Atitit **Event 对象 事件处理原理**

目录

[1. 在事件抽取的过程中，一个事件往往被更形式化地定义四要素： 1](#_Toc22532)

[1.1.  每个事件类型都有一个模板 2](#_Toc14513)

[1.2. 事件句柄　(Event Handlers) 3](#_Toc8840)

[1.3. 标准 Event 属性 3](#_Toc11354)

[1.4. 标准 Event 方法 3](#_Toc14355)

[1.5. 鼠标 / 键盘属性 4](#_Toc23500)

# 在事件抽取的过程中，一个事件往往被更形式化地定义四要素：

*事件触发器：event trigger*

*事件类型：event type*

*事件元素：event argument*

*事件元素角色：event argument role*

**根据上面的要素划分，通常来说，事件抽取的基本任务都可以用以下几个方面概括：**

**事件触发词检测：event (trigger) detection**

**事件类型：event trigger typing （一般和detection一起做，归结为detection的一部分）**

**事件元素：event argument identification**

**事件元素角色：event argument role identification**

## 每个事件类型都有一个模板

，如下面两个图，列举了一些时间类型的模板和模板的基本样式：



       事件在确定了 trigger 类型之后，应该根据这些模板来进行填槽（slots）。

Event 对象代表事件的状态，比如事件在其中发生的元素、键盘按键的状态、鼠标的位置、鼠标按钮的状态。

事件通常与函数结合使用，函数不会在事件发生前被执行！

## **事件句柄　(Event Handlers)**

HTML 4.0 的新特性之一是能够使 HTML 事件触发浏览器中的行为，比如当用户点击某个 HTML 元素时启动一段 JavaScript。下面是一个属性列表，可将之插入 HTML 标签以定义事件的行为。

|  |  |
| --- | --- |
| **属性** | **此事件发生在何时...** |
| [onabort](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_onabort.asp" \t "http://www.w3school.com.cn/jsref/_top) | 图像的加载被中断。 |
| [onblur](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_onblur.asp" \t "http://www.w3school.com.cn/jsref/_top) | 元素失去焦点。 |
| [onchange](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_onchange.asp" \t "http://www.w3school.com.cn/jsref/_top) | 域的内容被改变。 |
| [onclick](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_onclick.asp" \t "http://www.w3school.com.cn/jsref/_top) | 当用户点击某个对象时调用的事件句柄 |

## **标准 Event 属性**

下面列出了 2 级 DOM 事件标准定义的属性。

|  |  |
| --- | --- |
| **属性** | **描述** |
| [bubbles](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_bubbles.asp) | 返回布尔值，指示事件是否是起泡事件类型。 |
| [cancelable](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_cancelable.asp) | 返回布尔值，指示事件是否可拥可取消的默认动作。 |
| [currentTarget](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_currenttarget.asp) | 返回其事件监听器触发该事件的元素。 |
| [eventPhase](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_eventphase.asp) | 返回事件传播的当前阶段。 |
| [target](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_target.asp) | 返回触发此事件的元素（事件的目标节点）。 |
| [timeStamp](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_timestamp.asp) | 返回事件生成的日期和时间。 |
| [type](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_type.asp) | 返回当前 Event 对象表示的事件的名称。 |

## **标准 Event 方法**

下面列出了 2 级 DOM 事件标准定义的方法。IE 的事件模型不支持这些方法：

|  |  |
| --- | --- |
| **方法** | **描述** |
| [initEvent()](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_initevent.asp) | 初始化新创建的 Event 对象的属性。 |
| [preventDefault()](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_preventdefault.asp) | 通知浏览器不要执行与事件关联的默认动作。 |
| [stopPropagation()](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_stoppropagation.asp) | 不再派发事件。 |

## **鼠标 / 键盘属性**

|  |  |
| --- | --- |
| **属性** | **描述** |
| [altKey](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_altkey.asp) | 返回当事件被触发时，"ALT" 是否被按下。 |
| [button](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_button.asp) | 返回当事件被触发时，哪个鼠标按钮被点击。 |
| [clientX](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_clientx.asp) | 返回当事件被触发时，鼠标指针的水平坐标。 |
| [clientY](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_clienty.asp) | 返回当事件被触发时，鼠标指针的垂直坐标。 |
| [ctrlKey](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_ctrlkey.asp) | 返回当事件被触发时，"CTRL" 键是否被按下。 |
| [metaKey](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_metakey.asp) | 返回当事件被触发时，"meta" 键是否被按下。 |
| [relatedTarget](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_relatedtarget.asp) | 返回与事件的目标节点相关的节点。 |
| [screenX](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_screenx.asp) | 返回当某个事件被触发时，鼠标指针的水平坐标。 |
| [screenY](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_screeny.asp) | 返回当某个事件被触发时，鼠标指针的垂直坐标。 |
| [shiftKey](http://www.w3school.com.cn/jsref/event_shiftkey.asp) | 返回当事件被触发时，"SHIFT" 键是否被按下。 |

HTML DOM Event 对象.html