

Aqui vai uma **sequência de exercícios práticos sobre `addEventListener()`**, organizada do básico ao intermediário — tudo pra você dominar eventos no JavaScript na marra 💪

---

## **Nível 1 — Fundamentos**

### **1. Clique simples**

Crie um botão.

Quando for clicado, deve mostrar um **`alert("Botão clicado!")`**.

### **2. Mudando texto**

Quando o usuário clicar em um botão, o texto dentro de um `<p>` deve mudar para:

“Você clicou no botão!”

### **3. Cor de fundo**

Ao clicar em um botão, mude a cor de fundo do body para uma cor aleatória.

---

## **Nível 2 — Interação com o mouse**

### **4. Mouse over**

Crie uma `<div>` com fundo cinza.

Quando o mouse passar por cima dela (`mouseover`), mude a cor para azul.

Quando sair (`mouseout`), volte ao cinza.

### **5. Contador de cliques**

Mostre na tela quantas vezes o usuário clicou em um botão.

Exemplo:

“Você clicou 5 vezes.”



## Nível 3 — Teclado e formulários

### 6. Tecla pressionada

Mostre no console qual tecla o usuário pressionou (keydown).

### 7. Validação simples

Crie um `<input>` e um botão “Enviar”.

Quando clicar, se o campo estiver vazio, exiba um **alert**( "Preencha o campo! " ).

Caso contrário, mostre o valor digitado no console.

---



## Nível 4 — Controle e eventos múltiplos

### 8. Múltiplos botões

Crie três botões com nomes de cores: vermelho, verde, azul.

Ao clicar em cada um, o fundo da página muda para aquela cor.

### 9. Duplo clique

Use o evento **dblclick** para trocar a imagem exibida na página.

### 10. Remover evento

Crie um botão que exibe uma mensagem ao ser clicado.

Depois de 3 cliques, o evento deve ser **removido** (ou seja, não deve mais funcionar).

---



## Extra — Desafio final

Monte um pequeno “mini app”:

- Um campo de texto e um botão “Adicionar item”.
- Cada vez que clicar, o valor digitado aparece numa lista (`<ul>`).
- Cada item da lista deve poder ser **clicado para ser removido**.  
(Dica: use `addEventListener( 'click', ... )` tanto no botão quanto nos `<li>`)