Módulo 07: Programação com Javascript (parte 07)



Boas-vindas!

Benvindo caro aspirante a dev!

Nesta aula, você irá aprender sobre o evento 'change', 'onChange', 'keyup', 'keydown', 'input' do javascript. Também conhecerá o funcionamento do scrollTop.

Ao final deste módulo você deverá:

- Ter praticado o uso do evento 'change' em diversos elementos de DOM;
- Capturar eventos com 'keyup', 'keydown' e 'input' de teclado;
- Fazer um 'autoscroll' em um elemento do DOM utilizando 'scrollTop'.

Referências básicas:

- change event
 - https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/HTMLElement/change_event
 - o https://www.javascripttutorial.net/javascript-dom/javascript-change-event/
- onChange event
 - $\circ \qquad \text{https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/API/GlobalEventHandlers/onchange} \\$
 - https://www.w3schools.com/tags/ev_onchange.asp
- keyup event
 - o https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Element/keyup_event
- keydown event
 - $\circ \qquad \text{https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Element/keydown_event} \\$
- input event
 - o https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/HTMLElement/input_event
- HTML textarea
 - o https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/Element/textarea
 - https://www.w3schools.com/tags/tag_textarea.asp
- scrollTop
 - $\circ \qquad \text{https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/API/Element/scrollTop}\\$
 - $\circ \qquad \text{https://stackoverflow.com/questions/11715646/scroll-automatically-to-the-bottom-of-the-page} \\$

Exercícios:

- Crie uma página web que possua um elemento HTML select que possa selecionar uma lista de carros esportivos, considerando:
 - a. Identificar a mudança de carro selecionado e alterar a imagem associada;
 - b. Exibir as informações referentes a este carro (dados do carro como nome, fabricante, velocidade máxima, 0-100km e outras informações que julgar pertinente);
 - c. A página web deve ser bem construída visualmente.
- 2. Crie uma página web que contenha um formulário que contenha um campo do tipo CEP (input type text), considerando:
 - a. Capturar o evento de input para não permitir ao usuário a inserção de um caractere que não seja numérico;
 - b. Ao digitar o CEP, capturar o evento de keyup para poder preencher o campo até o limite de tamanho de um CEP não permitindo mais números do que o permitido e adicionando, se necessário o 'hífen' natural de um CEP, isto é, a medida que o usuário digita um número, o campo de CEP deve conter o valor do CEP (incluindo o hífen).
 - c. Se o usuário apertar a tecla 'backspace' (keydown) ele deve apagar o último número inserido.
- 3. Crie uma página web que possua dois campos, um do tipo textarea, outro do tipo text e um botão de enviar, considerando:

Módulo 07: Programação com Javascript (parte 07)



- a. A página deve simular um chat, onde possibilite o envio de uma mensagem de forma que a mensagem digitada no campo do tipo text, ao clicar no botão enviar, deve aparecer no campo do tipo textarea (sem apagar o conteúdo do campo textarea adicionando uma linha a mais a cada inserção);
- O campo textarea deve ter uma largura e altura definida de forma a exibir aproximadamente as últimas 10 linhas e, caso possua mais linhas apareça uma barra de scroll para visualizar todas as mensagens que excedam este limite;
- c. Se o usuário digitar a mensagem e apertar a tecla 'enter', a mensagem deve ser enviada como se o usuário tivesse apertado o botão enviar;
- d. O campo textarea deve receber as mensagens e automaticamente fazer um scroll até a última mensagem permitindo que a última mensagem seja sempre visualizada (utilizar o scrollTop para isso);
- e. Adicionar um botão para poder 'limpar' o conteúdo do campo textarea que ao ser clicado apague o conteúdo do campo textarea.

Em síntese:

Neste módulo você aprendeu a tratar eventos de 'change', 'onChange'; eventos de keyboard 'keyup', 'keydown' e 'input'; e realizou um exercício que possibilitou a inserção de dados em um campo do tipo textarea simulando um chat com 'autoscroll'.

