

2-3. Event (olume am)

.

- 2-3-1. event propagation
- 2-3-2. event delegation



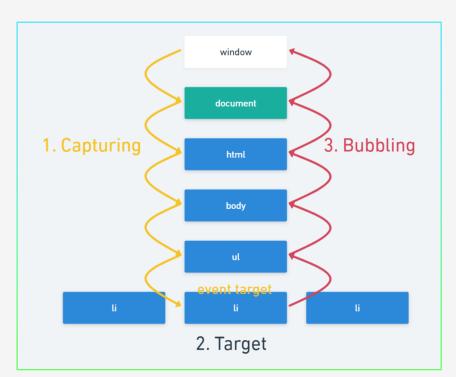
.

2-3. Event (이벤트 전파)

2-3-1. event propagation (이벤트 전파)

- 생성 된 이벤트 객체는 이벤트를 발생시킨 DOM 요소인 이벤트 타깃(event target)을 중심으로 DOM 트리를 통해 전파된다.
 - 1. 캡처링 단계(capturing phase) 이벤트가 상위 요소에서 하위 요소 방향으로 전파
 - 2. 타깃 단계(target phase)

 이벤트가 이벤트 타깃에 도달
 - 3. 버블링 단계(bubbling phase) 이벤트가 하위 요소에서 상위 요소 방향으로 전파





2-3. Event (이벤트 전파)

2-3-1. event propagation (이벤트 전파)

```
     > 커피
     > 감> 콜라
     > 우유
```

.

.

```
const $drink = document.getElementById('drink');

$drink.addEventListener('click', e => {
    // ul 영역 클릭 시
    // 2 : 타깃 단계, 타깃도 현재 타깃도 ul로 출력
    // li 영역 클릭 시
    // 3 : 버블링 단계(li->ul), 타깃은 li, 현재 타깃은 ul로 출력
    console.log(e.eventPhase);
    console.log(e.target);
    console.log(e.currentTarget);
});
```



.

2-3. Event (이벤트 전파)

2-3-1. event propagation (이벤트 전파)

■ 이벤트 핸들러 어트리뷰트/프로퍼티 방식으로 등록한 이벤트 핸들러는 타깃 단계와 버블링 단계의 이벤트만 캐치할 수 있지만 addEventListener 메서드 방식으로 등록한 이벤트 핸들러는 3번째 인수로 true를 전달하면 캡처링 단계의 이벤트도 캐치할 수 있다. 

2-3. Event (이벤트 전파)

2-3-1. event propagation (이벤트 전파)

.

```
const $food = document.getElementById('food');
// 캡쳐링 단계 캐치
$food.addEventListener('click', e => {
   console.log(e.eventPhase);
   console.log(e.target);
   console.log(e.currentTarget);
}, true);
// 버블링 단계 캐치
$food.addEventListener('click', e => {
   console.log(e.eventPhase);
   console.log(e.target);
   console.log(e.currentTarget);
});
// ul 영역 클릭 시 타깃 단계 둘 다 캐치
// 1i 영역 클릭 시 1 캡처링 단계 -> 3 버블링 단계 캐치
```

.



.

2-3. Event (이벤트 전파)

2-3-2. event delegation (이벤트 위임)

■ 비슷한 방식으로 여러 요소를 다뤄야 할 때 각 요소마다 핸들러를 할당하지 않고, 공통의 조상에 이벤트 핸들러를 단 하나만 할당해 여러 요소를 한 번에 다루는 이벤트 위임을 구현할 수 있다.

.

■ 공통 조상에 할당한 핸들러에서 event.target을 이용하면 실제 어디서 이벤트가 발생했는지 알 수 있으며 이를 이용해 이벤트를 핸들링할 수 있다.

* 2. Event

2-3. Event (이벤트 전파)

2-3-2. event delegation (이벤트 위임)

```
// 각 1i가 클릭 되었을 때 highlight라는 클래스가 없을 경우 부여하고 있을 경우 제거한다.
// 1i마다 이벤트 핸들러를 등록할수도 있지만 상위 요소인 u1에 한 번만 이벤트 핸들러를 등록한다.
const $drink = document.getElementById('drink');

// u1이 클릭 되었을 때만이 아니라
// 1i가 클릭 되었을 때 버블링으로 인해 u1로 이벤트가 전파되며 이벤트 핸들러가 동작한다.
$drink.addEventListener('click', e => {
    // u1 영역 클릭 시에는 동작시키고 싶지 않으므로 1i 인지 확인한다.
    if(e.target.matches('li'))
        highlight(e.target); // 1i가 클릭 되었을 경우 해당 1i를 인자로 전달한다
});

function highlight(li) {
    // 클릭 된 1i의 class에 highlight를 부여하거나 제거한다.
    li.classList.toggle('highlight');
}
```