

## day11-javascript Event事件上

笔记本： 凡尘：二阶段

创建时间： 2017/8/24 11:25

更新时间： 2017/10/15 19:58

作者： 437389128@qq.com

---

### 回顾

- 1、数据类型有哪些？
- 2、a++ 和 ++a有什么区别？
- 3、判断有几种？
- 4、循环哪有几种？
- 5、break和continue有什么用？
- 6、怎么定义一个函数？return有什么用？
- 7、怎么定义数组？数组的常用方法（api）有哪些？
- 8、字符串的常用api有哪些？
- 9、日期对象的常用api有哪些？
- 10、Math对象的常用api有哪些？
- 11、定时器有几种？分别有什么用？ 滚动条事件是什么？怎么获取滚动条的高度？
- 12、获取页面上元素的方法有哪些？
- 13、元素常用的节点属性有哪些？（获取元素的内容、获取表单的值）
- 14、DOM操作有哪些？（生成节点、删除节点等）

### 事件

- 1、什么是事件？  
简单理解：用户在网页中的某个操作
- 2、常用的事件有哪些？  
鼠标事件：  
    onclick  
    ondblclick

onmouseover onmouseout  
onmouseenter onmouseleave 鼠标移入移除

onmousedown onmousemove onmouseup...

#### 键盘事件

onkeyup 键盘抬起  
onkeydown 键盘按下  
onkeypress 键盘按下抬起

#### 表单事件

onfocus 获得焦点  
onblur 失去焦点  
oninput 文本框输入事件(实时监控文本框)  
onchange 文本框失去焦点内容发生改变时触发  
onsubmit 表单提交 form才有

### 3、事件的2大核心内容

- a、事件对象
- b、事件处理程序  
obj.onclick = function(){}

## 下面是时候来一个小故事了

做了事情就有后果，因果是由天道决定。

在一个程序中，我们定义因果，我们决定做了用户做了事情之后该做什么？

我们 :hover伪类选择器来查看，:hover是什么时候触发的？

事件的原理和hover类似。可以做到: hover做不到的事，:hover只能操作当前的元素，但是事件绑定之后可以选择任何元素。

事件触发三要素：通过谁触发？通过什么触发？触发后要做什么？

w3c标准：事件写在行内，但是因为结构和行为要分离，所以我们一般情况下用JavaScript的方法来绑定事件，只有再极少数情况下，才将事件写在行内，事件的绑定方法：

浏览器中的节点(对象).on+事件名称 = function(){}

要干什么？（放在浏览器中，不执行，当事件发生的时候再执行。）

}

事件总结：事件是给浏览器定义一个预处理函数，当事件触发的时候，执行函数，这就是事件

好好下面故事真的来.....

从前有一个小伙（事件），跟着一个老大混（浏览器），老大看他单身太久，就给了他一个对象，这个对象特别温柔体贴，了解所有这个小伙子的所有事情，但是这个姑娘很害羞，不叫她不出来

