

ANEXO MODULO 4 – EVENTOS

METODOS LISTENER

addEventListener(evento, listener, captura): Este método prepara un elemento para responder a un evento. El primer atributo es el nombre del evento (sin el prefijo on), el segundo atributo es una referencia a la función que responderá al evento (llamada listener) y el tercer atributo es un valor booleano que determina si el evento va a ser capturado por el elemento o se propagará a otros elementos (generalmente se ignora o se declara como false).

removeEventListener(evento, listener): Este método elimina el listener de un elemento.

OBJETO EVENT - ATRIBUTOS Y METODOS

target: Esta propiedad devuelve una referencia al objeto que ha recibido el evento (generalmente es un objeto Element).

type: Esta propiedad devuelve una cadena de caracteres con el nombre del evento.

preventDefault(): Este método cancela el evento para prevenir que el sistema realice tareas por defecto.

stopPropagation(): Este método detiene la propagación del evento a otros elementos, de modo que solo el primer elemento que recibe el evento puede procesarlo (normalmente se aplica a elementos que se superponen y pueden responder al mismo evento).

OBJETO MOUSEEVENT – ATRIBUTOS PROPIOS

button: Esta propiedad devuelve un entero que representa el botón que se ha pulsado (0 = botón izquierdo).

clientX: Esta propiedad devuelve la coordenada horizontal donde estaba ubicado el ratón cuando ha ocurrido el evento. La coordenada se devuelve en píxeles y hace referencia al área que ocupa la ventana.

clientY: Esta propiedad devuelve la coordenada vertical donde estaba ubicado el ratón cuando ha ocurrido el evento. La coordenada se devuelve en píxeles y hace referencia al área que ocupa la ventana.

offsetX: Esta propiedad devuelve la coordenada horizontal donde estaba ubicado el ratón cuando ha ocurrido el evento. La coordenada se devuelve en píxeles y hace referencia al área que ocupa el elemento que ha recibido el evento.

offsetY: Esta propiedad devuelve la coordenada vertical donde estaba ubicado el ratón cuando ha ocurrido el evento. La coordenada se devuelve en píxeles y hace referencia al área que ocupa el elemento que ha recibido el evento.

pageX: Esta propiedad devuelve la coordenada horizontal donde el ratón estaba ubicado cuando ha ocurrido el evento. La coordenada se devuelve en píxeles y hace relación al documento. El valor incluye el desplazamiento del documento.

pageY: Esta propiedad devuelve la coordenada vertical donde el ratón estaba ubicado cuando ha ocurrido el evento. La coordenada se devuelve en píxeles y hace relación al documento. El valor incluye el desplazamiento del documento.

screenX: Esta propiedad devuelve la coordenada horizontal donde el ratón estaba ubicado cuando ha ocurrido el evento. La coordenada se devuelve en píxeles y hace relación a la pantalla.

screenY: Esta propiedad devuelve la coordenada vertical donde el ratón estaba ubicado cuando ha ocurrido el evento. La coordenada se devuelve en píxeles y hace relación a la pantalla.

movementX: Esta propiedad devuelve la diferencia entre la posición actual y la anterior del ratón en el eje horizontal. El valor se devuelve en píxeles y hace relación a la pantalla.

movementY: Esta propiedad devuelve la diferencia entre la posición actual y la anterior del ratón en el eje vertical. El valor se devuelve en píxeles y hace relación a la pantalla.

OBJETO KEYBOARDEVENT – ATRIBUTOS PROPIOS

key: Esta propiedad devuelve una cadena de caracteres que identifica la tecla o las teclas que han desencadenado el evento.

ctrlKey: Esta propiedad devuelve un valor booleano que determina si se ha pulsado la tecla Control cuando ha ocurrido el evento.

altKey: Esta propiedad devuelve un valor booleano que determina si se ha pulsado la tecla Alt (Option) cuando ha ocurrido el evento.

shiftKey: Esta propiedad devuelve un valor booleano que determina si se ha pulsado la tecla Shift cuando ha ocurrido el evento.

metaKey: Esta propiedad devuelve un valor booleano que determina si se ha pulsado la tecla Meta cuando a ocurrido el evento (la tecla Meta es la tecla Windows en los teclados Windows o la tecla Command en los teclados Macintosh).

repeat: Esta propiedad devuelve un valor booleano que determina si el usuario pulsa la tecla continuamente.