

事件

事件流

- 从页面中接收事件的顺序
- 事件冒泡
 - 事件开始时由最具体的元素接收，然后逐级向上传播到文档(document)
- 事件捕获
 - 事件开始由文档(document)接收，最具体的节点最后接收到事件
 - 用意：在事件到达预定目标之前捕获

DOM事件流

- 三个阶段
 - 事件捕获阶段
 - 处于目标阶段
 - 事件冒泡阶段

事件处理程序

- HTML事件处理程序
 - 使用HTML特性指定
 - event 直接访问事件对象
 - this 事件的目标元素
- DOM0级事件处理程序
 - 将一个函数复制给一个事件处理程序属性
- DOM2级事件处理程序
 - addEventListener()
 - removeEventListener()
 - 好处：添加多个事件处理程序
- IE事件处理程序
 - attachEvent()
 - detachEvent()
 - 全局作用域中运行，回调函数this等于window
- 跨浏览器的事件处理程序

事件对象

- DOM中的事件对象
 - bubbles
 - cancelable
 - currentTarget
 - 回调函数内部this指向currentTarget
 - defaultPrevented
 - detail
 - eventPhase
 - 确定事件当前正处于事件流的那个阶段
 - preventDefault()
 - 阻止事件的默认行为
 - stopImmediatePropagation()
 - stopPropagation()
 - 立即停止事件在DOM层次中的传播
 - 即取消进一步的事件捕获或冒泡
 - target
 - 只包含事件的实际目标
 - trusted
 - type
 - view
- IE中的事件对象
 - 在DOM0级方法添加事件处理程序时，event对象作为window的一个属性
 - 若事件处理程序是使用attachEvent()添加的，则event对象会作为参数传入事件处理程序
 - cancelBubble
 - returnValue
 - srcElement
 - type
- 跨浏览器的事件对象

事件类型

- UI事件
 - 焦点事件
 - 鼠标事件
 - 滚轮事件
 - 文本事件
 - 键盘事件
 - 合成事件
 - 变动事件
 - 变动名称事件