

02

Mais interação do mundo JavaScript com mundo HTML

Ao longo do treinamento aprendemos a capturar a entrada do usuário através da função `prompt`. Não há nada de errado nisso para quem está aprendendo lógica de programação, mas nem por isso vamos deixar de aprender algo um pouco mais sofisticado e melhor para o usuário, não é?

A linguagem HTML possui TAG's para capturar a entrada do usuário, inclusive aquelas que representam botões.

Vejamos um exemplo:

```
<meta charset="UTF-8">

<input>
<button>Clique-me</button>

<script>

</script>
```

Quando o código é carregado, é exibido para o usuário um campo de entrada (`input`) retangular para que ele insira dados e um botão (`button`). Contudo, o HTML é uma linguagem estática, tanto o `input` quanto o `button` são exibidos e nada acontece. A boa notícia é que o mundo JavaScript pode acessar as TAG's do mundo HTML. Isso significa que somos capazes de capturar o que o usuário digitou no `input`, inclusive, programar uma resposta para quando ele clicar no `button`.

Qual das opções abaixo captura as TAG's `input` e `button` no mundo HTML?

Selecione uma alternativa

A

```
<meta charset="UTF-8">

<input>
<button>Clique-me</button>

<script>
    var input = document.querySelector("entrada");
    var botao = document.querySelector("botao");
</script>
```

B

```
<meta charset="UTF-8">

<input>
<button>Clique-me</button>

<script>
    var entrada = document.querySelector("input");
    var botao = document.querySelector("button");
</script>
```

C

```
<meta charset="UTF-8">

<input>
<button>Clique-me</button>

<script>
    var entrada = document.querySelector("input");
    var botao = document.querySelector("button");
</script>
```