



# Programação para Internet

---

## Módulo 4

### Páginas Interativas com JavaScript

Prof. Dr. Daniel A. Furtado - FACOM/UFU

Conteúdo protegido por direito autoral, nos termos da Lei nº 9 610/98

A cópia, reprodução ou apropriação deste material, total ou parcialmente, é proibida pelo autor

# Conteúdo da Módulo

- Introdução à Linguagem JavaScript
- Recursos Básicos da Linguagem
- Document Object Model – Árvore DOM
- Tratamento de Eventos
- Manipulação da Árvore DOM

# O que é JavaScript?

- Linguagem de script de alto nível integrada nos navegadores
- Permite prover interatividade e dinamismo a websites
- Permite programar o comportamento da página Web na ocorrência de eventos
- Permite alterar o documento HTML dinamicamente
- Comumente executada no lado cliente (front-end), pelo navegador de Internet
  - Linguagem interpretada pelo navegador
  - Não é necessário compilar explicitamente o código JavaScript
- Também pode ser utilizada no lado servidor (back-end)
  - Utilizando ferramentas como o Node.js
- JavaScript é as vezes referenciada pela abreviação JS
- Não confundir com a linguagem de programação Java

# O que posso fazer com JavaScript?

- Modificar o conteúdo dos elementos HTML da página
- Adicionar novos elementos HTML na página dinamicamente
- Remover elementos HTML da página dinamicamente
- Modificar os atributos dos elementos dinamicamente
- Modificar os estilos CSS dos elementos dinamicamente
- Fazer requisições HTTP assíncronas
- Validar formulários etc.

# JavaScript e ECMAScript

- Ecma International – organização que desenvolve padrões
- **ECMAScript** é uma linguagem padronizada, uma especificação
  - ECMA-262 é o nome do padrão propriamente dito
  - Está em sua 15ª edição, a ECMAScript 2024
- JavaScript é uma implementação da linguagem ECMAScript
- Há também outras implementações como JScript e ActionScript
- JavaScript foi desenvolvida originalmente por Brendan Eich da Netscape

# Inserindo JavaScript de Forma Embutida no HTML

```
<html>
```

```
  <head>
```

```
    <script>
```

```
    // Código JavaScript
```

```
    </script>
```

```
  </head>
```

```
  <body>
```

```
    ...
```

```
  </body>
```

```
</html>
```

```
<html>
```

```
  <head>
```

```
    ...
```

```
  </head>
```

```
  <body>
```

```
    ...
```

```
    <script>
```

```
    // Código JavaScript
```

```
    </script>
```

```
  </body>
```

```
</html>
```

O código JavaScript pode ser inserido de forma embutida dentro do próprio arquivo HTML utilizando o elemento `<script>` da HTML. O código pode ser inserido na região de cabeçalho, no corpo da página ou até mesmo depois da tag `</body>`.

# JavaScript em Arquivo Separado

## Arquivo HTML

```
<html>

  <head>

    <script src="arquivoJavaScript.js"></script>

  </head>

  <body>

    ...

  </body>

</html>
```

## Arquivo JavaScript (.js)

```
/* arquivoJavaScript.js */

alert('Hello World!');
```

Uma forma melhor de inserir o código JavaScript é utilizar um arquivo externo e referenciá-lo na tag `<script>` com o atributo `src`. Também há a possibilidade de inserir JavaScript como **módulo**, mas esse assunto não será abordado neste material (módulos são inseridos com `<script type="module">`)

# Vantagens do JavaScript em Arquivo Separado

- Melhor separação entre conteúdo (HTML) e comportamento (código JS)
- HTML conciso - código mais fácil de ler e manter
- Possibilidade de reutilizar o código JavaScript em vários arquivos HTML
- Arquivos JavaScript podem ser mantidos em cache pelo navegador
  - Maior agilidade no carregamento



# Hello World em JavaScript

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">

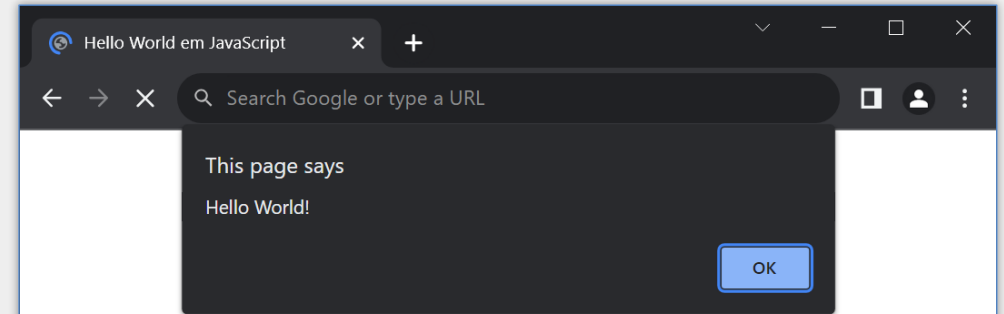
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Hello World em JavaScript</title>
</head>

<body>

  <h1>Minha primeira página com JavaScript</h1>
  <p>Lorem ipsum dolor sit amet.</p>

  <script>
    alert("Hello World!");
  </script>
</body>

</html>
```



Neste exemplo, a janela de alerta com a mensagem **Hello World!** é apresentada ao usuário durante o carregamento da página. O conteúdo propriamente dito (título e parágrafo) será mostrado depois que o usuário clicar no botão **OK** e a página terminar de ser carregada.

# Execução do Código JavaScript no Navegador

## ■ Fase 1 – Execução durante o carregamento da página

- Uma parte do código JavaScript (código fora de funções, por ex.) é executada durante a fase de **carregamento** do documento HTML, como no exemplo "hello world" apresentado no slide anterior
- Normalmente essa parte do código faz inicializações ou apenas registra funções tratadoras de eventos (event handlers), as quais serão chamadas posteriormente
- Se há vários trechos de código inseridos com múltiplas tags `<script>`, então eles serão executados de forma síncrona, na ordem em que aparecem no documento HTML\*

## ■ Fase 2 – Execução em resposta a eventos

- O código JavaScript é executado na ocorrência de eventos como clique em botão, rolagem de página, dado de rede disponível etc.
- As funções tratadoras de eventos são normalmente registradas na Fase 1

\***OBS:** esse comportamento pode ser alterado com os atributos `async` / `defer`

# Execução do Código JavaScript no Navegador

```
<body>
  <h2>Clique na imagem a seguir</h2>
  

  <script>
    // Esta função será executada apenas na fase 2, quando o
    // usuário clicar na imagem
    function welcome() {
      alert("Seja bem vindo!");
    }

    // A próxima linha será executada durante o carregamento,
    // na fase 1. Seu único objetivo é registrar a função
    // welcome() para tratar o evento 'click' na imagem
    document.images[0].onclick = welcome;
  </script>
</body>
```



# JavaScript no Navegador – Threading Model

- De uma forma geral, o código JavaScript no navegador executa em modo de **thread única** (single-threaded)
  - Por exemplo, enquanto uma função JavaScript estiver sendo executada, outras funções tratadoras de eventos deverão aguardar
  - Portanto, deve-se evitar operações que demoram para finalizar, sob pena de congelar a interface do usuário e causar uma experiência de navegação ruim
- Em alguns casos é possível executar o código JavaScript de forma assíncrona, como em requisições Ajax ou em funções definidas com **async** / **await**
- Também é possível executar o código JavaScript em background utilizando **web workers**, mas com acesso limitado ao contexto da thread principal

# Recursos Básicos da Linguagem

---

# Observações Gerais

- JavaScript é sensível a maiúsculas e minúsculas (case sensitive)
- Declarações podem ou não terminar com o ponto-e-vírgula
- Os tipos das variáveis são definidos automaticamente
- Comentários de linha: `// comentário`
- Comentários de bloco: `/* comentário */`

# Estruturas Condicionais e de Repetição

```
if (expressão) {  
    // operações se verdadeiro  
}  
else {  
    // operações se falso  
}
```

```
switch (expressao) {  
    case condicao1:  
        // operações  
        break;  
  
    case condicaoN:  
        // operações  
        break;  
  
    ...  
    default:  
        // operações  
}
```

```
for (let i = 0; i < 10; i++)  
{  
    // operações  
}
```

```
for (let item of array)  
{  
    // operações  
}
```

```
while (expressao)  
{  
    // operações  
}
```

```
do {  
    // operações  
} while (expressao)
```

# Declaração de Variáveis

**var** nomeDaVariável = valorInicial

- Variável com escopo local se declarada dentro de uma função
- Variável com escopo global se declarada fora de funções
- Pode ser redeclarada. Pode ter valor atualizado
- Variáveis globais podem ser acessadas pelo objeto `window` (ex. `window.idade`)

**let** nomeDaVariável = valorInicial

- Variável tem escopo restrito ao bloco de código onde é declarada
- Pode ser acessada e atualizada apenas dentro do bloco
- Não pode ser redeclarada no mesmo bloco

**const** nomeDaConstante = valor

- Semelhante a `let`, porém a variável não pode ser atualizada
- Deve ser inicializada no momento da declaração



# Exemplos de Declarações de Variáveis

