

Lembre-se de utilizar `window.onload` para executar o código desses exercícios.

Eventos

1. Criar uma página HTML vazia com a estrutura básica (html, head e body)
2. Adicionar um botão ao html com a legenda “Cumprimentar” que, ao ser clicado (onclick) mostre um alerta que diga “olá”.
3. Adicionar outro botão ao html com a legenda “Alterar Fundo” que, quando clicado (onclick) troque a cor do fundo do body (`document.body.style.background`) por “green”.
4. Adicionar à página uma imagem que, na passagem do mouse, imprima na linha de comando (“estou vendo a imagem”);
5. Adicionar outra imagem à página que, quando clicada, utilizando `addEventListener`, imprima na linha de comando (“estou clicando na imagem”).
6. Definir um `addEventListener` de forma que, quando o usuário clicar em qualquer parte do body da página (`document.body`), a cor de fundo do body todo mude para vermelho. Para isso, usar o `this` da função do evento.
7. O usuário é meio chato e, agora, pediu para remover o listener que criamos recentemente, já que ele não consegue interagir bem com a página.
8. Criar um formulário básico com um action que redirecione para www.google.com.br. Usando JavaScript, fazer com que, quando o usuário clicar em Enviar, o formulário não seja enviado, mas sim que seja exibido um alert dizendo “Não é possível enviar”.
9. Fazer com que o `addEventListener` criado na imagem imprima em linha de comando a localização do mouse em x e y.

Timers

1. Em uma página HTML básica (podemos usar a mesma de Eventos), fazer com que, se o usuário passar 10 segundos nessa página, seja exibido um alert que diga “tempo!”
2. A cada 5 segundos que ele passe na página, fazer com que seja exibido um alert que diga “intervalo”.
3. Fazer com que o alert dos exercícios 1 e 2 seja exibido apenas uma vez.