

EVENTOS

Los eventos son mecanismo que se accionan cuando el usuario realiza un cambio sobre una página web.

El encargado de crear la jerarquía de objetos que compone una página web es el DOM (Document Object Model). Por tanto es el DOM el encargado de gestionar los eventos

Para poder controlar un evento se necesita un manejador. El manejador es la palabra reservada que indica la acción que va a manejar. En el caso del evento click, el manejador sería `onClick`.

```
<IMG SRC="mundo.jpg" onclick="alert('Click en imagen');">
```

La especificación DOM define cuatro grupos de eventos dividiéndolos según su origen:

- Eventos del ratón.
- Eventos del teclado.
- Eventos HTML.
- Eventos DOM.

EVENTOS DE RATÓN

<i>Click</i>	Se produce cuando pulsamos sobre el botón izquierdo del ratón. El manejador es <i>onclick</i>
<i>Dbclick</i>	Se acciona hacemos un doble click sobre el botón del ratón. El manejador es <i>ondblclick</i>
<i>Mousedown</i>	Se produce cuando pulsamos sobre un botón del ratón. El manejador es <i>onmousedown</i>
<i>Mouseout</i>	Se produce cuando el puntero del ratón está dentro de un elemento y es desplazado fuera. El manejador es <i>onmouseout</i>
<i>Mouseover</i>	Se produce justamente al revés que el anterior, cuando el puntero se encuentra fuera del elemento y se desplaza hacia el interior. El manejador es <i>onmouseover</i>
<i>Mouseup</i>	Se produce cuando tras pulsar el botón del ratón lo soltamos <i>onmouseup</i>
<i>MouseMove</i>	Se produce cuando se encuentra dentro del elemento. El manejador es <i>onmousemove</i>

EVENTOS DE TECLADO

<i>KeyDown</i>	Se produce cuando pulsamos una tecla del teclado, si lo mantenemos pulsado el evento se repetirá una y otra vez. El manejador es <i>onkeydown</i>
<i>KeyPress</i>	Se produce cuando pulsamos una tecla alfanumérica, si lo mantenemos pulsado el evento se repetirá una y otra vez. El

	manejador es <i>onkeypress</i>
Keyup	Se produce cuando soltamos una tecla pulsada. El manejador es <i>onkeyup</i>

EVENTO HTML

Load	El evento load hace referencia a la carga de distintas partes de la página. Este se produce en el objeto Window cuando la página se ha cargado por completo. En el elemento actúa cuando la imagen se ha cargado. En el elemento <object> se acciona al cargar el objeto completo. El manejador es <i>onload</i>
Unload	Se ejecuta sobre el objeto window al salir de una página por completo (por ejemplo, si pulsamos el aspa cerrando la ventana del navegador) o en el elemento <object> al desaparecer el objeto. El manejador es <i>onunload</i>
Abort	Se produce cuando el usuario detiene la descarga de un elemento antes de que termine. El manejador es <i>onabort</i>
Error	Ocurre al existir un error en la carga de una ventana, imagen u objeto. El manejador es <i>onerror</i>
Select	Se acciona al seleccionar el texto en un <input> o <textarea>. El manejador es <i>onselect</i> .
Change	Se acciona al perder el focus un <input> o <textarea> y el contenido ha cambiado y también al cambiar el valor de un <select>. El manejador es <i>onchange</i> .
Submit	Ocurre al pulsar un botón de tipo submit. El manejador es <i>onsubmit</i>
Reset	Ocurre al pulsar un botón de tipo reset. El manejador es <i>onreset</i>
Resize	Se produce al redimensionar la ventana del navegador. El manejador es <i>onresize</i>
Scroll	Se produce al variar la posición de la barra de desplazamiento (scroll). El manejador es <i>onscroll</i>
Focus	El evento se produce cuando un elemento obtiene el foco. El manejador es <i>onfocus</i> .
Blur	El evento se produce cuando un elemento pierde el foco. El manejador es <i>onblur</i> .

