

$$F = G \frac{m_1 m_2}{d^2}$$

AULA 03 - JAVA SCRIPT EVENTOS DOM

PROF. ANDERSON VANIN

$$\frac{\partial^2 u}{\partial t^2} = c^2 \frac{\partial^2 u}{\partial x^2}$$

$$\frac{df}{dt} = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(t+h) - f(t)}{h}$$

TÉCNICAS PARA ACESSAR ELEMENTOS DOM

- **TagName**
- **ID**
- **Name**
- **ClassName**
- **querySelector**

EVENTOS

<DIV>

mouseenter

mousemove

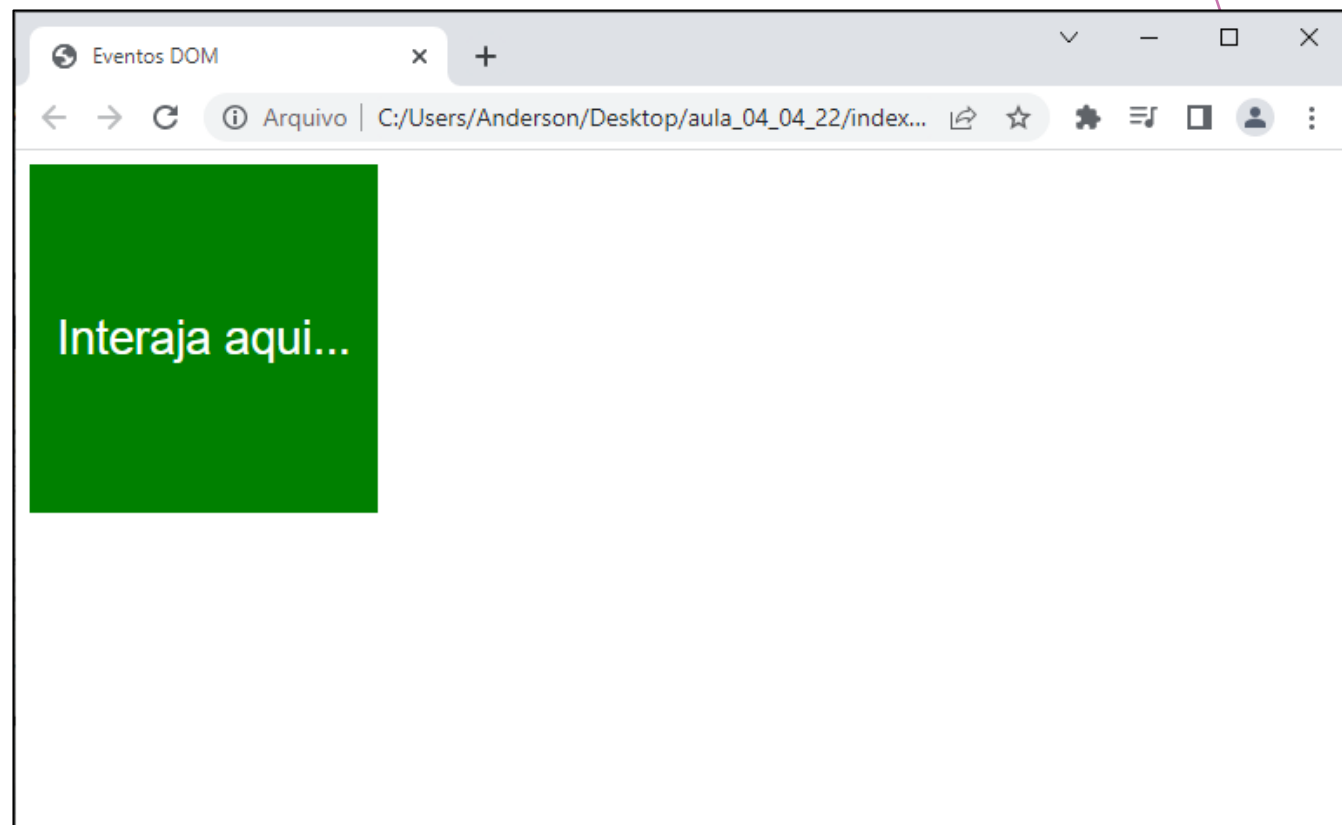
click

mousedown

mouseup

mouseout

```
9      <style>
10          div#area {
11              font: normal 20pt Arial;
12              background: ■green;
13              color: □white;
14              width: 200px;
15              height: 200px;
16              line-height: 200px;
17              text-align: center;
18          }
19      </style>
20  </head>
21
22  <body>
23      <div id="area">
24          Interaja aqui...
25      </div>
26  </body>
27
```



Para tratar um evento
é necessário o uso de
Funções.