```
<script>
const pi = 3.14;
var soma = 0;    // soma é uma variável global
for (let i = 1; i <= 10; i++) {
    soma += i;  // i só pode ser acessada neste for
}

if (soma > 50) {
    let k = soma + pi; // k só pode ser acessada neste bloco
    var m = k + 1;    // m poderá ser acessada fora do if
    console.log(k);
}

console.log(m); // mostrará o valor de m normalmente
console.log(k); // erro, pois k é restrita ao 'if' acima
</script>
```

# Operadores Aritméticos, Relacionais e Lógicos

## Operadores Aritméticos e de Atribuição

| Operador | Significado                         |
|----------|-------------------------------------|
| +        | Adição (e concatenação)             |
| -        | Subtração                           |
| *        | Multiplicação                       |
| /        | Divisão                             |
| %        | Resto da divisão inteira            |
| ++       | Incremento                          |
| --       | Decremento                          |
| =        | Atribuição                          |
| +=       | Atribuição com soma ou concatenação |
| -=       | Atribuição com sub.                 |

## Operadores Relacionais e Lógicos

| Operador | Significado                                      |
|----------|--|
| ==       | Comparação por igualdade                         |
| ===      | Comparação por igualdade, incluindo valor e tipo |
| !=       | Diferente  |
| >        | Maior que  |
| >=       | Maior ou igual a                                 |
| <        | Menor que  |
| <=       | Menor ou igual a                                 |
| &&       | “E” lógico                                       |
|          | “Ou” lógico                                      |
| !        | Negação lógica                                   |

# Operador de Adição e Concatenação

- O operador **+** deve ser utilizado com atenção
- Permite **somar** ou **concatenar**, dependendo dos operandos
- Se um dos operandos é uma **string** então será feita a **concatenação**
  - O outro operando é convertido para string, caso não seja
- Se os dois operandos são **numéricos** então é realizada a **soma**
- Exemplos
  - `let x = 5 + 5; // x terá o valor 10`
  - `let y = '5' + 5; // y terá a string '55'`
  - `let z = true + '5'; // z terá a string 'true5'`

# Diferença dos Operadores `==` e `===`

## ■ Operador `==`

- Compara apenas valores
- Operandos de tipos diferentes são convertidos e os valores resultantes são comparados

## ■ Operador `===`

- Compara o valor e o tipo dos operandos
- Comparação com operandos de tipos diferentes sempre resulta em `false`

## ■ Exemplos

- `1 == true;` // retorna `true`, pois `true` é convertido para `1`
- `2 == true;` // retorna `false`
- `1 === true;` // retorna `false` (tipos diferentes);
- `10 == "10"` // retorna `true` depois de converter `10` para a string `"10"`
- `10 === "10"` // retorna `false`; (tipos diferentes);

# Objetos window, navigator, document e console

## window

- Objeto global que representa a aba do navegador contendo a página
- Possibilita obter informações ou realizar ações a respeito da janela, como:
  - Obter dimensões: `window.innerWidth` e `window.innerHeight`
  - Executar uma ação quando a página for carregada, fechada etc.
  - Mostrar mensagens de alerta: `window.alert("mensagem");`

## navigator (ou `window.navigator`)

- Representa o navegador de Internet em uso (browser, user-agent)
- Fornece dados sobre o idioma do navegador, geolocalização, memória etc.
- Exemplo: `window.alert(navigator.language); // mostra "pt-BR"`

## document (ou `window.document`)

- Representa o documento HTML carregado na aba do navegador
- Possibilita a manipulação da árvore DOM

## console (ou `window.console`)

- Dá acesso à janela de console de depuração do navegador

# Registrando Mensagens na Janela de Console do Navegador

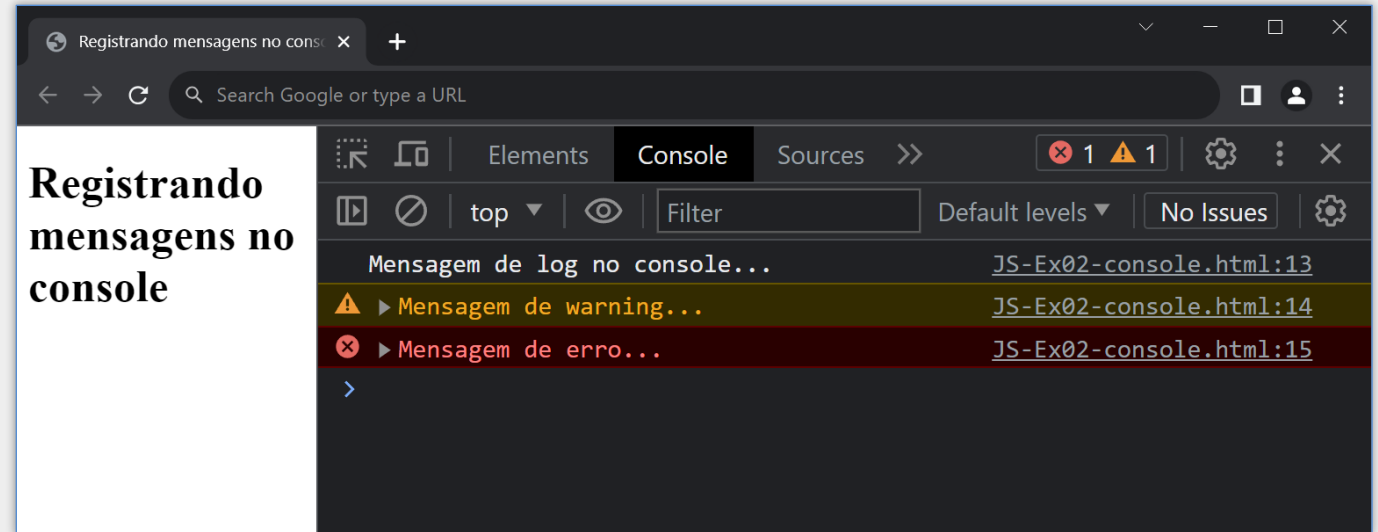
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Registrando mensagens no console</title>
</head>

<body>
  <h1>Registrando mensagens no console</h1>

  <script>
    console.log('Mensagem de log no console...');
    console.warn('Mensagem de warning...');
    console.error('Mensagem de erro...');
  </script>
</body>

</html>
```



Registrar mensagens na janela de console do navegador pode ser útil para fins de desenvolvimento, depuração e manutenção da página web.

# Strings

- Podem ser definidas com aspas simples ou duplas

```
let msg = "JavaScript";
```

- Caracteres podem ser acessados por colchetes ou pelo método `charAt`

```
let primLetra = msg[0];
```

```
let primLetra = msg.charAt(0);
```

- Strings com aspas duplas podem conter aspas simples e vice-versa

```
let msg = "It's alright";
```

- É possível fazer o escape de caracteres especiais com a contrabarra

```
let msg = 'It\'s alright';
```

- Strings são objetos com propriedades e métodos

```
msg.length, msg.indexOf('alright'), msg.substr(0,2), msg.split etc.
```

- São imutáveis (caracteres da string não podem ser alterados)

# Template Literals (ou Template Strings)

- São **strings** especiais definidas com o caractere crase: ``minha string``
- Suportam fácil interpolação de variáveis e expressões com `${ }`
- Maior facilidade para definir strings de múltiplas linhas
- A string pode conter aspas simples e duplas

```
let a = 1;
let b = 2;
let c = 3;

const delta = b*b - 4*a*c;

console.log(`o discriminante da equacao com
coeficientes ${a}, ${b} e ${c} é ${delta}`);
```



# Arrays

- Em JavaScript, os **arrays** não são tipos de dados primitivos
- São tratados como **objetos**, com propriedades e métodos
- Podem armazenar valores de tipos diferentes
- Os elementos são acessados por índices numéricos
  - Não podem ser acessados por chaves
  - Não são do tipo associativo

# Arrays

- Os elementos são colocados entre colchetes, separados por vírgula

```
let pares = [2, 4, 6, 8];
```

```
let primeiroPar = pares[0]; // 1º elemento
```

```
let nroElementos = pares.length; // tamanho do array
```

```
pares[3] = 10; // altera o 4ª elemento do array para 10
```

- É possível ter elementos de tipos diferentes

```
let arrayMisto = [2, 'A', true];
```

- O array pode ser iniciado com vazio

```
let pares = [];
```

# Arrays – Outros Métodos

```
let vogais = ['E', 'I', 'O'];  
  
vogais.push('U')    // adiciona um item no final do array  
  
vogais.pop()       // remove e retorna o último item do array  
  
vogais.unshift('A') // adiciona um item no início do array  
  
vogais.shift()     // remove e retorna o primeiro item do array  
  
vogais.length      // retorna o número de elementos do array
```

# Percorrendo Array com Estrutura *for*

```
let pares = [2, 4, 6, 8];
for (let i = 0; i < pares.length; i++) {
  console.log(pares[i]);
};
```

```
let pares = [2, 4, 6, 8];
for (let item of pares) {
  console.log(item);
};
```

**OBS:** Há também a estrutura `for..in` que permite iterar sobre as propriedades enumeráveis de um objeto. Porém, `for..in` não poderia ser utilizada no contexto acima. Com `for..in` cada `item` no laço acima receberia o **índice** do item no *array*, mas não o **elemento** propriamente dito.

# Métodos forEach e map

```
let pares = [2, 4, 6, 8];
pares.forEach( function (elemento) {
    console.log(elemento);
});

// soma os elementos do array
let soma = 0;
pares.forEach(function (elemento) {
    soma += elemento;
});

// calcula um novo array
// paresDobro terá os valores [4, 8, 12, 16]
let paresDobro = pares.map(function (elemento) {
    return elemento * 2;
});
```

Arrays em JavaScript possuem o método **forEach**, que permite executar uma função, passada como parâmetro, para cada elemento do array. **forEach** sempre retorna **undefined**.

O método **map**, por outro lado, permite produzir um **novo array** após aplicação de uma função em cada elemento do array existente.

# Objeto Simples (*plain object*, *POJO*)

- Contém apenas dados
- Pode ser definido utilizando chaves { }
- Possui lista de pares do tipo **propriedade : valor**
- Criado como instância da classe **Object**

```
let carro = {  
  modelo: "Fusca",  
  ano: 1970,  
  cor: "bege",  
  "motor-hp": 65  
}  
  
console.log(carro.ano);           // 1970  
console.log(carro["motor-hp"]); // 65
```

A propriedade "motor-hp", por ter um caractere especial, **não poderia** ser acessada utilizando a notação com o ponto (carro.**motor-hp**). Para esses casos deve-se utilizar a notação com colchetes.

