

# 40장. 이벤트

## 40.1 이벤트 드리븐 프로그래밍

### ▼ 이벤트 핸들러란?

이벤트가 발생했을 때 호출될 함수

### ▼ 이벤트 핸들러 등록이란?

이벤트가 발생했을 때 브라우저에게 이벤트 핸들러의 호출을 위임하는 것

### ▼ 이벤트 드리븐 프로그래밍이란?

프로그램의 흐름을 이벤트 중심으로 제어하는 프로그래밍 방식

## 40.2 이벤트 타입

### ▼ 이벤트 타입이란?

이벤트의 종류를 나타내는 문자열

## 40.3 이벤트 핸들러 등록

### ▼ 이벤트 핸들러 등록하기 위해 지정해야 할 것들

이벤트를 발생시킬 객체인 이벤트 타겟, 이벤트의 종류를 나타내는 문자열인 이벤트 타입, 이벤트 핸들

## 40.4 이벤트 핸들러 제거

## 40.5 이벤트 객체

## 40.6 이벤트 전파

### ▼ 이벤트 전파란?

DOM 요소 노드에서 발생한 이벤트는 DOM 트리를 통해 전파

▼ 이벤트 객체 전파 단계

1. 캡처링 단계 - 이벤트가 상위요소에서 하위 요소로 전파
2. 타깃 단계 - 이벤트 타깃에 도달
3. 버블링 단계 - 하위 요소에서 상위 요소 방향으로 전파

## 40.7 이벤트 위임

▼ 이벤트 위임이란?

여러 개의 하위 DOM 요소에 각각 이벤트 핸들러를 등록하는 대신 하나의 상위 DOM 요소에 이벤트 핸들러를 등록하는 방법

## 40.8 DOM 요소의 기본 동작 조작

## 40.9 이벤트 핸들러 내부의 this

## 40.10 이벤트 핸들러에 인수 전달

## 40.11 커스텀 이벤트

▼ 커스텀 이벤트란?

개발자의 의도로 생성된 이벤트