

Eventos

INTRODUÇÃO A EVENTOS BÁSICOS EM JAVASCRIPT

AUTOR(A): PROF. DANIEL FERREIRA DE BARROS JUNIOR

Eventos

O controle de eventos é um importante aliado do JavaScript. Podemos definir os eventos como ações que ocorrem por meio da intervenção do usuário. Estas ações podem ser capturadas e codificadas com algum propósito específico.

Vamos analisar o seguinte código:

```
1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3.     <head>
4.         <title>Tópico 7</title>
5.         <meta charset="UTF-8">
6.     </head>
7.     <body>
8.         <script type="text/javascript">
9.             function abrir_Bau(){
10.                 document.getElementById("bau").src = "bau_aberto.jpg";
11.             }
12.             function fechar_Bau(){
13.                 document.getElementById("bau").src = "bau_fechado.jpg";
14.             }
15.         </script>
16.
17.         
20. </html>
```

Neste estamos utilizando os eventos `onMouseOver()` e `onMouseOut()`, que funcionam com a seguinte descrição:

`onMouseOver()`

Evento capturado no momento em que o usuário posiciona o mouse a cima do elemento determinado.

`onMouseOut()`

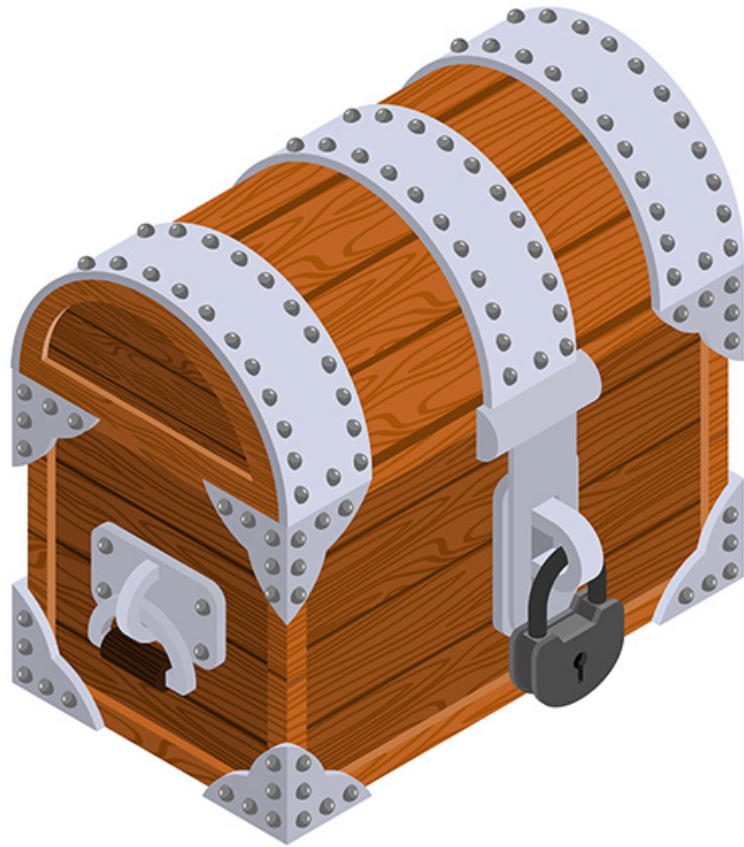
Evento capturado no momento em que o usuário posiciona o mouse para fora do elemento determinado, ou seja, ele estava com o mouse acima do elemento e retirou o ponteiro do mouse.

No código anterior conseguimos um efeito simples porem interessante. Realizamos a abertura e fechamento de um baú, apenas com a movimentação do mouse. Para praticar este exemplo, utilize as imagens a seguir, ou semelhante.

Bau aberto:



Bau fechado:



Observe que os eventos estão determinados no objeto `img`. Nas funções JavaScript utilizamos o código:

```
document.getElementById("bau").src = "nome_IMG";
```

Neste fragmento estamos manipulando um objeto `document`, capturando o elemento “bau” e redefinindo uma nova imagem.

Podemos alterar este código para utilizar melhor os recursos das funções.

Veja este novo código:

```
1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3.     <head>
4.         <title>Tópico 7</title>
5.         <meta charset="UTF-8">
6.     </head>
7.     <body>
8.         <script type="text/javascript">
9.             function alterar_Bau(x){
10.                 var img_bau;
11.                 if (x == 1)
12.                     img_bau = "bau_aberto.jpg";
13.                 else
14.                     img_bau = "bau_fechado.jpg"
15.
16.                 document.getElementById("bau").src = img_bau;
17.             }
18.         </script>
19.         
20.
21.     </body>
22. </html>
```

Esta segunda forma utiliza a passagem de parâmetros entre funções.

Vamos adicionar o evento do click do mouse, e determinar uma nova ação a imagem.

Verifique o código a seguir:

```

1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3.     <head>
4.         <title>Tópico 7</title>
5.         <meta charset="UTF-8">
6.     </head>
7.     <body>
8.         <script type="text/javascript">
9.             var magica = false;
10.            function alterar_Bau(x){
11.                var img_bau;
12.                if (x == 1 && magica == false)
13.                    img_bau = "bau_aberto.jpg";
14.                else
15.                    if (x == 2 && magica == false)
16.                        img_bau = "bau_fechado.jpg"
17.                    else{
18.                        img_bau = "";
19.                        magica = true;
20.                    }
21.                document.getElementById("bau").src = img_bau;
22.            }
23.        </script>
24.        
25.
26.    </body>
27. </html>

```

Agora adicionamos um evento onclick, do qual associamos ao sumiço do baú. Para tanto adicionamos uma variável “magica” para controlar que uma vez desaparecida o baú não volte a aparecer.

Mais controles podem ser adicionados neste contexto. Pratique e tente novas configurações.

DICA:

Para saber mais sobre eventos veja em:

https://www.w3schools.com/js/js_events.asp (https://www.w3schools.com/js/js_events.asp)

https://www.w3schools.com/tags/ref_eventattributes.asp

(https://www.w3schools.com/tags/ref_eventattributes.asp)

Conclusão

Os eventos podem ser capturados e utilizados para agir de acordo com a necessidade, com o auxílio de funções. A princípio verificamos os eventos básicos, treine e altere os exemplos apresentados para uma melhor familiarização destes elementos.

ATIVIDADE

Qual evento é capturado quando o ponteiro do mouse sai de um elemento?

- A. onmouseout
- B. onmouseover
- C. onmouse
- D. onclick

ATIVIDADE

o evento onclick é capturado em que tipo de evento?

- A. no click do mouse na barra lateral
- B. no duplo click
- C. na passagem do mouse no elemento
- D. no click do mouse no elemento

ATIVIDADE

Qual a finalidade do seguinte código:

```
document.getElementById("bau").src ?= "img";
```

- A. alterar o elemento id "bau", por "mágico"
- B. alterar a imagem do elemento id "bau"
- C. excluir a imagem do elemento id "bau"
- D. alterar a imagem do elemento id "img"

REFERÊNCIA

MORRISON, M. Use a cabeça JavaScript. 5º Ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. 606 p.

OLIVIERO. C. A. J. Faça um site JavaScript orientado por projeto. 6º ed. São Paulo: Érica, 2010. 266 p.

ZAKAS, Nicholas C. JavaScript de alto desempenho. 8º Ed. São Paulo: Novatec, 2010. 245 p.