# Declaração de Funções

```
function nomeDaFuncao(par1, par2, par3, ...) {  
    // operações  
    // operações  
    // operações  
}
```

```
function max(a, b) {  
    if (a > b)  
        return a;  
    else  
        return b;  
}
```

```
let maior = max(2, 5);
```

Quando **'return'** não é utilizada, o valor **undefined** é automaticamente retornado

# Manipulação da Árvore DOM

---



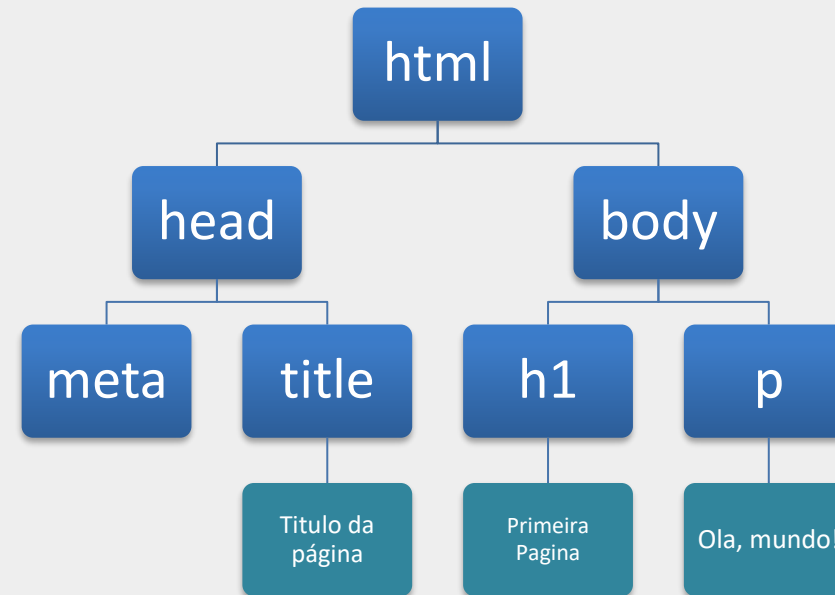
# Document Object Model - DOM

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">

  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Titulo da Pagina</title>
  </head>

  <body>
    <h1>Primeira Pagina</h1>
    <p>Ola, mundo!</p>
  </body>

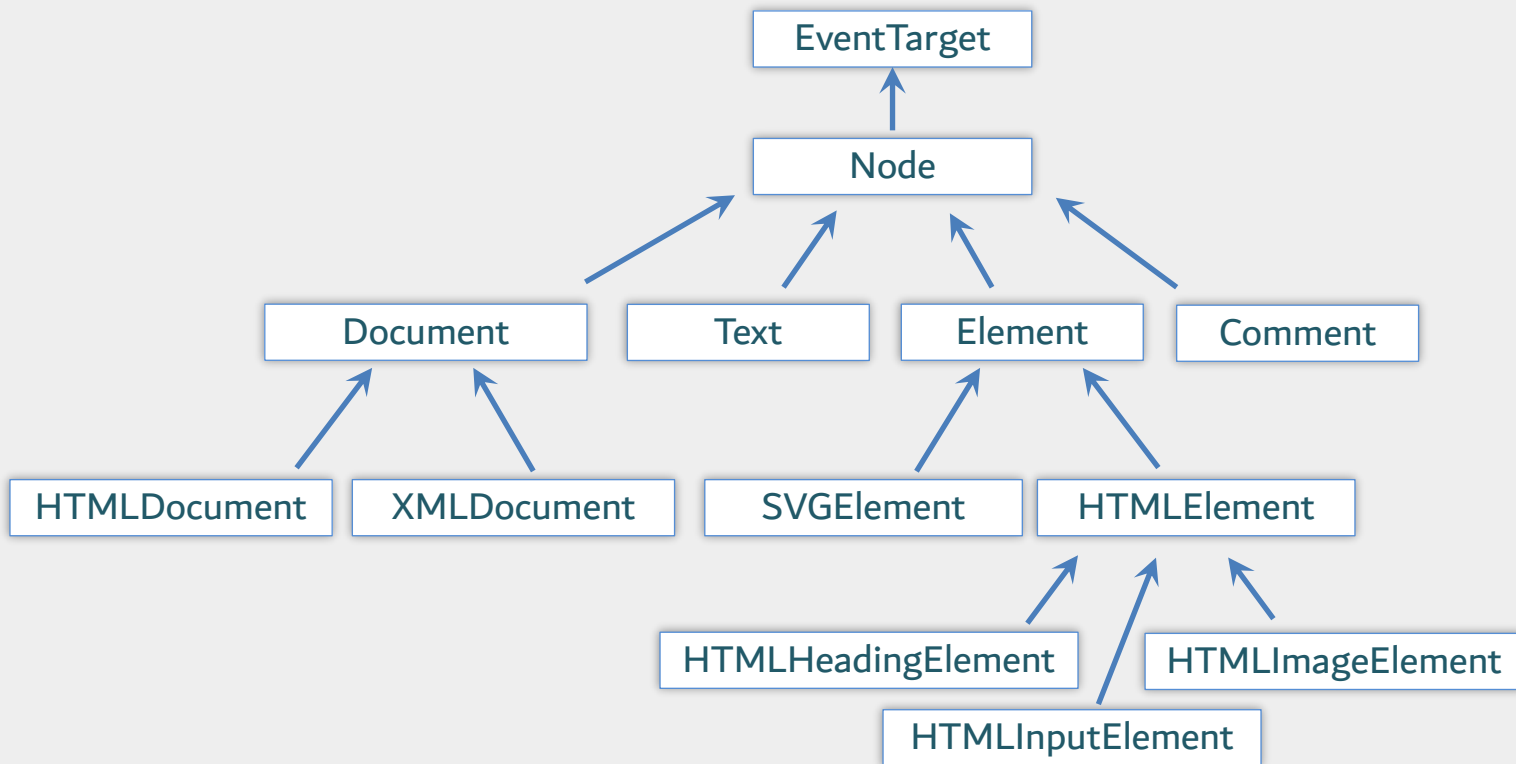
</html>
```



Abstração da Árvore DOM correspondente

**Nota:** Ao carregar uma página, o navegador percorre o respectivo código HTML e monta uma estrutura de dados internamente denominada **árvore DOM**, que é uma representação em memória de toda a estrutura do documento HTML. Nessa estrutura, cada elemento, comentário ou texto do documento HTML é representado como um objeto, denominado **nó**. A árvore DOM permite a manipulação do documento HTML dinamicamente, utilizando programação, com a **DOM API** e a JavaScript.

# Tipos de Objetos na Árvore DOM – Exemplo Simplificado



**EventTarget:** interface que permite aos nós da árvore DOM suportarem eventos. Inclui definições como `addEventListener`.

**Node:** classe abstrata com definições de propriedades e métodos comuns a todos os tipos de nós. Inclui propriedades como `parentNode` e `childNodes`. Herda as definições de **EventTarget**.

**Element:** interface com funcionalidades a nível de elemento. Inclui propriedades como `nextElementSibling` e `children`. Herda as definições de **Node**.

**HTMLInputElement:** fornece propriedade e métodos adicionais para elementos do tipo `input`, como `value`, `pattern`, `required` etc. Herda as definições de **HTMLElement**.

**Document:** interface que representa o documento HTML carregado na aba do navegador. Serve de ponto de entrada para a árvore DOM. Contém definições a nível de documento como `getElementById` e `createElement`.

Os objetos que compõem a árvore DOM não são todos do mesmo tipo. Há uma hierarquia de classes e interfaces que definem os tipos dos objetos. Por exemplo, um texto dentro de um elemento `<h1>` é representado na árvore como um nó (objeto) do tipo **Text**. O `<h1>` em si é representado como um nó do tipo **Element** (mais especificamente, **HTMLHeadingElement**). Um elemento `<input>` terá um nó correspondente na árvore do tipo **HTMLInputElement**. Esse nó, além de possuir propriedades e métodos comuns a todos os elementos (herdados de **Element**), terá também propriedades específicas do elemento `input` como `value` e `required`. Até mesmo os comentários no documento HTML são representados na árvore DOM como nós do tipo **Comment**.

# Busca na Árvore DOM

`document.querySelector("seletor CSS")`

- Faz uma busca na árvore DOM utilizando uma string de seleção CSS e retorna o primeiro nó da árvore do tipo `Element` que atende à string de seleção
- Retorna `null` caso não haja correspondências
- Nenhum nó é retornado caso o seletor inclua pseudo-elementos

OBS: o método `querySelector` é definido no objeto `document` e também nos nós do tipo `Element`. Portanto, é possível fazer uma busca em toda a árvore DOM ou apenas em um ramo da árvore que inicia a partir de um nó de elemento.

# document.querySelector – Exemplo

```
<body>
  <h1>Primeiro Título</h1>
  <h1>Segundo Título</h1>
  <script>
    const firstNodeH1 = document.querySelector("h1");
    alert(firstNodeH1.textContent); // mostra 'Primeiro Título'
    firstNodeH1.textContent = "Título alterado com JavaScript";
  </script>
</body>
```

Neste exemplo, o método `querySelector` retornará uma referência para o nó da árvore DOM correspondente ao primeiro título `h1` da página. A propriedade `textContent` do nó permite acessar e alterar o conteúdo do respectivo elemento HTML.

Antes do conteúdo da página ser apresentado, será mostrada a mensagem "Primeiro título".

Como o código JavaScript da linha seguinte altera o conteúdo desse nó utilizando a propriedade `textContent`, a página será apresentada ao usuário já com o novo título alterado com JavaScript:

**Título alterado com JavaScript**

**Segundo título**

# document.querySelector – Exemplos Adicionais

Retorna o nó correspondente ao elemento com `id='imagemLogo'`

```
const nodeImgLogo = document.querySelector("#imagemLogo");
```

Retorna o nó correspondente ao primeiro `'li'` filho da primeira `'ul'`

```
const nodeLi = document.querySelector("ul > li");
```

Retorna o nó correspondente ao primeiro `'input'` com `name="sexo"` selecionado

```
const nodeRadio = document.querySelector('input[name="sexo"]:checked');
```

# Tipos de Objetos na Árvore DOM - Exemplo

```
<body>

<h1>Tipos de nós na DOM Tree</h1>
<input type="text" id="myInput">
<!-- comentário -->
<pre id="output"></pre>

