OCULTAR ELEMENTOS: document.getElementById("demo").style.display = "none";

MOSTRAR ELEMENTOS: document.getElementById("demo").style.display = "block";

**EXIBINDO DADOS DE DIFERENTES MANEIRAS:**

Escrevendo em um elemento HTML, usando innerHTML.

Escrevendo na saída HTML usando document.write().

Escrevendo em uma caixa de alerta, usando window.alert().

Escrevendo no console do navegador, usando console.log().

**CAIXA DE ALERTA**

window.alert(*conteúdo a ser exibido*);

**TIPOS DE DADOS JAVASCRIPT**

// Numbers:  
let length = 16;  
let weight = 7.5;  
  
// Strings:  
let color = "Yellow";  
let lastName = "Johnson";  
  
// Booleans  
let x = true;  
let y = false;  
  
// Object:  
const person = {firstName:"John", lastName:"Doe"};  
  
// Array object:  
const cars = ["Saab", "Volvo", "BMW"];  
  
// Date object:  
const date = new Date("2022-03-25");

**ACESSANDO PROPRIEDADES DO OBJETO**

*objectName.propertyName*

person.lastName;

Não declare strings, números e booleanos como objetos!

Quando uma variável JavaScript é declarada com a palavra-chave " new", a variável é criada como um objeto:

x = new String();        // Declares x as a String object  
y = new Number();        // Declares y as a Number object  
z = new Boolean();       // Declares z as a Boolean object

Evite String, Numbere Booleanobjetos. Eles complicam seu código e diminuem a velocidade de execução.

**THIS**

Em JavaScript, a this palavra-chave se refere a um objeto .

Qual objeto depende de como this está sendo invocado (usado ou chamado).

A this palavra-chave refere-se a diferentes objetos dependendo de como é usada:

Em um método de objeto, thisrefere-se ao **objeto** .

Sozinho, thisrefere-se ao **objeto global** .

Em uma função, thisrefere-se ao **objeto global** .

Em uma função, no modo estrito, thisé undefined.

Em um evento, thisrefere-se ao **elemento** que recebeu o evento.

Métodos como call(), apply()e bind()podem se referir thisa **qualquer objeto** .

**EVENTOS**

Onchange Um elemento HTML foi alterado

Onclick O usuário clica em um elemento HTML

Onmouseover O usuário move o mouse sobre um elemento HTML

Onmouseout O usuário move o mouse para longe de um elemento HTML

Onkeydown O usuário pressiona uma tecla do teclado

Onload O navegador terminou de carregar a página