

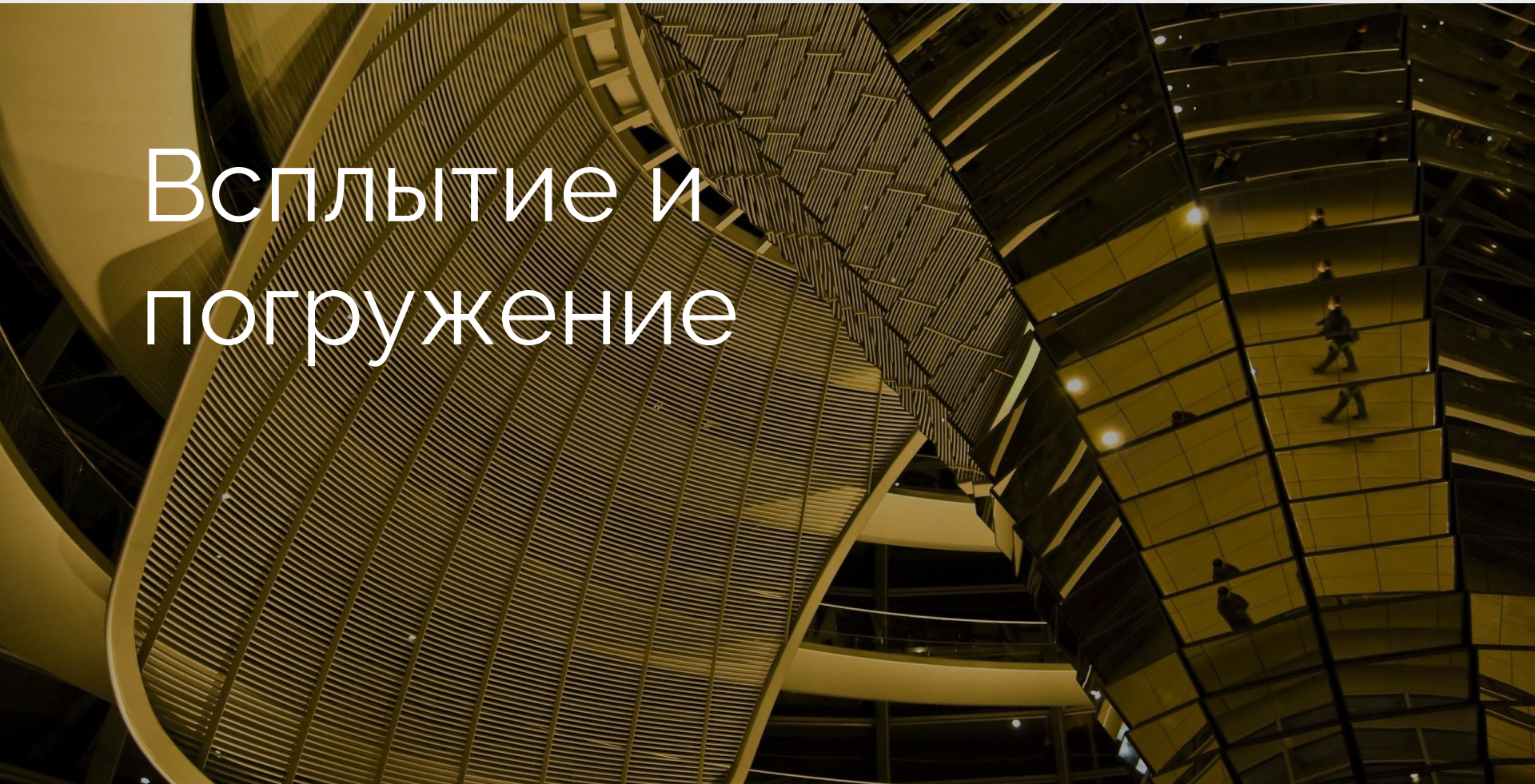


Лекция №7

События



Всплытие и погружение



Всплытие и погружение

Давайте начнём с примера.

Этот обработчик для `<div>` сработает, если вы кликните по любому из вложенных тегов, будь то `` или `<code>`:

```
1 <div onclick="alert('Обработчик!')">
2   <em>Если вы кликните на <code>ЕМ</code>, сработает обработчик на <code>DIV<
3 </div>
```



Всплытие

Принцип всплытия очень простой.

Когда на элементе происходит событие, обработчики сначала срабатывают на нём, потом на его родителе, затем выше и так далее, вверх по цепочке предков.