<script>
  const output = document.querySelector("#output");
  for (let node of document.body.childNodes)
    output.textContent += node.constructor.prototype + '\n';

  const input = document.querySelector("#myInput");
  output.textContent += (input instanceof HTMLInputElement) + '\n';
  output.textContent += (input instanceof HTMLElement) + '\n';
  output.textContent += (input instanceof Element) + '\n';
  output.textContent += (input instanceof Node) + '\n';
  output.textContent += (input instanceof EventTarget) + '\n';

  output.textContent += document.constructor.prototype + '\n';
</script>

</body>
```

Nós na DOM Tree

Search Google or type a URL

## Tipos de nós na DOM Tree

[object Text]  
[object HTMLHeadingElement]  
[object Text]  
[object HTMLInputElement]  
[object Text]  
[object Comment]  
[object Text]  
[object HTMLPreElement]  
[object Text]  
[object HTMLScriptElement]  
true  
true  
true  
true  
true  
[object HTMLDocument]

# Tratamento de Eventos

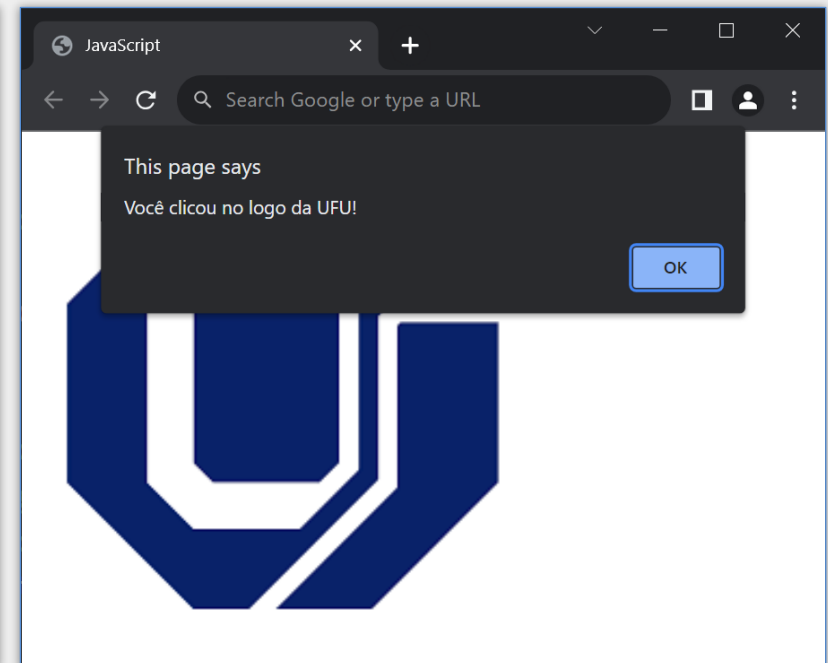
- JavaScript é baseada em eventos
- É possível executar funções na ocorrência de eventos como “clique em botão”, “seleção de item”, “rolagem da página” etc.
- As funções para tratar os eventos podem ser registradas de duas formas:
  - Utilizando **propriedades de eventos** dos nós
  - Ou utilizando o método **addEventListener**

# Tratando Eventos com Propriedades de Eventos

- **Propriedades de eventos** são propriedades dos objetos que permitem a indicação de uma função para tratar os eventos nos objetos
- Essas propriedades começam com “on” seguido do nome do evento, ou seja, **onclick**, **onmouseover**, **onkeyup**, **onsubmit** etc.
- Basta atribuir o nome da função à propriedade (sem parênteses). A função será chamada automaticamente quando ocorrer o evento no objeto

```
<body>
  
  <script>
    // Função para tratar o evento clique na 1ª imagem
    function trataClique() {
      alert("Você clicou no logo da UFU!");
    }

    // Registra a função trataClique para tratar o evento 'click' na imagem.
    // Registro feito com a propriedade de evento onclick do nó.
    const nodeImage = document.querySelector("#imgUFU");
    nodeImage.onclick = trataClique;
  </script>
</body>
```





# Tratando Eventos com addEventListener

- Outra forma de registrar funções para tratar eventos é por meio do método `addEventListener` do objeto
- Esse método tem dois parâmetros principais:
  - O primeiro é o nome do evento (não tem o “on”)
  - O segundo é a função para tratar o evento
  - Ex.: `object.addEventListener("click", trataClique);`

```
<body>
  
  <script>
    // Função para tratar o evento clique na imagem
    function trataClique() {
      alert("Você clicou no logo da UFU!");
    }

    // Registra a função trataClique para tratar o evento 'click' na imagem.
    // Registro feito com o método addEventListener do nó.
    const nodeImage = document.querySelector("#imgUFU");
    nodeImage.addEventListener('click', trataClique);
  </script>
</body>
```

Código análogo ao do slide anterior, porém utilizando o método `addEventListener`, ao invés da propriedade de evento do objeto.

**OBS:** repare que não há parênteses () depois de `trataClique` na linha do `addEventListener`, pois **não estamos chamando** a função, mas apenas **registrando** `trataClique` como a função a ser chamada quando o evento ocorrer.

`addEventListener` tem ainda um 3º parâmetro opcional não abordado neste material.

# Tratando Eventos com addEventListener

- Com `addEventListener` é possível registrar múltiplas funções para tratar o evento no objeto
- Quando o evento ocorrer, as funções serão chamadas na ordem em que foram registradas

```
<body>
  
  <script>
    function funcao1() {
      alert("Você clicou no logo da UFU!");
    }
    function funcao2() {
      alert("Obrigado!");
    }
    const nodeImage = document.querySelector("#imgUFU");
    nodeImage.addEventListener('click', funcao1);
    nodeImage.addEventListener('click', funcao2);
  </script>
</body>
```

Quando o usuário clicar na imagem aparecerá primeiramente a mensagem "Você clicou...". Posteriormente, aparecerá "Obrigado".

# Funções Anônimas

- Funções tratadoras de eventos podem ser definidas no momento em que são indicadas para tratar o evento
- Isto é possível utilizando **funções anônimas**, como apresentado no exemplo a seguir

```
<body>
  
  <script>
    // Função anônima indicada para tratar evento
    // ao mesmo tempo em que é definida
    const nodeImage = document.querySelector("#imgUFU");
    nodeImage.addEventListener('click', function () {
      alert("Você clicou no logo da UFU!");
    });
  </script>
</body>
```

# Funções Anônimas

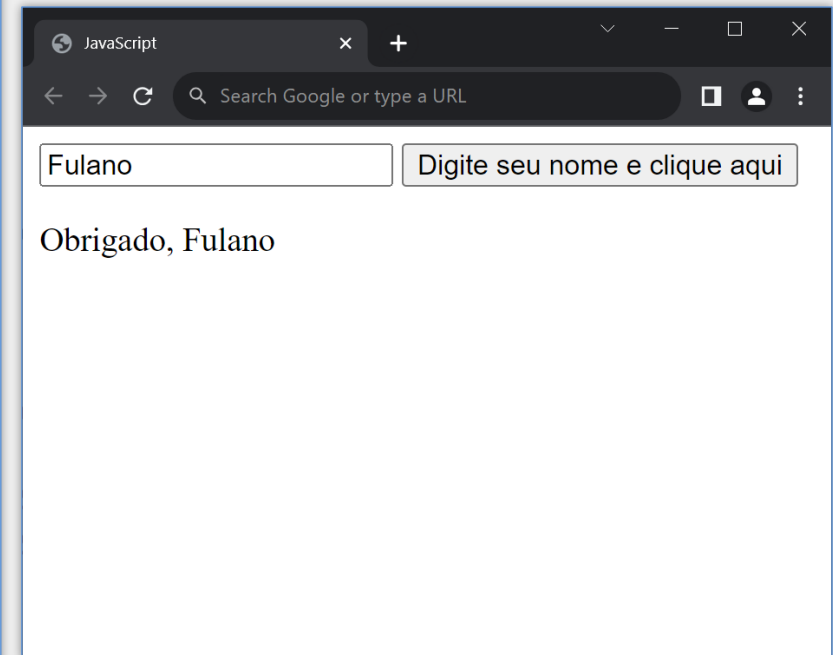
```
<body>
  
  <script>
    // Função anônima indicada para tratar evento
    // ao mesmo tempo em que é definida
    const nodeImage = document.querySelector("#imgUFU");
    nodeImage.onclick = function () {
      alert("Você clicou no logo da UFU!");
    };
  </script>
</body>
```

Função anônima sendo utilizada em conjunto com propriedade de evento

# Tratando Eventos – Exemplo Adicional

```
<body>
  <input type="text" name="nome" >
  <button type="button">Digite seu nome e clique aqui</button>
  <p></p>

  <script>
    const botao = document.querySelector("button");
    botao.onclick = function () {
      const campoNome = document.querySelector("input");
      const parSaida = document.querySelector("p");
      parSaida.textContent = 'Obrigado, ' + campoNome.value;
    };
  </script>
</body>
```



A propriedade `value` do objeto correspondente ao elemento `<input>` permite acessar o `valor` do campo, ou seja, o texto preenchido pelo usuário.

# Arrow Function =>

- Permite definir funções sem utilizar a palavra **function**
- A definição é feita de forma abreviada utilizando os caracteres '**=>**'

```
objeto.onclick = function () {  
    // operações  
}
```

Função anônima definida com a palavra **function**



```
objeto.onclick = () => {  
    // operações  
}
```

Declaração correspondente utilizando **arrow function**

**OBS:** **arrow function** não substitui a definição tradicional de funções em todas as situações.

# Arrow Function – Exemplos Adicionais

- Função com uma única declaração dispensa as chaves

```
objeto.onclick = () => alert('Você clicou em...');
```

- Arrow function também pode ter parâmetros

```
objeto.onclick = (e) => alert('Objeto clicado: ' + e.target);
```

- Arrow function com um único parâmetro não precisa dos parênteses

