC</a>
```

#### Exemplo2:

```
<script language="javascript">
    function somar() {
        var a = parseInt(document.soma.a.value);
        var b = parseInt(document.soma.b.value);
        document.soma.resultado.value = a+b;
    }
</script>
</head>
<body>
```



```

<form name="soma">
  <input type="text" name="a" /> +
  <input type="text" name="b" /> =
  <input type="text" name="resultado" />
  <input type="button" value="somar" onclick="somar()">
</form>

```

### Evento: onclick \*

Semelhante ao anterior, com a diferença que executa um código JavaScript quando um objeto recebe um duplo clique.

#### Exemplo1:

```



```

### Evento: onmouseover

Executa um código JavaScript quando o usuário coloca o cursor sobre uma determinada área ou objeto.

#### Exemplo1:

Botão que troca a imagem ao passar o mouse.

```

<a href="page.htm"
onmouseover="document.images['botao1'].src='BotaoInicio1.jpg';" >
  
</a>

```

[ início ]

[ início ]

### Evento: onmouseout

Executa um código JavaScript quando o usuário retira o cursor sobre uma determinada área ou objeto.

#### Exemplo1:

Botão que troca a imagem ao passar o mouse e restaura.

```

<a href="page.htm"
onmouseover="document.images['botao1'].src='BotaoInicio1.jpg';"
onmouseout="document.images['botao1'].src='BotaoInicio.jpg';" >
  
</a>

```

[ início ]

[ início ]

[ início ]

### Evento: onmousemove \*

Executa um código JavaScript quando o usuário move o mouse.

### Evento: onmousedown \*

Executa um código JavaScript quando o usuário pressiona um botão do mouse.

### Evento: onmouseup \*

Executa um código JavaScript quando o usuário libera um botão do mouse.

## c) Relacionados a Formulários

### Evento: onchange

Executa um código JavaScript quando um campo perde o foco e tem seu valor modificado.

#### Exemplo1:

```

<form>
  <input type="text" onchange="alert('Conteúdo modificado!')">
</form>

```

### Evento: onsubmit

Executa um código JavaScript quando o usuário clica o botão Submeter de um formulário. Usado para Formulários.

#### Exemplo1:

```
<script>
function requerido() {
    campo = document.cadastro.nome.value;
    if (campo == "") {
        alert("Campo requerido.");
        document.cadastro.nome.focus();
        return false;
    }
    return true;
}
</script>
</head>
<body>
<form name="cadastro" action="#">
  Nome: <input type="text" name="nome"><br />
       <input type="submit" value="enviar" />
</form> </body>
```

### Evento: onselect

Executa um código JavaScript quando o usuário seleciona um texto em uma caixa

#### Exemplo1:

```
<input type="text" name="texto" value="tenta selecionar este texto"
onselect="alert('Texto selecionado!')" >
```

### Evento: onblur

Executa um código JavaScript quando um elemento, janela ou quadro, perde o foco

#### Exemplo1:

*Transforma texto para maiúsculo ao sair do campo.*

SR.
JORGE
Silva

```
<form id="form1" action="post">
  <input type="text" name="vtitle" value="mr."
  onblur="javascript:{this.value = this.value.touppercase(); }"> <br>
  <input type="text" name="vfirstname" value="peter"
  onblur="javascript:{this.value = this.value.touppercase(); }"> <br>
  <input type="text" name="vlastname" value="crompton"
  onblur="javascript:{this.value = this.value.touppercase(); }">
</form>
```

### Evento: onfocus

Executa um código JavaScript quando o objeto recebe o foco

#### Exemplo1:

```
<textarea name="msg" onfocus="this.value='Digite aqui a mensagem'">
```

### Evento: onreset \*

Executa um código JavaScript quando o usuário clica o botão Reset de um formulário

#### Exemplo1:

```
<form name="form1" onreset="alert('tem certeza?')">
  Nome: <input type="text" name="nome">
  <input type="reset" name="padrao" value="limpar">
</form>
```

## d) Relacionados a Teclado

### **Evento: onkeydown \***

Executa um código JavaScript quando uma tecla é pressionada.

### **Evento: onkeypress \***

Executa um código JavaScript quando o usuário pressiona ou mantém pressionada uma tecla.

### **Evento: onkeyup \***

Executa um código JavaScript quando o usuário libera uma tecla que foi pressionada

## Referências Bibliográficas

1. CARDOSO, Márdel. *Desenvolvimento web para o ensino superior*. Rio de Janeiro: Axcel Books, 2004.
2. CSS. *W3C Recommendation: Cascading Style Sheets Home Page*. Disponível online em: [http://www.w3.org/Style/CSS/]
3. DAMIANI, Edgard. *Javascript - Guia de Consulta Rápida*. São Paulo: Novatec, 2001.
4. DOCTYPE. *Recommended list of DOCTYPE W3C*. Disponível online em: [http://www.w3.org/QA/2002/04/valid-dtd-list.html]
5. FREEMAN, Eric, FREEMAN, Elisabeth. *Use a Cabeça: HTML com CSS e XHTML*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.
6. GOODMAN, Danny. *Javascript : a Bíblia*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
7. GOODMAN, Danny. *Javascript e DHTML: Guia Prático*. Rio de Janeiro: Campus, 2008.
8. HTML. *HTML Validator W3C*. Disponível online em: [http://validator.w3.org/]
9. HTML. *HTML Working Group*. Disponível online em: [http://www.w3.org/html/wg/]
10. HTML. *Overview of HTML*. Disponível online em: [http://www.w3.org/html/]
11. HTML. *W3C Recommendation: HTML 4.01 Specification*. Disponível online em: [http://www.w3.org/TR/html4/]
12. MACEDO, Marcelo da Silva. *Construindo sites adotando padrões Web*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.
13. MARCONDES, Christian Alfim. *HTML fundamental 4.0*. São Paulo: Érica, 2005.
14. MORRISON, Michael. *Use a Cabeça: Javascript*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.
15. NEGRINO, Tom; SMITH, Dori. *Javascript para a World Wide Web*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
16. SILVA, Maurício Samy. *JavaScript - Guia do programador*. São Paulo: Novatec, 2010.
17. W3C. *JavaScript-Based Style Sheets*. Disponível online em: [http://www.w3.org/Submission/1996/1/WD-jsss-960822]
18. W3C. *Scripts*. Disponível online em: [http://www.w3.org/TR/REC-html40/interact/scripts.html]
19. W3C. *W3C Standards*. Disponível online em: [http://www.w3.org/standards/]
20. W3C. *W3C Tutorials*. Disponível online em: [http://www.w3.org/wiki/Category:Tutorials]
21. W3C. *World Wide Web Consortium*. Disponível online em: [http://www.w3.org/]
22. W3Schools. *JavaScript Tutorial*. Disponível online em: [http://www.w3schools.com/js/default.asp]
23. Webdesign. *Revista Webdesign*. Rio de Janeiro: Artecom, 2010.
24. Wide. *Revista Wide*. Rio de Janeiro: Artecom, 2011.
25. XHTML. *W3C Recommendation: XHTML 1.0 The Extensible HyperText Markup Language (Second Edition). A Reformulation of HTML 4 in XML 1.0*. Disponível online em: [http://www.w3.org/TR/xhtml1/]