Например, есть 3 вложенных элемента `FORM > DIV > P` с обработчиком на каждом:

```
8 <form onclick="alert('form')">FORM
9   <div onclick="alert('div')">DIV
10     <p onclick="alert('p')">P</p>
11   </div>
12 </form>
```

FORM

DIV

P

event.target

Всегда можно узнать, на каком конкретно элементе произошло событие.

Самый глубокий элемент, который вызывает событие, называется *целевым* элементом, и он доступен через `event.target`.

Отличия от `this` (= `event.currentTarget`):

- `event.target` – это «целевой» элемент, на котором произошло событие, в процессе всплытия он неизменен.
- `this` – это «текущий» элемент, до которого дошло всплытие, на нём сейчас выполняется обработчик.



Прекращение всплытия

Всплытие идёт с «целевого» элемента прямо вверх. По умолчанию событие будет всплывать до элемента `<html>`, а затем до объекта `document`, а иногда даже до `window`, вызывая все обработчики на своём пути.

Но любой промежуточный обработчик может решить, что событие полностью обработано, и остановить всплытие.

Для этого нужно вызвать метод `event.stopPropagation()`.



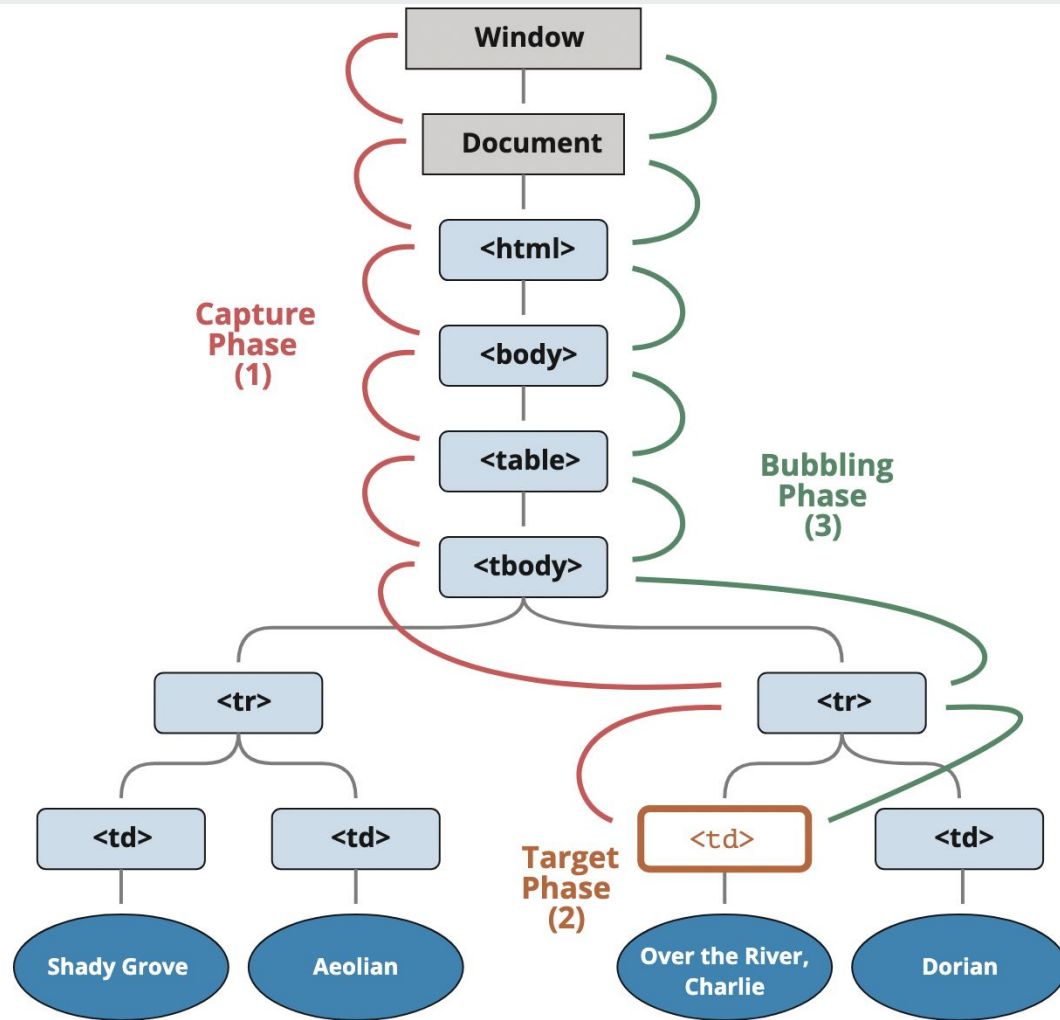
Погружение

Существует ещё одна фаза из жизненного цикла события – «погружение» (иногда её называют «перехват»). Она очень редко используется в реальном коде, однако тоже может быть полезной.