通过这个破故事，我们了解到几个事情：

- 1 ) 事件有对象！叫做事件对象（event）
- 2 ) 事件对象是浏览器给的
- 3 ) 事件对象不叫不出来

## event对象（重）

### 1、什么是事件对象？

事件触发时候生成的一个对象，记录了本次事件的所有信息，比如事件的类型、事件源、鼠标的位置、按下的键盘码等

## 2、事件对象有什么用？

获取鼠标位置或者按键信息等

## 3、怎么获取事件对象

当事件触发时，系统会调用写好的处理函数，非IE浏览器并往处理函数中传入事件对象

如果你需要拿到事件对象，就在处理函数中定义一个形参e,用于接受事件对象

事件对象存在兼容

```
div.onclick = function(e){  
    e = e||window.event;  
}
```

## 001、事件对象属性（重）

### 1、事件类型

```
var e = e||event;
```

e.type(事件类型) click onmouseenter

e.button(用于判断左击、滚轮、右击) 0：左边 1：中间 2：右边

### 2、鼠标的位置

a、相对于所在元素

`e.offsetX` `e.offsetY`

b、相对于可视文档 `document`

`e.clientX` `e.clientY`

绝对位置：相对于文档的距离+滚动条的距离

`e.clientY+document.body.scrollTop||document.documentElement.scrollTop`

c、相对于页面

`e.pageX` `e.pageY`

`e.pageX+document.body.scrollTop||document.documentElement.scrollTop`

d、相对于窗口 `window` 屏幕（不常用）

`e.screenX` `e.screenY`

## 关于offsetX、offsetY、clientX、clientY、pageX、pageY、screenX、screenY的区别

**offsetX、offsetY:**

鼠标相对于事件源元素（`srcElement`）的X,Y坐标

**clientX、clientY:**

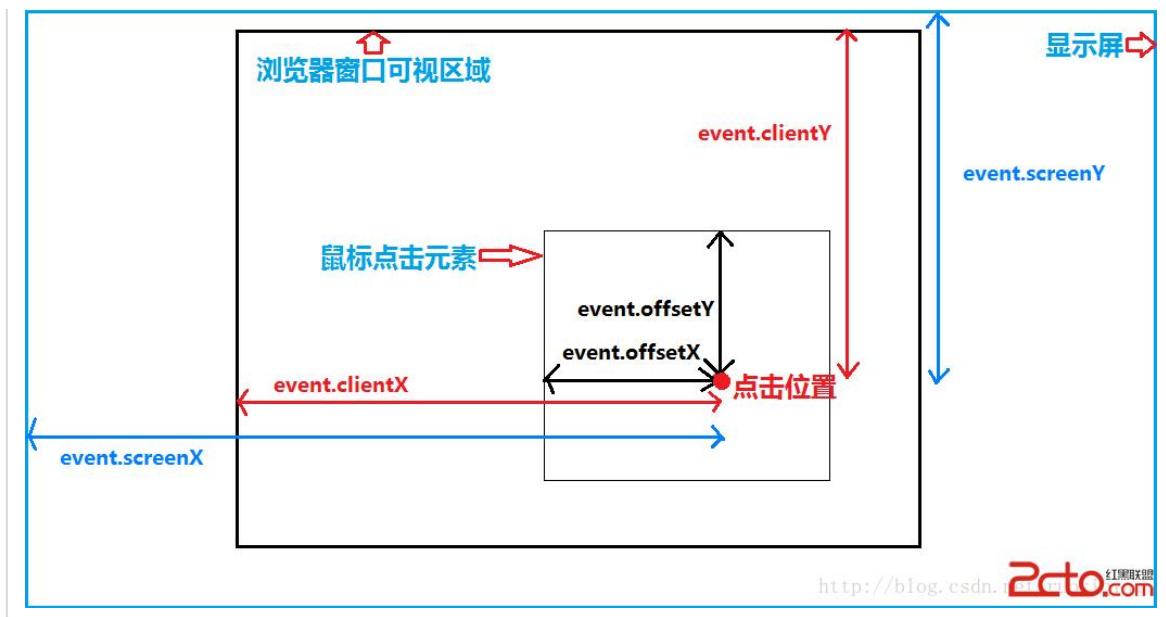
鼠标相对于浏览器窗口可视区域的X, Y坐标（窗口坐标），可视区域不包括工具栏和滚动条。

**pageX、pageY:**

类似于`event.clientX`、`event.clientY`，但它们使用的是文档坐标而非窗口坐标。这2个属性不是标准属性，但得到了广泛支持。IE事件中没有这2个属性

**screenX、screenY:**

鼠标相对于用户显示器屏幕左上角的X,Y坐标。



## 练习

- 1、显示光标位置
- 2、提示框鼠标跟随
- 3、放大镜 ==》

## 002、offsetLeft和offsetTop & offsetParent (重)

- 1、offsetLeft 元素相对于第一个使用定位元素的左边的距离
- 2、offsetTop 元素相对于第一个使用定位元素的上边距离
- 3、offsetParent 第一个使用定位的父级元素(如果没有就是body)

思考怎么获取元素距离文档边界的值？

- 1、父元素未使用定位？

元素.offsetLeft  
元素.offsetTop

- 2、元素使用定位？

```
function offset(ele){
    var left = ele.offsetLeft;
```

```
while(ele.offsetParent){
    ele = ele.offsetParent;
    left += ele.offsetLeft;
}
return left;
}
```

### 003、键盘事件 ( 重 )

#### 1、键盘事件

onkeydown 键盘按下

onkeypress 键盘按压

onkeyup 键盘抬起

区别：

onkeypress:当用户按下并放开字母或数字键的时候

onkeydown:当用户按下任何键时发生的事情

#### 2、组合键 ( ctrlKey、shiftKey、altKey )

#### 3、怎么获取按下键盘的键盘码 ( ascii码 ) ?

e.keyCode||e.which

回车 13

空格 32

IE只有keyCode属性，FireFox中有which和keyCode属性，Opera中有keyCode和which属性，Chrome中有keyCode、which和keyCode属性。

scrollIntoView() 滚动浏览器窗口或容器元素，以便在当前视图的可见范围看见当前元素

练习

#### 1、简版打字游戏

#### 2、留言板

#### 3、css模拟下拉菜单

#### 4、表格即时编辑

## 事件冒泡（初级 重重重）

1、事件流：事件执行顺序的问题，**事件执行顺序我们就叫他事件流**

2、事件流：

事件冒泡的由来：IE公司认为，如果你的手指指向一个靶子，并射中某一环，并不仅仅是对某一环产生了操作，而是对全局都产生了操作。

所以事件会触发所有的事件（从触发事件的元素开始一直向上触发），但是事件冒泡对我们变成几乎没有任何好处，所以我们通常阻止事件冒泡；

```
event.stopPropagation( );
```

```
event.cancelBubble=true;//兼容IE
```

事件捕获：netSpace已经挂掉的，和IE的理解恰恰相反，但是我们仅作了解就可以了。

## 预习

1、什么是浏览器的默认行为？ 怎么阻止？

2、什么是事件监听（DOM2级事件）？ 两种写法是什么？

3、事件流、事件委托

4、拖拽的原理（鼠标按下、鼠标移动、鼠标抬起）

5、JSON对象