```
objeto.onclick = e => alert('Objeto clicado: ' + e.target);
```

O parâmetro `e` utilizando nestes exemplos é um objeto contendo informações do evento disparado. Por exemplo, `e.target` contém uma referência para o objeto onde o evento foi disparado (no caso acima, o objeto na árvore DOM correspondente ao botão, imagem etc., que recebeu o click do usuário).

# Percorrendo Array com forEach e Arrow Function

```
let pares = [2, 4, 6, 8];  
let soma = 0;  
  
// soma os elementos  
pares.forEach( elemento => soma += elemento );  
  
// mostra os elementos na janela de console  
pares.forEach( elemento => console.log(elemento) );
```



# Outros Eventos Comuns

| Evento                        | Propriedade                    | Quando Ocorre o Evento  |
|-------------------------------|--------------------------------|---|
| <code>mouseenter</code>       | <code>onmouseenter</code>      | Quando o cursor do mouse entra na região do elemento  |
| <code>mouseleave</code>       | <code>onmouseleave</code>      | Quando o cursor sai da região do elemento   |
| <code>keydown/keyup</code>    | <code>onkeydown/onkeyup</code> | Quando o usuário pressiona/libera alguma tecla  |
| <code>focus</code>            | <code>onfocus</code>           | Quando o elemento recebe o foco (clique em campo do formulário)   |
| <code>blur</code>             | <code>onblur</code>            | Quando o elemento perde o foco (clique fora do campo)   |
| <code>change</code>           | <code>onchange</code>          | Quando um campo de formulário tem o valor alterado (em campos textuais é disparado apenas na perda do foco) |
| <code>submit</code>           | <code>onsubmit</code>          | Quando o formulário é submetido   |
| <code>load</code>             | <code>onload</code>            | Quando a página termina de ser carregada por completo   |
| <code>DOMContentLoaded</code> | --                             | Quando a árvore DOM termina de ser carregada  |

# Eventos load vs DOMContentLoaded

## load

- Ocorre quando a página termina de ser carregada por **completo**
- Só ocorre depois que o navegador termina de baixar as imagens, arquivos CSS etc., da página web

## DOMContentLoaded

- Ocorre quando o documento é carregado e a árvore DOM termina de ser montada
- Não aguarda pelo carregamento de imagens, arquivos CSS etc.
- Geralmente ocorre antes do evento **load**

# Onde está o erro?

## Arquivo HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Página com erro</title>
  <script src="meuscript.js"></script>
</head>
<body>
  <h1>Hello!</h1>
  <button>Clique aqui!</button>
</body>
</html>
```

## Arquivo meuscript.js

```
1
2  const botao = document.querySelector("button");
3  botao.onclick = () => alert("Obrigado!");
4
```

# Onde está o erro?

## Arquivo HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Página com erro</title>
  <script src="meuscript.js"></script>
</head>
<body>
  <h1>Hello!</h1>
  <button>Clique aqui!</button>
</body>
</html>
```

## Arquivo meuscript.js

```
1
2  const botao = document.querySelector("button");
3  botao.onclick = () => alert("Obrigado!");
4
```

Quando o navegador executar o código JavaScript, a árvore DOM estará incompleta e não possuirá o nó correspondente ao elemento `button`. Dessa forma, o método `querySelector` retornará `null`. Isso acontece porque o arquivo JavaScript está sendo referenciado no início do arquivo HTML, dentro da região de cabeçalho, e será processado antes do HTML restante ser carregado.

# Solução utilizando DOMContentLoaded

## Arquivo HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Página com erro</title>
  <script src="meuscript.js"></script>
</head>
<body>
  <h1>Hello!</h1>
  <button>Clique aqui!</button>
</body>
</html>
```

## Arquivo meuscript.js

```
document.addEventListener('DOMContentLoaded', () => {
  const botao = document.querySelector("button");
  botao.onclick = () => alert("Obrigado!");
});
```

Uma solução é utilizar o evento `DOMContentLoaded` para garantir que o código seja executado apenas depois que a árvore DOM for completamente carregada.

Outra possibilidade é utilizar o atributo `defer` na tag `<script>`, para dizer ao navegador que o script deve ser executado depois que o documento HTML terminar de ser carregado (`<script src="meuscript.js" defer></script>`)

# Busca na Árvore DOM com `querySelectorAll`

## `document.querySelector`

- Aceita uma string de seleção CSS como parâmetro
- Retorna uma lista com **todos** os nós da árvore DOM que atendem à seleção
- Ou retorna `null` caso não haja correspondências

# Busca na Árvore DOM com querySelectorAll

```
...  
<body>  
  <h1>Título 1</h1>  
  <h1>Título 2</h1>  
  <h1>Título 3</h1>  
</body>  
...
```

```
// retorna os nós correspondentes a todos os elementos h1 da página  
const nodesH1 = document.querySelectorAll("h1");  
  
// mostra "Título 1", "Título 2" e "Título 3"  
for (let node of nodesH1) {  
  console.log(node.textContent);  
}
```

# Manipulação da Árvore DOM – Exemplo

```
<main>
  <h1>Clique neste título!</h1>
  <h1>Também sou título H1</h1>
  <h1>Também sou título H1</h1>
  <h1>Também sou título H1</h1>
</main>
<script>
  const nodeH1 = document.querySelector("h1");
  nodeH1.addEventListener("click", function () {
    const nodesH1 = document.querySelectorAll("h1");
    for (let node of nodesH1)
      node.textContent = "Obrigado!";
  });
</script>
```

**Clique neste título!**  
**Também sou título H1**  
**Também sou título H1**  
**Também sou título H1**

**Obrigado!**  
**Obrigado!**  
**Obrigado!**  
**Obrigado!**

Neste exemplo, quando o usuário clicar no **primeiro** título <h1>, **todos** os títulos <h1> terão seu conteúdo alterado para "Obrigado!"



# Manipulação da Árvore DOM – Exemplo

```
<main>
  <h1>Clique neste título!</h1>
  <h1>Clique neste título!</h1>
  <h1>Clique neste título!</h1>
  <h1>Clique neste título!</h1>
</main>
<script>
  const nodesH1 = document.querySelectorAll("h1");
  for (let node of nodesH1)
    node.onclick = () => node.textContent = "Obrigado!";
</script>
```

Neste exemplo, quando o usuário clicar em **qualquer** título <h1>, seu **respectivo** texto será alterado para "Obrigado!". Observe que uma função tratadora de evento é registrada para cada nó, que fará a modificação do texto do próprio nó.

# Manipulação da Árvore DOM – Exemplo

```
<main>
  <h1>Clique neste título!</h1>
  <h1>Clique neste título!</h1>
  <h1>Clique neste título!</h1>
</main>
<script>
  const nodesH1 = document.querySelectorAll("h1");
  for (let node of nodesH1)
    node.onclick = alteraConteudo;

  function alteraConteudo(e) {
    e.target.textContent = "Obrigado!";
  }
</script>
```

Este exemplo é equivalente ao anterior, porém com a definição de uma função padrão no lugar da *arrow function*.

Repare que a função tem um parâmetro de nome *e*, que receberá o objeto representando o evento.

*e.target* permite acessar o objeto no qual o evento foi disparado (nó *<h1>* clicado).

# Detalhes do Evento

- Além da propriedade **target** do objeto do evento, há também várias outras propriedades específicas para cada tipo de evento
- Por exemplo, para um evento de **click**, há também:
  - **e.screenX** - coordenada x (horizontal) do clique na **tela**
  - **e.screenY** - coordenada y (vertical) do clique na **tela**
  - **e.clientX** - coordenada x do clique na **viewport** (janela do navegador)
  - **e.clientY** - coordenada y do clique na **viewport** (janela do navegador)
  - **e.ctrlKey** - true ou false indicando se a tecla **ctrl** foi pressionada junto com o click
  - **e.shiftKey** - true ou false indicando se a tecla **shift** foi pressionada com o click
- Para um evento de **teclado**, há outras propriedades como:
  - **e.key** - string correspondente à tecla pressionada (ex.: "Enter", "a", "b" etc.)

# Outras Formas de Realizar Buscas na Árvore DOM

## `document.getElementById`

- busca um nó de elemento utilizando o seu `id`

## `document.getElementsByName`

- busca nós de elementos pelo valor do atributo `name` do elemento

## `document.getElementsByTagName`

- busca nós de elementos pelo nome da tag HTML, como `img`, `h1`, etc.

## `document.getElementsByClassName`

- busca nós de elementos pelo valor do atributo `class` do elemento

# Exemplo de `document.getElementsByName`

```
...
<input type="radio" name="estadoCivil" value="solteiro">
<input type="radio" name="estadoCivil" value="casado">
<input type="radio" name="estadoCivil" value="divorciado">
...
<script>
  const radiosEstCiv = document.getElementsByName("estadoCivil");
  for (let radio of radiosEstCiv) {
    if (radio.checked)
      alert(radio.value);
  }
</script>
```

Busca correspondente utilizando *querySelectorAll*

```
document.querySelectorAll('input[name="estadoCivil"]');
```

# Exemplo de `document.getElementsByTagName`

```
...
<input type="radio" name="estadoCivil" value="solteiro">
<input type="radio" name="estadoCivil" value="casado">
<input type="text" name="bairro">
<input type="text" name="cidade">
...
<script>
  const listaDeInputs = document.getElementsByTagName("input");
  for (let input of listaDeInputs) {
    alert(input.name);
  }
</script>
```

Busca correspondente utilizando *querySelectorAll*

```
document.querySelectorAll("input");
```

# Exemplo de `document.getElementsByClassName`

```
...  
<ul class="nav"> ... </ul>  
...  
<script>  
  const primListaNav = document.getElementsByClassName("nav")[0];  
</script>
```

Busca correspondente utilizando *querySelector*

```
document.querySelector(".nav");
```

# Acesso ao Conteúdo dos Elementos

## Propriedade `textContent`

- Se o elemento possui conteúdo textual, retorna esse texto acrescido da **concatenação** do `textContent` de eventuais elementos filhos
- Uma alteração do valor removerá eventuais nós filhos e **substituirá** pelo novo texto

## Propriedade `innerText`

- Semelhante a `textContent`, porém não inclui conteúdos de elementos que “não podem ser lidos” pelo usuário, como conteúdo ocultado com CSS, conteúdo de tags como `<script>`, `<style>` etc.