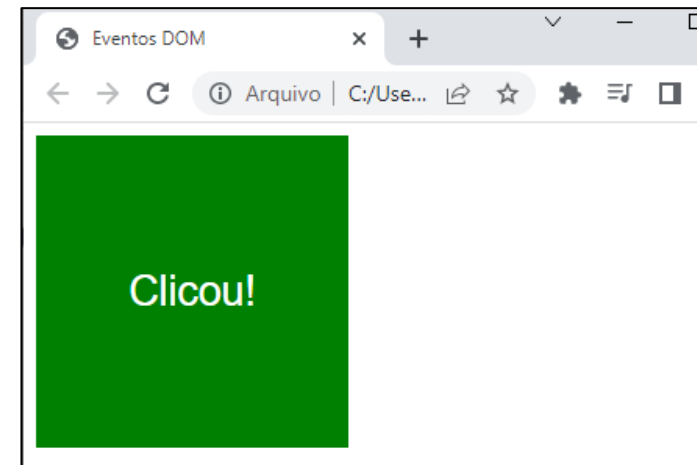
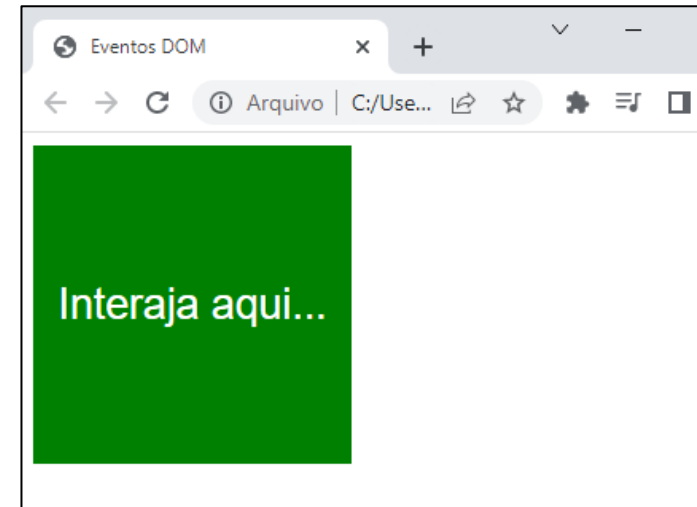
FUNÇÕES

```
function nome(param){  
    //bloco de instruções  
}
```

Geralmente o nome da função é a ação que queremos controlar ou tratar!

TRATANDO O EVENTO DO CLICK

```
22 <body>
23   <div id="area" onclick="clicar()">
24     Interaja aqui...
25   </div>
26
27   <script>
28     function clicar() {
29       var area = document.getElementById('area')
30       area.innerHTML = 'Clicou!'
31     }
32   </script>
33 </body>
```



Vamos adicionar
outros eventos para
serem tratados com
outras funções.


```
22 <body>
23   <div id="area" onclick="clicar()" onmouseenter="entrar()" onmouseout="sair()">
24     Interaja aqui...
25   </div>
26
27   <script>
28     var area = document.getElementById('area')
29     function clicar() {
30       area.innerHTML = 'Clicou!'
31       area.style.background = 'red'
32     }
33     function entrar() {
34       area.innerHTML = 'Entrou!'
35     }
36     function sair() {
37       area.innerHTML = 'Saiu!'
38       area.style.background = 'green'
39     }
40   </script>
41 </body>
```

Importante ressaltar que colocamos a instrução:
`var area = document.getElementById('area')`
para fora das funções para que a variável área seja
utilizada de **forma global** por todas as funções.

Assim como disparamos as funções de acordo com os eventos pelas tags html, podemos também disparar as funções através de **listeners** que são colocados dentro do código javascript

```
22 <body>
23   <div id="area">
24     Interaja aqui...
25   </div>
26
27   <script>
28     var area = document.getElementById('area')
29     area.addEventListener('click',clicar)
30     area.addEventListener('mouseenter',entrar)
31     area.addEventListener('mouseout',sair)
32
33     function clicar() {
34       area.innerHTML = 'Clicou!'
35       area.style.background = 'red'
36     }
37     function entrar() {
38       area.innerHTML = 'Entrou!'
39     }
40     function sair() {
41       area.innerHTML = 'Saiu!'
42       area.style.background = 'green'
43     }
44   </script>
45 </body>
```

Exercício:

Criar uma calculadora de Somar dois Números

```
11 <body>
12     <h1>Somando Valores</h1>
13     <input type="number" name="n1" id="n1"> +
14     <input type="number" name="n2" id="n2">
15     <input type="button" value="somar" onclick="somar()">
16     <div id="resultado">Resultado</div>
17     <script>
18         function somar() {
19             var n1 = document.getElementById('n1')
20             var n2 = document.getElementById('n2')
21             var res = document.getElementById('resultado')
22             var num1 = Number(n1.value)
23             var num2 = Number(n2.value)
24             var soma = num1 + num2
25
26             res.innerText = `A soma de ${num1} + ${num2} é ${soma}`
27         }
28     </script>
29 </body>
```

Desafio:

Criar uma calculadora com as 4 operações básicas para dois Números