

GM2

EVENTOS



Un evento es algo que pasa en el browser o que es ejecutado por el usuario. Por ejemplo:

- La página terminó de cargar.
- El usuario hizo click en un botón.
- El input del formulario cambió.





ALGUNOS EVENTOS MÁS USADOS

- click
- change
- submit
- dblclick
- mouseover
- mouseout
- mousemove
- scroll
- keydown
- load
- focus
- blur

[Lista de eventos](#)

GM2

EVENTOS EN ACCIÓN

GM2

ADDEVENTLISTENER

El método `addEventListener` permite a un elemento HTML escuchar un evento específico, como un clic, un cambio en el valor de un campo de texto, o el desplazamiento de la página. Este método asocia una función que se ejecutará cuando el evento ocurra en el elemento seleccionado.

```
{  
  const button = document.getElementById('myButton');  
  button.addEventListener('click',function(){  
    alert("El botón fue clickeado");  
  })  
}
```

1

EVENTO ONLOAD

GM2

ONLOAD

El evento onLoad es un evento que permite que todo el script se ejecute **cuando se haya cargado por completo** el objeto document dentro del objeto window

```
{  
  window.addEventListener('load', function() {  
    alert("La página se ha cargado completamente");  
  });  
}
```



Se suele escribir el código js dentro de esta función para prevenir errores que pueden ocurrir si el documento no está totalmente cargado al momento de la ejecución del script

2

EVENTO CLICK

GM2

CLICK

El evento onclick nos permite ejecutar una acción cuando se haga click sobre el elemento al cual le estamos aplicando la propiedad.

```
{}  
  btn.addEventListener('click', function() {  
    alert("El botón fue clickeado");  
  });
```

3

PREVENTDEFAULT



El `preventDefault()` nos permite evitar que se ejecute el evento predeterminado o nativo del elemento al que se lo estamos aplicando.

Podemos usarlo, por ejemplo, para prevenir que una etiqueta "a" se comporte de manera nativa y que en vez de eso haga otra acción.



Siempre tenemos que tener seleccionado el elemento al que le queremos aplicar el `preventDefault()` mediante los selectores



GM2

PREVENTDEFAULT ()

Revisa si existe una clase en el elemento seleccionado. De ser así, la remueve, de lo contrario, si la clase no existe, la agrega.

```
{  
  let hipervinculo = document.querySelector('a');  
  hipervinculo.addEventListener("click",function(event){  
    console.log("hiciste click");  
    event.preventDefault();  
  });  
}
```

GM2

EVENTOS DE FORMULARIO

GM2

Evento **change**

El evento “change” permite identificar que el valor de un campo cambió. La ventaja que presenta el evento “change” es que podemos aplicarlo sobre cualquiera de los campos del formulario, inclusive sobre el formulario completo.

```
{  
  let miInput = document.querySelector('#miInput');  
  miInput.addEventListener('change', function() {  
    alert("El valor del input ha cambiado");  
  });  
}
```

GM2

Evento **submit**

El evento **“submit”** identifica el momento en que se clickea sobre un botón o un campo input, ambos de tipo **“submit”**

```
{  
  let miForm = document.querySelector('#miForm');  
  miForm.addEventListener('submit', function(event) {  
    event.preventDefault();  
    alert("El formulario ha sido enviado");  
  });  
}
```

GM2

Evento **submit** y **preventDefault()**

Para evitar el envío de un formulario, necesitamos incluir a la función **preventDefault** en la primer línea dentro de la función.

```
{  
  let miForm = document.querySelector('#miForm');  
  miForm.addEventListener('submit', function(event) {  
    event.preventDefault();  
  
    if (algunCampoEnBlanco) {  
      alert('El formulario no se envió...');  
    } else {  
      alert('El formulario se está por enviar...');  
    }  
  });  
}
```


GM2

¡Eso es todo amigos!





GM2