EVENTO DOM

DOMSubtreeModified	Se produce al añadir o eliminar elementos en el subárbol de un elemento o un documento
DOMNodeInserted	Se produce cuando añadimos un nodo hijo a un nodo padre.
DOMNodeRemoved	Se produce cuando eliminamos un nodo hijo que tiene un nodo padre.
DOMNodeRemovedFromDocument	Se produce cuando eliminamos un nodo del documento.
DOMNodeInsertedIntoDocument	Se produce cuando añadimos un nodo

	del documento.
--	----------------

EJEMPLOS

Ejemplo 1: En el ejemplo si no se carga completamente la imagen "cafetería.jpg" se ejecuta la instrucción alert() con el mensaje correspondiente.

```

```

Ejemplo 2: La siguiente línea muestra un mensaje en el caso de que la imagen no se cargue correctamente.

```

```

Ejemplo 3: En el ejemplo se pide el nombre del usuario cuando se carga la web y al cerrar ésta se le despide con un saludo personalizado.

```
<head>
<script >
var nombre;
function pedirNombre(){
  nombre=prompt("Introduce tu nombre","");
}
function despedida(){
  alert("Adios, "+nombre+"esperamos verte pronto");
}
</script>
</head>
<body onLoad="pedirNombre()" onUnload="despedida()">
```

Ejemplo 4: En el ejemplo se sitúa un reloj en la barra de estado:

```
<head>
<script>
function hora() {
    var h = new Date();
    window.status="" + h.getHours() + ":" + h.getMinutes() + ":" + h.
getSeconds();
    setInterval("hora()", 1000);
}
</script>
</head>
<body onLoad="hora()">
```

Ejemplo 5: Detecta los eventos *onFocus* y *onBlur* en la instrucción **HTML** **<body>**, poniendo negro el color de fondo de la página cuando pierde el foco y beige cuando lo obtiene.

```
<body onBlur="document.bgColor='black' "
onFocus="document.bgColor='beige' ">
```

Si se desea que un campo no pueda ser modificado se debe utilizar el siguiente método. De esta forma cuando al situar el foco en el campo de texto éste se pierde automáticamente.

```
<TEXTAREA name="x" cols="40" rows="30"
onFocus="this.blur()">
```

Ejemplo 6: El siguiente código muestra un cuadro de texto. El evento se activa cuando, al quitar el foco del cuadro de texto, se comprueba que el contenido de éste ha sido modificado; es entonces cuando se ejecuta la función *MTexto* ().

```
<script language="javascript">
function MTexto () {
    alert("Ha modificado el campo de texto");
}
</script>
<FORM>
<p><input type="text" size="40" maxlength="80"
name="nombre" onChange="MTexto()"> </p>
```

</FORM>

Ejemplo 7: Esta línea de código carga una imagen y detecta la pulsación doble del ratón sobre ella, mostrando un mensaje si esto sucede.

```

```

Ejemplo 8: Esta línea detecta la pulsación del teclado en cualquier lugar del documento y emite un mensaje.

```
<body onKeyPress="alert('No debes utilizar el teclado en
esta página')">
```

Ejemplo 9: La siguiente línea configura el enlace de tal forma que se muestra un mensaje en la línea de estado cuando el ratón está sobre él y cuando retiramos el puntero muestra otro.

```
<a href="/Tercera/Auxiliar1.htm"
      onMouseOver="window.status='Estás sobre el
enlace';return true;"
      onMouseOut="window.status='Ya saliste del
enlace';return true;">
  Cambia línea de estado</a>
```

Ejemplo 10: La siguiente línea detecta cuando el usuario pulsa y suelta el ratón sobre la imagen y muestra un mensaje en la línea de estado según la operación.

```

```

Ejemplo 11: Muestra una ventana de aviso cuando el usuario cambia el tamaño de la ventana.

```
<body onResize="alert('El contenido no se verá  
correctamente si cambia el tamaño de la ventana')"
```