

## 介绍

本章重点讨论事件，事件是任何JavaScript应用程序中的重要概念。尽管本章很简短，但在理解与OpenLayers一起使用并映射应用程序时，此处解释的概念非常重要。

事件是JavaScript的基础。它们是使我们产生反应的冲动。作为地图绘制应用程序的程序员，我们对在地图缩放更改，加载图层或将要素添加到图层时做出反应感兴趣。每个易于发出事件的类都负责管理其侦听器（那些有兴趣在事件触发时得到通知的侦听器），并负责在某些情况下发出事件。

例如，我们可以注册一个函数处理程序，以侦听 `change:resolution` OpenLayers映射 `view` 实例上的事件。`view` 实例每次更改其缩放级别时，都有责任触发 `change:resolution` 事件，因此新事件将通知其所有侦听器。

为了帮助完成所有此过程，OpenLayers具有一个事件类 `ol.ObjectEvent`，该事件类扩展了 `goog.events.Event` Google Closure库中的事件类（），该类负责注册侦听器并简化向所有侦听器触发事件的操作。总而言之，该类允许侦听器执行以下操作：

- 定义一个事件
- 注册监听器
- 触发事件以通知所有侦听器

某些类（例如 `ol.Map`）将基 `ol.ObjectEvent` 类扩展为更适合于特定的可用事件集的自定义子类。该 `ol.Map` 类有一个叫事件类 `ol.MapEvent`，它提供了一些基本属性和事件。例如，它包含一个名为的事件 `moveend`，不用说，移动地图时将触发该事件。

`ol.MapEvent` 该类通过名为的类进一步扩展 `ol.MapBrowserEvent`，提供了更多的方法和事件：`click` 和 `pointerdrag`，仅举几例。反映针对地图的动作的事件对象具有其他信息，例如地图事件的坐标和浏览器事件的像素位置。

除了 `ol.Map` 该类外，许多其他类（例如 `ol.layer.Vector`）也发出大量事件类型（of `ol.ObjectEvent`）。当层属性，如 `extent`，`opacity` 和 `source` 变化，有注册一个订阅（或听众）作为要发布这些事件的机会。

作为程序员，您需要查看OpenLayers API文档，该文档可从 OpenLayers网站 (<http://openlayers.org> (<http://openlayers.org>)) ， 或者您也可以参考源代码以了解可以在每个类上注册的可用事件。源代码也托管在GitHub (<https://github.com/openlayers/ol3> (<https://github.com/openlayers/ol3>)) 。

---

◀ 上一节 ([/book/web\\_development/9781785287756/4](/book/web_development/9781785287756/4))

下一节 ▶ ([/book/web\\_development/9781785287756/4/ch04lvl1sec40/creating-a-side-by-side-map](/book/web_development/9781785287756/4/ch04lvl1sec40/creating-a-side-by-side-map))

---