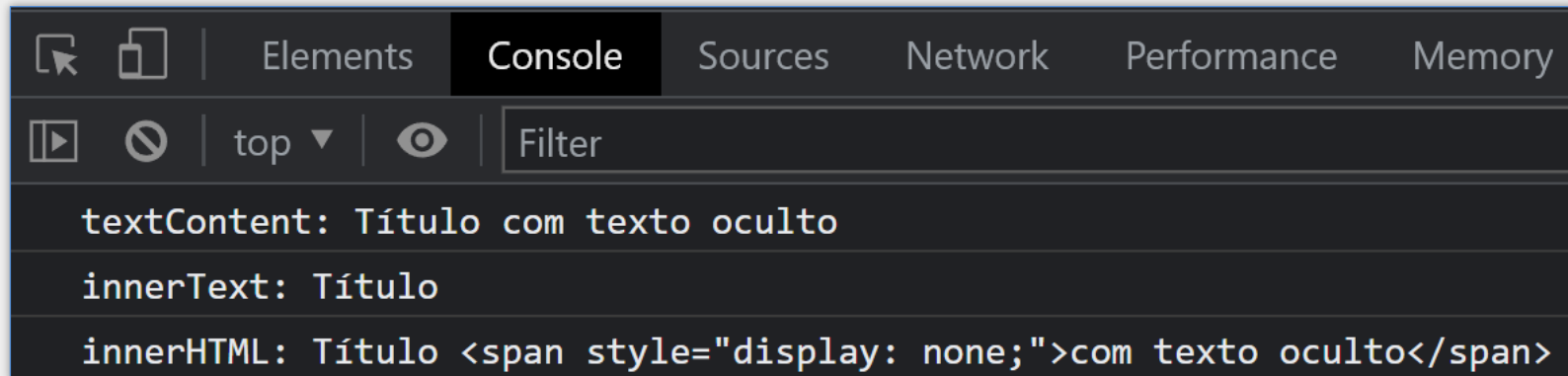
## Propriedade `innerHTML`

- Retorna **todo** o conteúdo do elemento, **incluindo as tags** HTML
- Quando alterada, o novo conteúdo é avaliado pelo navegador e caso tenha tags HTML haverá a criação de novos nós correspondentes na árvore DOM
- **OBS:** possibilidade de ataques XSS e desempenho inferior ao de `textContent`.



# Acessando o Conteúdo com `textContent`, `innerText` e `innerHTML`

```
<h1>Título <span style="display: none;">com texto oculto</span></h1>  
<script>  
  const nodeH1 = document.querySelector("h1");  
  console.log("textContent: " + nodeH1.textContent);  
  console.log("innerText: " + nodeH1.innerText);  
  console.log("innerHTML: " + nodeH1.innerHTML);  
</script>
```



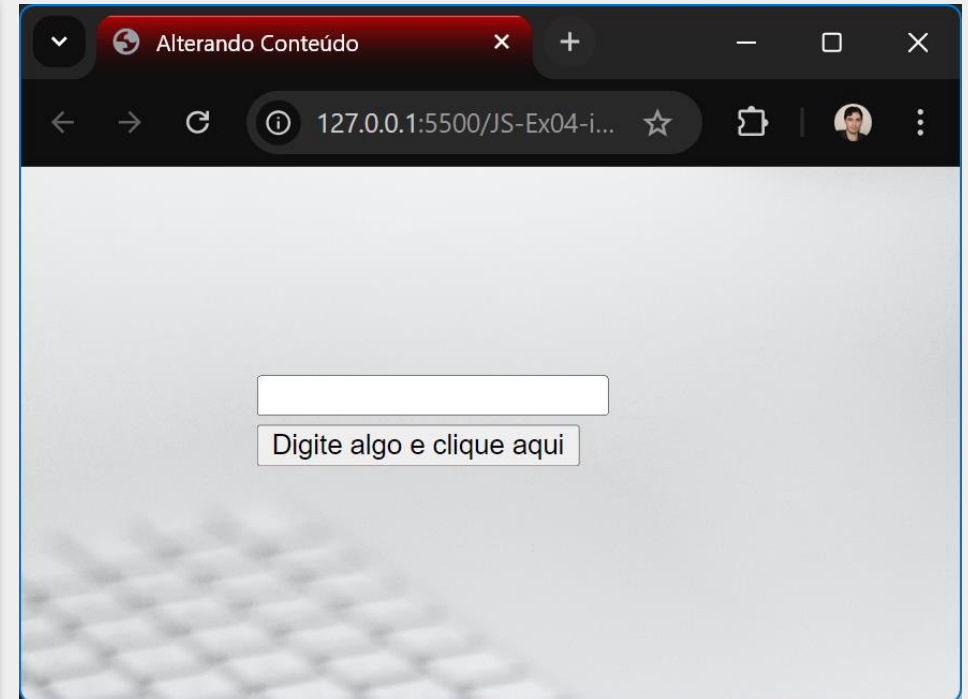
# Modificando o Conteúdo com `textContent`, `innerText` e `innerHTML`

```
<main>
  <h2></h2>
  <h2></h2>
  <h2></h2>
</main>
<script>
  const nodes = document.querySelectorAll("h2");
  const conteudo = 'Titulo com <span style="color: red;">texto vermelho</span>';
  nodes[0].textContent = conteudo;
  nodes[1].innerText = conteudo;
  nodes[2].innerHTML = conteudo;
</script>
```



# Aspectos de Segurança – Propriedade innerHTML e Ataques XSS

```
<main>
  <input type="text">
  <button>Digite algo e clique aqui</button>
</main>
<script>
  const botao = document.querySelector("button");
  botao.onclick = function () {
    const valorUsuario = document.querySelector("input").value;
    const pSaida = document.querySelector("p");
    pSaida.innerHTML = valorUsuario; // vulnerável a XSS!!
  }
</script>
```



Neste exemplo, o texto informado pelo usuário no campo textual será apresentado na página, como conteúdo de um parágrafo, quando o usuário clicar no botão. Porém o código é **vulnerável** a ataques XSS (*cross-site scripting*) devido ao uso inadequado da propriedade **innerHTML**, permitindo que um usuário malicioso execute o seu próprio código JavaScript na página. Por exemplo, se o usuário digitar no campo textual a string ``, o código JavaScript inserido na propriedade **onerror** será executado, pois o navegador não encontrará a imagem "inexistente.jpg".

# Método `Element.insertAdjacentHTML()`

- Cria e insere nós na árvore DOM a partir de string contendo código HTML
- Permite indicar a posição de inserção
- Sintaxe: `node.insertAdjacentHTML(posicao, stringHtml)`, onde `posicao` pode ser `"beforebegin"`, `"afterbegin"`, `"beforeend"` e `"afterend"`

```
<!-- beforebegin -->  
<p>  
  <!-- afterbegin -->  
  Parágrafo de exemplo  
  <!-- beforeend -->  
</p>  
<!-- afterend -->
```

**OBS:** de maneira similar à propriedade `innerHTML`, o método `insertAdjacentHTML` deve ser utilizado com cuidado, pois pode tornar o website vulnerável a ataques XSS. Se o conteúdo HTML sendo inserido tem dados potencialmente produzidos pelo usuário, então o método não deve ser utilizado.

# Método `Element.insertAdjacentHTML()`

```
<body>
  <h1>Exemplo do Método insertAdjacentHTML</h1>
  <p>Lorem ipsum dolor sit amet.</p>
  <button>Carregar mais conteúdo</button>
</body>

<script>
  const button = document.querySelector("button");
  button.onclick = function () {
    let novoConteudo = carregaMaisConteudo();
    document.body.insertAdjacentHTML("beforeend", novoConteudo);
  }
</script>
```

Suponha que a função `carregaMaisConteudo()` tenha sido definida para buscar conteúdo HTML adicional no servidor. O conteúdo retornado pela função seria inserido dinamicamente na página, antes da tag `</body>`, assim que o usuário clicasse no botão.

**OBS:** código vulnerável a XSS, caso o novo conteúdo contenha dados produzidos pelo usuário.

# Manipulando Atributos

Para a maioria dos atributos dos elementos HTML da página há uma propriedade de **mesmo nome** no objeto correspondente da árvore DOM

```
...  
<input type="text" id="aabb" name="ccdd" value="rua abc">  
...  
<script>  
  const campoRua = document.querySelector("input");  
  console.log( campoRua.id );      // mostra 'aabb'  
  console.log( campoRua.name );    // mostra 'ccdd'  
  console.log( campoRua.value );   // mostra 'rua abc'  
  campoRua.name = "novo valor";    // alt. o val. do atrib. 'name'  
</script>
```

# Manipulando Atributos

Porém alguns atributos são acessados de forma diferenciada

---

Atributo HTML

JavaScript

for

`node.htmlFor`

class

`node.className`

data-matricula

`node.dataset.matricula`

data-num-matricula

`node.dataset.numMatricula`

`node.dataset["numMatricula"]`

# Manipulando Atributos - Exemplo

```
<body>
  <main>
    
  </main>
  <script>
    const nodeImage = document.querySelector("img");
    nodeImage.onclick = function () {
      nodeImage.src = "images/logoFacom.png";
      nodeImage.alt = "Faculdade de Computação"
    }
  </script>
</body>
```



Quando o usuário clicar sobre a imagem ela será trocada por outra.



# Manipulando Atributos para Alterar Estilos CSS

- Uma forma de alterar os estilos CSS de um elemento é por meio do atributo `style` do respectivo nó na árvore DOM
- Os nomes das propriedades segue o padrão **CamelCase**

## CSS

`color`

`font-family`

`background-color`

## JavaScript

`node.style.color`

`node.style.fontFamily`

`node.style.backgroundColor`

Ao utilizar a propriedade `style` do nó, a alteração do CSS ocorre de forma "inline".

