课程内容：

1、事件对象:就是要操作的那个对象。

IE：event

FF: 通常用ev代替

2、兼容处理

Var oEvent=ev||event;

3、事件冒泡

冒泡实例：

取消事件冒泡：

event.cancelBubble=true;

显示操作

4、各类事件解析

·鼠标事件

oBtn.onmousedown 鼠标按下

oBtn.onmouseup 鼠标释放

oBtn.onmousemove 鼠标移动对象

oBtn.onmouseout 鼠标移出对象

oBtn.onmouseover 鼠标的覆盖

oBtn.onmousewheel 鼠标的滚轮

·键盘事件

·页面事件

·屏幕事件

·表单事件

·DOM事件

4、事件类型 type、事件对象srcElement、事件的返回值returnValue、

**cancelBubble**   
描述：   
检测是否接受上层元素的事件的控制。   
语法：   
event.cancelBubble[ = cancelBubble]   
可能的值：   
这是一个可读写的布尔值:   
TRUE 不被上层原素的事件控制。   
FALSE 允许被上层元素的事件控制。这是默认值。

5、事件属性

鼠标事件属性：button Event.button

可能的值：   
0 没按键   
1 按左键   
2 按右键   
3 按左右键   
4 按中间键   
5 按左键和中间键   
6 按右键和中间键   
7 按所有的键

这个属性仅用于onmousedown, onmouseup, 和 onmousemove 事件。对其他事件，不管鼠标状态如何，都返回 0（比如onclick）。

鼠标坐标

**clientX**   
描述：   
返回鼠标在窗口客户区域中的X坐标。   
语法：   
event.clientX   
  
**clientY**   
描述：   
返回鼠标在窗口客户区域中的Y坐标。   
语法：   
event.clientY   
注释：   
这是两个只读属性。这意味着，你只能通过它来得到鼠标的当前位置，却不能用它来更改鼠标的位置

**offsetX**   
描述：   
检查相对于触发事件的对象，鼠标位置的水平坐标   
语法：   
event.offsetX   
**offsetY**   
描述：   
检查相对于触发事件的对象，鼠标位置的垂直坐标   
语法：   
event.offsetY

**screenX**   
描述：   
检测鼠标相对于用户屏幕的水平位置   
语法：   
event.screenX   
  
**screenY**   
描述：   
检测鼠标相对于用户屏幕的垂直位置   
语法：   
event.screenY   
注释：   
这是两个只读属性。这意味着，你只能通过它来得到鼠标的当前位置，却不能用它来更改鼠标的位置。

**x**   
描述：   
返回鼠标相对于css属性中有position属性的上级元素的x轴坐标。如果没有css属性中有position属性的上级元素，默认以BODY元素作为参考对象。   
语法：   
event.x   
**y**   
描述：   
返回鼠标相对于css属性中有position属性的上级元素的y轴坐标。如果没有css属性中有position属性的上级元素，默认以BODY元素作为参考对象。   
语法：   
event.y   
注释：   
如果事件触发后，鼠标移出窗口外，则返回的值为 -1   
这是两个只读属性。这意味着，你只能通过它来得到鼠标的当前位置，却不能用它来更改鼠标的位置

实例：

·移动的层

·鼠标跟随移动

键盘事件

·keyCode 检测键盘事件相对应的内码。这个属性用于 onkeydown, onkeyup, 和 onkeypress 事件。

·altkey、 ctrlkey、shiftkey 组合键

事件的默认行为

1、什么是默认行为。就是计算机的默认执行的行为，主要是右键菜单

2、怎么阻止默认行为（return false）

实例 ·屏蔽事件菜单

·弹出自定义菜单

·只能输入数字

拖拽：

根据鼠标的位置计算鼠标的位置

事件类型：

Form

// onFocus 对象获取焦事件点

// onBlur 对象失去焦点事件

// onChange 内容改变事件

// onSelect 内容选中发生

// onSubmit 表单提交事件

// onReset 表单重置事件

主要用来是表单的验证