O MouseArea no QML pode emitir ou responder a uma série de eventos, mas não possui sinais explícitos como um QObject. Em vez disso, você define handlers como onClicked, onPressed, etc. Esses "sinais" são handlers de eventos, mas você pode usá-los para emitir sinais personalizados, como você já fez no seu botão.

### Eventos de clique e pressionamento

Evento QML Descrição

onClicked Quando o botão é pressionado e solto no mesmo ponto.

onDoubleClicked Quando ocorre um clique duplo.

onPressed Quando o mouse pressiona o botão.

onReleased Quando o botão é liberado.

onCanceled Quando o pressionamento é cancelado (ex: fora da área).

### Eventos de posição e movimento

Evento QML Descrição

onPositionChanged Quando o cursor se move dentro da área.

onMouseXChanged Quando a coordenada mouse.x muda.

onMouseYChanged Quando a coordenada mouse.y muda.

### Eventos de entrada e saída

Evento QML Descrição

onEntered Quando o cursor entra na área.

onExited Quando o cursor sai da área.

### Eventos de roda (scroll)

Evento QML Descrição

onWheel Quando a roda do mouse é girada.

### Eventos de toque (em dispositivos touch)

Evento QML Descrição

onPressAndHold Pressionamento longo.

onReleased Quando o dedo é levantado.

### Outros úteis

Propriedade/Evento Descrição

hoverEnabled Necessário para detectar onEntered/onExited.

acceptedButtons Quais botões do mouse são aceitos.

drag.target Habilita arrastar um item.

onDragChanged Detecta início/fim da operação de drag.

preventStealing Impede que outro item intercepte os eventos.

### Resumo dos principais que você pode usar para emitir sinais personalizados:

onEntered → hoverEnter

onExited → hoverLeave

onPressed / onReleased / onClicked / onDoubleClicked

onPositionChanged → emitir dragged(x, y)

onWheel → para zoom/scroll