# Manipulando Atributos para Alterar Estilos CSS

```
<main>
  <h1>Título</h1>
  <h1>Título</h1>
  <h1>Título</h1>
</main>
<script>
  const nodesH1 = document.querySelectorAll("h1");
  for (let node of nodesH1) {
    node.onclick = () => node.style.visibility = 'hidden';
  }
</script>
```

Neste exemplo, o clique em um título fará com que ele fique oculto.

**OBS:** algumas propriedades CSS cujos valores são calculados dinamicamente pelo navegador (ex. margin, padding, width etc.) não podem ter o valor corrente resgatado utilizando `node.style.nomePropriedade`. Nesses casos pode ser necessário utilizar a função `getComputedStyle`.

# Manipulando Atributos para Alterar Estilos CSS

- Uma forma melhor de alterar os estilos dos elementos dinamicamente é adicionando ou removendo classes CSS
- Pode-se utilizar:
  - `node.classList.add("classeCSS")` para adicionar uma classe CSS ao elemento, ou
  - `node.classList.remove("classeCSS")` para remover uma classe CSS do elemento

**OBS1:** se a classe sendo adicionada já estiver presente, nada acontecerá.

**OBS2:** Se a classe sendo removida não constar na lista de classes do elemento, nada acontecerá (e nenhum erro será produzido).

# Manipulando Atributos para Alterar Estilos CSS

```
<head>
  <style>
    .destaca {
      box-shadow: 0 0 20px red;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <h1>Passe o cursor sobre a imagem</h1>
  
  <script>
    const img = document.querySelector("img");
    img.onmouseenter = () => img.classList.add("destaca");
    img.onmouseleave = () => img.classList.remove("destaca");
  </script>
</body>
```



# Manipulando Atributos

## `node.getAttribute`

- Permite acessar o valor do atributo conforme aparece na HTML (string)
- Em alguns casos retorna um valor igual à respectiva propriedade
- Há casos em que retorna um valor diferente da propriedade
- Atributos não padronizados **devem** ser acessados com `getAttribute`
  - Propriedades não são criadas para atributos não padronizados
  - Atributos criados pelo usuário são exemplos de atributos não padronizados

# Manipulando Atributos

## node.getAttribute

```
...  
<input type="radio" checked>  
...  
<script>  
  const campo = document.querySelector("input");  
  const a = campo.checked;           // retorna true  
  const b = campo.getAttribute("checked"); // retorna ""  
</script>
```

# Manipulando Atributos

## `node.getAttribute`

```
...  
<h1 style="color: blue">Título Qualquer</h1>  
...  
<script>  
  const titulo = document.querySelector("h1");  
  alert(titulo.style);      // Mostra [object CSSStyleDeclaration]  
  alert(titulo.style.color); // Mostra blue  
  alert(titulo.getAttribute("style")); // Mostra 'color: blue'  
</script>
```

# Manipulando Atributos

## `node.setAttribute`

- Define o valor de um atributo
- Se o atributo existe, atualiza o valor
- Caso contrário, cria um novo atributo com o respectivo valor



# Manipulando Atributos

## node.setAttribute

```
...  
<h1 id="tituloTeste1">Título Qualquer</h1>  
...  
<script>  
    const titulo = document.querySelector("h1");  
    titulo.setAttribute("id", "novoIdDoTitulo");  
</script>
```

# Acessando o Primeiro e o Último Nó Filho

## `node.firstChild`

- retorna o primeiro nó filho do elemento
- abrange nós do tipo **texto**, **comentário** e **elemento**

## `node.firstChildElement`

- retorna o primeiro nó filho do **tipo elemento**

## `node.lastChild`

- retorna o último nó filho
- abrange nós do tipo **texto**, **comentário** e **elemento**

## `node.lastElementChild`

- retorna o último nó filho do **tipo elemento**

# Acessando o Primeiro e o Último Nó Filho

```
<body>

  <h2>Título h2</h2>
  <p>Parágrafo</p>
  <!-- comentário -->

  <script>
    alert(document.body.firstChild); // mostra [Object Text]
    alert(document.body.lastChild); // mostra [Object HTMLScriptElement]

    alert(document.body.firstElementChild); // [Object HTMLHeadingElement]
    alert(document.body.lastElementChild); // [Object HTMLScriptElement]

    alert(document.body.firstChild.textContent); // mostra string vazia
    alert(document.body.firstElementChild.textContent); // mostra "Título h2"
  </script>
</body>
```

# Acessando a Lista de Nós Filhos de um Nó

## `node.childNodes`

- retorna uma lista contendo todos os nós filhos do nó
- inclui nós de **texto**, nós de **comentário** e nós de **elemento**

## `node.children`

- retorna lista contendo apenas os nós filhos do **tipo elemento**

# Acessando a Lista de Nós Filhos de um Nó

```
<body>

  <h2>Tipos de nós na DOM Tree</h2>
  <p>Teste</p>
  <!-- comentário -->

  <script>
    for (let node of document.body.childNodes)
      alert(node);

    for (let node of document.body.children)
      alert(node);
  </script>
</body>
```

O primeiro **for** mostra:

- [Object Text]
- [Object HTMLHeadingElement]
- [Object Text]
- [Object HTMLParagraphElement]
- [Object Text]
- [Object Comment]
- [Object Text]
- [Object HTMLScriptElement]

O segundo **for** mostra apenas:

- [Object HTMLHeadingElement]
- [Object HTMLParagraphElement]
- [Object HTMLScriptElement]

Observe que há um nó do tipo **Text** na árvore DOM para cada texto "em branco" (contendo quebra de linha e espaços) que antecede os elementos no documento HTML.

# Criando e Adicionando Novos Nós na Árvore DOM

`document.createElement("nomeDoElementoASerCriado")`

- cria um novo nó do tipo **Element**
- Ex.: `let novoSpan = document.createElement("span");`

`node.appendChild(novoNo)`

- acrescenta um nó filho no final da lista de filhos

`node.removeChild(noFilhoASerRemovido)`

- remove um nó filho (parâmetro) da lista de filhos

`node.remove()`

- remove o próprio nó da lista de filhos do nó pai

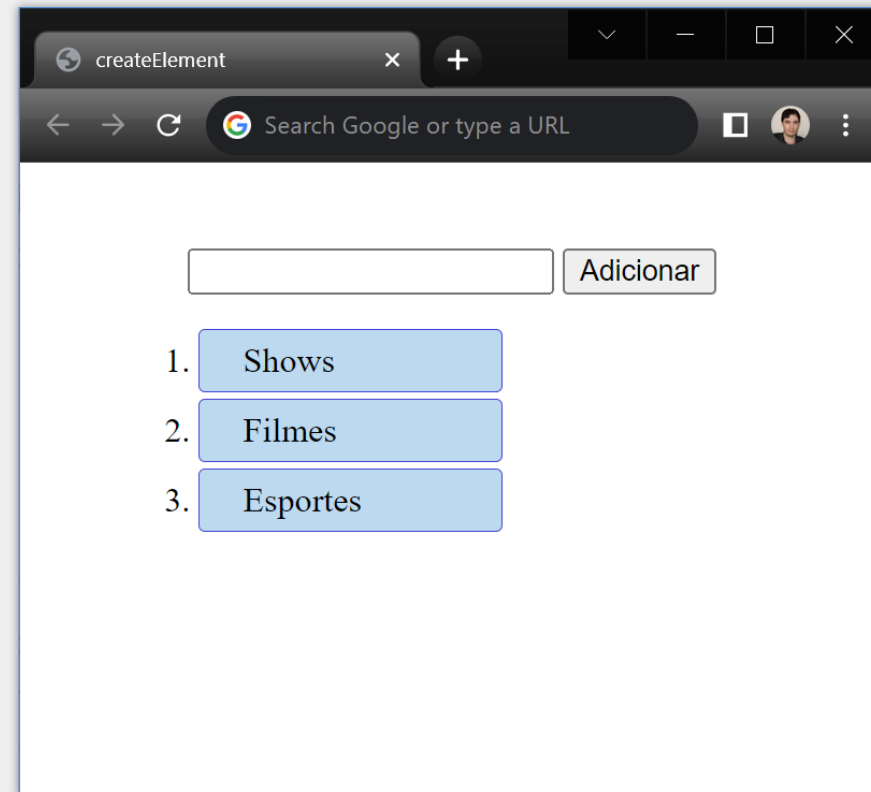
**OBS:** para inserir o novo nó em uma posição específica dentro da lista de filhos há o método `insertBefore` (ex.: `node.insertBefore(novoNo, node.childNodes[2]);` )

# Manipulação da Árvore DOM – Exemplo

```
<input type="text">
<button>Adicionar</button>
<ol>
  <li>Shows</li>
  <li>Filmes</li>
</ol>
<script>
  const botaoAdicionar = document.querySelector("button");
  botaoAdicionar.addEventListener("click", function () {
    const campoInteresse = document.querySelector("input");
    const listaInteresses = document.querySelector("ol");

    const novoLi = document.createElement("li");
    novoLi.textContent = campoInteresse.value;

    listaInteresses.appendChild(novoLi);
    campoInteresse.value = '';
  })
</script>
```



Quando o usuário preencher o campo e clicar no botão **Adicionar**, será inserido um novo item na lista com o texto informado pelo usuário.

# Manipulação da Árvore DOM – Exemplo

```
<input type="text">
<ol>
  <li>Shows</li>
  <li>Filmes</li>
</ol>
<script>
  const campoInteresse = document.querySelector("input");
  campoInteresse.addEventListener("keyup", e => {
    if (e.key === "Enter") {
      const listaInteresses = document.querySelector("ol");
      const novoLi = document.createElement("li");
      novoLi.textContent = campoInteresse.value;
      listaInteresses.appendChild(novoLi);
      campoInteresse.value = '';
    }
  });
</script>
```

Este exemplo é apenas uma alteração do exemplo anterior para permitir a inserção do novo item na lista quando o usuário pressionar a tecla **Enter** depois de digitar o novo interesse (não há o botão **Adicionar**).



