

01

이벤트 이해하기

01 이벤트 이해하기

■ 이벤트

1. 이벤트 리스너와 이벤트 핸들러

- 이벤트 리스너(event listener):
이벤트 리스너를 통해 이벤트가 발생했다는 사실을 알 수 있음



그림 9-1 이벤트 리스너와 이벤트 핸들러의 관계

01 이벤트 이해하기

■ 이벤트

1. 이벤트 리스너와 이벤트 핸들러

- 이벤트 핸들러(event handler): 이벤트 리스너와 연결되는 함수

표 9-1 HTML 이벤트의 종류

종류	이벤트	이벤트 리스너	종류	이벤트	이벤트 리스너
마우스	click	onclick	입력	focus	onfocus
	dblclick	ondblclick		blur	onblur
	mouseover	onmouseover		submit	onsubmit
	mouseout	onmouseout		reset	onreset
	mousedown	onmousedown		change	onchange
	mouseup	onmouseup	키보드	keydown	onkeydown
	mousemove	onmousemove		keyup	onkeyup
	wheel	onwheel		keypress	onkeypress
윈도우	load	onload	터치	touchstart	ontouchstart
	unload	onunload		touchmove	ontouchmove
	resize	onresize		touchend	ontouchend
	scroll	onscroll			

01 이벤트 이해하기

■ 이벤트

2. 이벤트 리스너 등록하기

```

```

예제 9-1

이벤트 리스너 사용하기

ex9-1.html

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>이벤트 리스너 사용하기</title>
  <link rel="stylesheet" href="style_js.css">
  <style>
    body { text-align: center; }
    #rotateImage { transition: transform 1s; }
  </style>
</head>
```

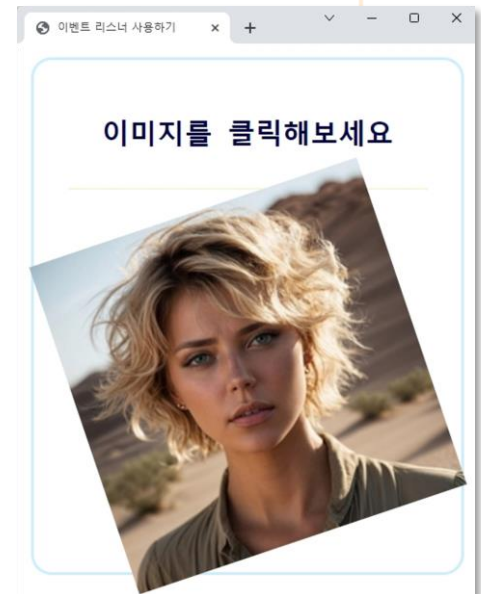
01 이벤트 이해하기

■ 이벤트

2. 이벤트 리스너 등록하기

```
<body>
  <h4>이미지를 클릭해보세요</h4><hr>
  
  <script>
    let deg = 0;
    let image = document.getElementById("rotateImage");

    function rotate() {
      deg = deg + 360;
      image.style.transform = "rotate(" + deg + "deg)";
    }
  </script>
</body>
</html>
```



01 이벤트 이해하기

■ 이벤트

2. 이벤트 리스너 등록하기

- 객체에 직접 이벤트 추가하기

```

<script>
  let deg = 0;
  let image = document.getElementById("rotateImage");
  image.onclick = rotate;           // 핸들러 함수에서 괄호 생략

  function rotate() {
    deg = deg + 360;
    image.style.transform = "rotate(" + deg + "deg)";
  }
</script>
```

01 이벤트 이해하기

■ 이벤트

2. 이벤트 리스너 등록하기

- 이벤트 리스너 여러 개 등록하기

예제 9-2

이벤트 리스너 여러 개 등록하기

ex9-2.html

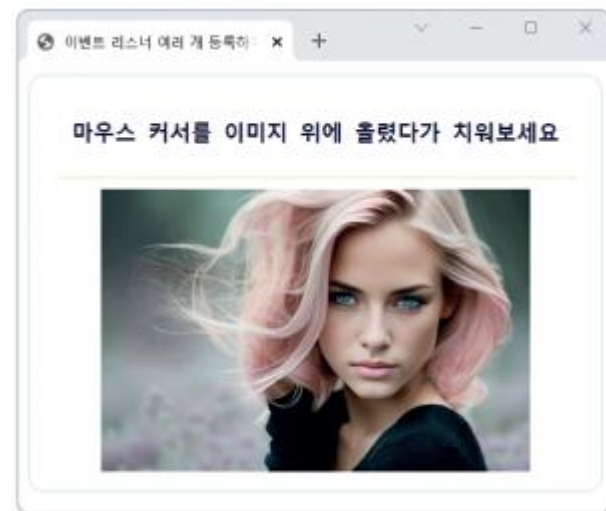
```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>이벤트 리스너 여러 개 등록하기</title>
  <link rel="stylesheet" href="style_js.css">
  <style>
    body { text-align: center; }
    #rotateImage { transition: transform 1s; }
  </style>
</head>
```

01 이벤트 이해하기

- 이벤트 리스너 여러 개 등록하기

```
<body>
  <h4>마우스 커서를 이미지 위에 올렸다가 치워보세요</h4><hr>
  
  <script>
    let image = document.getElementById("rotateImage");
    image.onmouseover = gone;
    image.onmouseout = back;

    function gone() {
      image.style.transform = "scale(0, 0)";
    }
    function back() {
      image.style.transform = "scale(1, 1)";
    }
  </script>
</body>
</html>
```



01 이벤트 이해하기

■ 이벤트

2. 이벤트 리스너 등록하기

- 이벤트 리스너를 등록하는 다른 방법
 - ① `addEventListener(이벤트, 함수)`

```
image.addEventListener("mouseover", gone);  
image.addEventListener("mouseout", back);
```

- ② 이름 없는 함수

```
image.onmouseover = function() {  
    image.style.transform = "scale(0, 0)";  
}  
  
image.onmouseout = function() {  
    image.style.transform = "scale(1, 1)";  
}
```

01 이벤트 이해하기

■ 이벤트

2. 이벤트 리스너 등록하기

- 이벤트 리스너를 등록하는 다른 방법
 - ▷ addEventListener()와 이름 없는 함수 모두 사용하면

```
let image = document.getElementById("rotateImage");
image.addEventListener("mouseover", function() {
  image.style.transform = "scale(0, 0)";
});

image.addEventListener("mouseout", function() {
  image.style.transform = "scale(1, 1)";
});
```

01 이벤트 이해하기

■ 이벤트 객체의 특성

1. 이벤트 객체와 매개변수

예제 9-3

이벤트 객체와 매개변수

ex9-3.html

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>이벤트 객체와 매개변수</title>
  <style>
    body { overflow: hidden; }
    #followMouse { transition: transform 1s linear; }
  </style>
</head>
```

01 이벤트 이해하기

■ 이벤트 객체의 특성

1. 이벤트 객체와 매개변수

```
<body>
  
  <script>
    let image = document.getElementById("followMouse");
    document.onmousemove = updateImage;

    function updateImage(event) {
      const X = event.clientX;
      const Y = event.clientY;
      image.style.transform = `translate(${X}px, ${Y}px)`;
    }
  </script>
</body>
</html>
```

