

# difference between cbet and kbet

Quando o usuário move o ponteiro do mouse sobre o elemento, um efeito visual é acionado, geralmente mudando a aparência do elemento, como por exemplo, alterando a cor de fundo, destacando o elemento ou mostrando uma legenda ou dica adicional. Isso fornece ao usuário um sinal visual de que o elemento é interativo e pode ser clicado ou tocado para acionar uma ação específica.

Existem diferentes formas de implementar o efeito roll-over em designs de interface, dependendo do objetivo desejado e da linguagem de programação ou framework de desenvolvimento web sendo usado. Alguns dos métodos mais comuns incluem:

1. CSS: Usando a propriedade CSS `:hover`, é possível alterar a aparência de um elemento quando o mouse passa por cima dele. Isso é uma forma simples e eficaz de implementar roll-overs em designs de interface.
2. JavaScript/jQuery: Com o uso de JavaScript ou bibliotecas como jQuery, é possível criar efeitos roll-over mais complexos, como a mudança de imagens, animações e outros efeitos avançados.
3. Frameworks e bibliotecas: Existem vários frameworks e bibliotecas de desenvolvimento web que vêm com componentes de interface prontos para uso, incluindo roll-overs e outros efeitos de interação.

## Entendendo as Casas de Apostas Esportivas no Mundo - Exemplo: NBA

No mundo dos jogos de azar, é comum a figura do *bookmaker*, ou simplesmente *bookie*. Mas o que realmente significa esse termo e como isso se relaciona com as casas de aposta esportiva, especialmente na famosa National Basketball Association (NBA)? Neste artigo, vamos mergulhar no intrigante mundo do apostas e tentar entender melhor esse assunto.

### O que é um *bookmaker* ou *bookie*?

A palavra *bookmaker* ou *bookie* vem do inglês e, de forma resumida, se refere a quem faz as cotas (ou odds) e coordena as apostas esportivas. Traduzindo literalmente, um *bookmaker* é um *fazedor de livros* - um indivíduo ou empresa que atua como um intermediário entre apostadores e eventos esportivos.

O termo *book* literalmente significa *livro*; *diff*