# Manipulação da Árvore DOM – Exemplo

```
const campoInteresse = document.querySelector("input");
campoInteresse.addEventListener("keyup", e => {
  if (e.key === "Enter") {

    const novoLi = document.createElement("li");
    const novoSpan = document.createElement("span");
    const novoBotao = document.createElement("button");

    novoSpan.textContent = campoInteresse.value;
    novoBotao.textContent = 'X';

    novoLi.appendChild(novoSpan);
    novoLi.appendChild(novoBotao);
    const listaInteresses = document.querySelector("ol");
    listaInteresses.appendChild(novoLi);

    novoBotao.onclick = function () {
      listaInteresses.removeChild(novoLi);
      // Outra opção: novoLi.remove();
      // Outra opção: novoLi.parentNode.removeChild(novoLi);
    }
    campoInteresse.value = '';
  }
})
```

Interesse:

1. Ciência
2. Esportes
3. Viagens
4. Filmes

Este exemplo é uma alteração do exemplo anterior que adiciona um botão "x" dentro do <li> para permitir ao usuário excluir o item da lista posteriormente. Observe que cada item de lista passa a conter dois elementos, um <span> para o texto e um <button> para o botão "x". Repare também que foi adicionada uma função para tratar o evento click no botão "x".

# Outras Propriedades e Métodos para Manipulação da Árvore DOM

## `node.parentNode`

- retorna o nó pai do nó em questão

## `node.nextSibling`

- retorna o próximo nó irmão (nó de **qualquer tipo**)

## `node.nextElementSibling`

- retorna o próximo nó irmão do **tipo elemento**

## `node.previousSibling`

- retorna o nó irmão anterior (nó de **qualquer tipo**)

## `node.previousElementSibling`

- retorna o nó irmão anterior do **tipo elemento**

# Outras Propriedades e Métodos para Manipulação da Árvore DOM

## `node.cloneNode(deep)`

- duplica o objeto correspondente ao nó
- se o parâmetro `deep` for `true`, clona também os nós filhos
- pode ser usado para duplicar um ramo do documento HTML (o clone não é inserido automaticamente na árvore DOM)

# Outras Propriedades do Objeto *document*

- `document.head` - acesso direto ao nó corresp. ao elemento `<head>`
- `document.body` - acesso direto ao nó corresp. ao elemento `<body>`
- `document.title` - acesso direto ao nó corresp. ao elemento `<title>`
- `document.location` - objeto com URL da página. Pode ser modificado.
- `document.forms` - retorna coleção de todos os formulários (`<form>`)
- `document.images` - retorna coleção de todas as imagens (`<img>`)
- `document.anchors` - retorna coleção de todos os links (`<a>`)

# Exemplo de uso de `document.forms`

HTML

```
<form name="cadastro" action="cadastra.php" method="post">
  <p><label>Produto: <input name="produto"></label></p>
  <p><label>Último Nome: <input name="ultimo-nome"></label></p>
  <label>Estado:
    <select name="estado">
      <option value="MG">Minas Gerais</option>
      <option value="SP">São Paulo</option>
    </select>
  </label>
</form>
```

JavaScript

```
const valorDoCampoProduto = document.forms.cadastro.produto.value;
const valorDoCampoUltNome = document.forms.cadastro["ultimo-nome"].value;
const valorDoCampoEstado = document.forms.cadastro.estado.value;
```

Observe que neste exemplo os valores dos campos são resgatados no código JavaScript de forma direta e prática, utilizando `document.forms` e o nome do formulário em questão, seguido pelo nome do campo. Repare que nem foi necessário utilizar o método `querySelector`.

# Exemplos de Uso de `document.forms`

## HTML

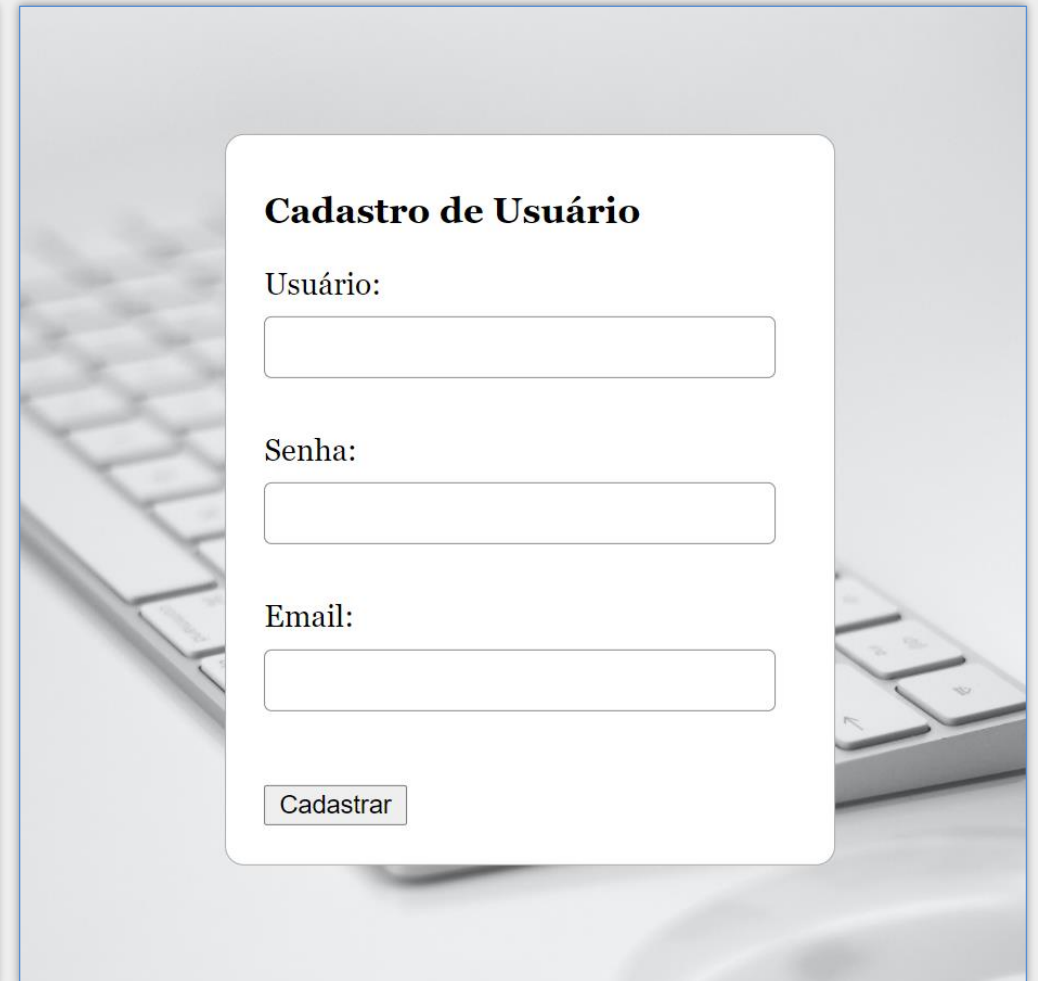
```
<form name="cadastro" action="cadastra.php" method="post">
  <p><label>Produto: <input name="produto"></label></p>
  <p><label>Último Nome: <input name="ultimo-nome"></label></p>
</form>
```

## Outras formas de acessar o nó correspondente ao campo "produto"

- `const campoProduto = document.forms.cadastro.elements.produto;`
- `const campoProduto = document.forms["cadastro"].elements.produto;`
- `const campoProduto = document.forms[0]["ultimo-nome"];`
- `const campoProduto = document.forms["cadastro"]["produto"];`
- `const campoProduto = document.forms.item(0)["produto"];`
- `const campoProduto = document.forms.namedItem("cadastro")["produto"];`

# Exemplo de Formulário a ser Validado com JavaScript

```
<form name="cadastro" action="login.php" method="post">
  <div>
    <label for="usuario">Usuário:</label>
    <input type="text" id="usuario" name="usuario">
    <span></span>
  </div>
  <div>
    <label for="senha">Senha:</label>
    <input type="password" id="senha" name="senha">
    <span></span>
  </div>
  <div>
    <label for="email">Email:</label>
    <input type="email" id="email" name="email">
    <span></span>
  </div>
  <button>Cadastrar</button>
</form>
```



The image shows a visual representation of the registration form described in the code. It is a white rounded rectangle with a light gray border, set against a background of a blurred keyboard. The form is titled "Cadastro de Usuário" in bold black text. Below the title, there are three input fields, each preceded by a label: "Usuário:" with a text input field, "Senha:" with a password input field, and "Email:" with an email input field. At the bottom of the form is a button labeled "Cadastrar".

Observe que depois de cada campo textual há um elemento `<span>` vazio, que será utilizado no código JavaScript (próximo slide) como container para apresentação de mensagem informativa caso o usuário tente enviar o formulário sem o preenchimento.

# Exemplo de Código JavaScript para Validar o Formulário Anterior

```
document.forms.cadastro.onsubmit = validaForm;
function validaForm(e) {
  let form = e.target;
  let formValido = true;

  const spanUsuario = form.usuario.nextElementSibling;
  const spanSenha = form.senha.nextElementSibling;
  const spanEmail = form.email.nextElementSibling;

  spanUsuario.textContent = "";
  spanSenha.textContent = "";
  spanEmail.textContent = "";

  if (form.usuario.value === "") {
    spanUsuario.textContent = 'Usuário deve ser preenchido';
    formValido = false;
  }
  if (form.senha.value === "") {
    spanSenha.textContent = 'A senha deve ser preenchida';
    formValido = false;
  }
  if (form.email.value === "") {
    spanEmail.textContent = 'O email deve ser preenchido';
    formValido = false;
  }

  if (!formValido)
    e.preventDefault();
}
```

O método `preventDefault` impede a execução da ação padrão associada ao evento. Neste caso, a chamada impede que o formulário seja submetido.

## Cadastro de Usuário

Usuário:

O usuário deve ser preenchido

Senha:

A senha deve ser preenchida

Email:

O email deve ser preenchido

Cadastrar



# Referências

- <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- <https://www.ecma-international.org/ecma-262/>
- David Flanagan. **JavaScript: The Definitive Guide**. 7ª ed., 2020.
- Jon Duckett. **JavaScript and JQuery: Interactive Front-End Web Development**.