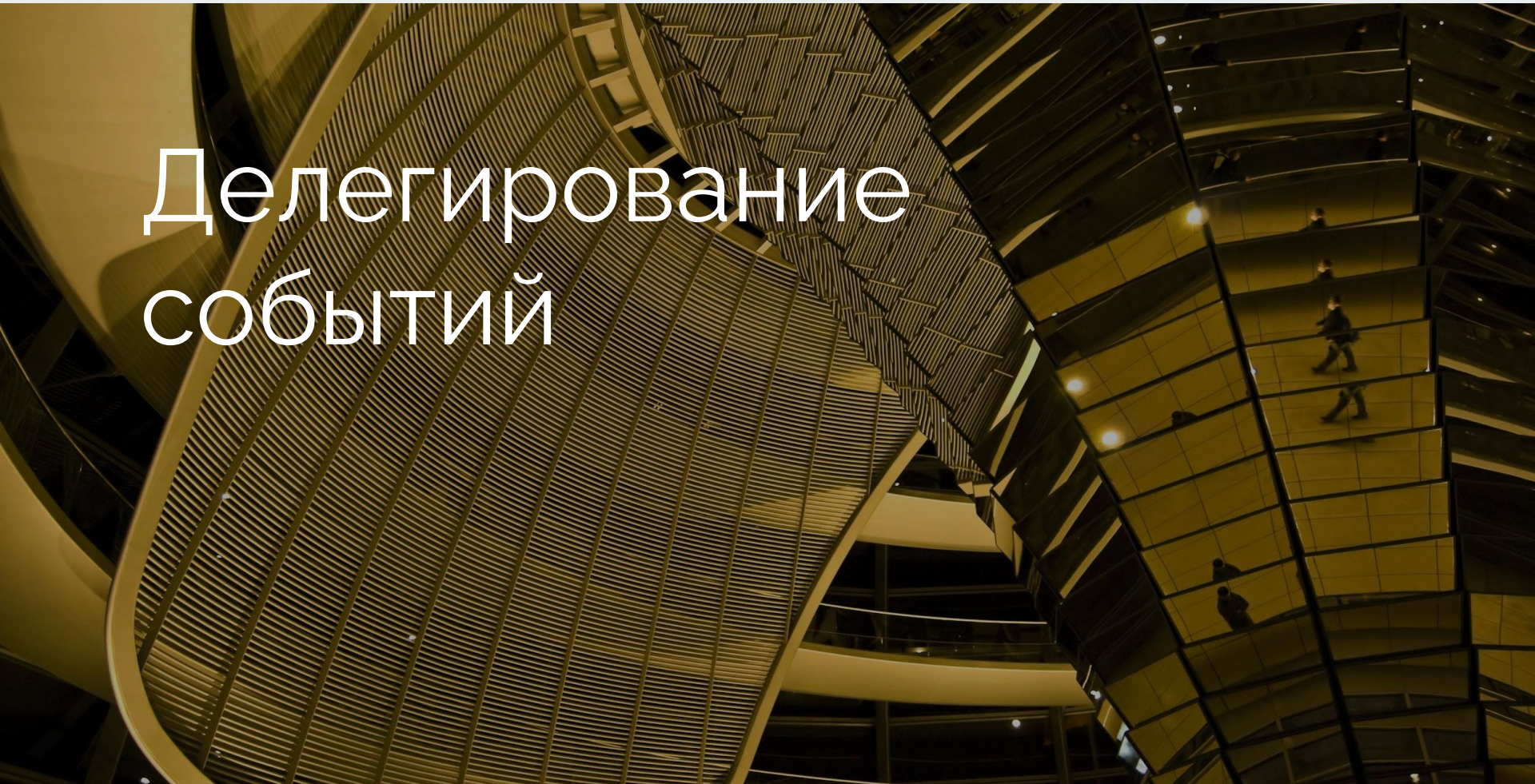
Стандарт [DOM Events](#) описывает 3 фазы прохода события:

1. Фаза погружения (capturing phase) – событие сначала идёт сверху вниз.
2. Фаза цели (target phase) – событие достигло целевого(исходного) элемента.
3. Фаза всплытия (bubbling stage) – событие начинает всплывать.





Делегирование событий



Делегирование событий

Всплытие и перехват событий позволяет реализовать один из самых важных приёмов разработки – *делегирование*.

Идея в том, что если у нас есть много элементов, события на которых нужно обрабатывать похожим образом, то вместо того, чтобы назначать обработчик каждому, мы ставим один обработчик на их общего предка.

Из него можно получить целевой элемент `event.target`, понять на каком именно потомке произошло событие и обработать его.





Спасибо!

