

Lección 20

Eventos en JS

Eventos

Los eventos permiten comunicar acciones realizadas tanto por el navegador como por el usuario, y ayudan a mejorar la interacción entre una persona y un sitio o aplicación web.⁽¹⁾

JavaScript permite asignar una función a cada uno de los eventos. De esta forma, cuando se produce cualquier evento, JavaScript ejecuta su función asociada. Este tipo de funciones se denominan "*event handlers*" en inglés y suelen traducirse por "*manejadores de eventos*".

(1) [Eventos - Ceviche.js](#)

Algunos eventos de JavaScript

JavaScript define numerosos eventos que permiten una interacción completa entre el usuario y las páginas/aplicaciones web (la pulsación de una tecla, clic o mover el mouse, seleccionar un elemento de una lista, etc).

- **keydown**: cuando una tecla es presionada.
- **keyup**: cuando dejas de presionar una tecla.
- **change**: cuando el usuario hace un cambio o edición en el valor de elementos como `<input>`, `<select>`, y `<textarea>` .
- **click**: cuando damos click en cualquier elemento del DOM.
- **mouseover**: el puntero del mouse es movido o se posiciona sobre algún elemento del DOM.
- **mouseout**: el puntero del mouse sale o se aleja de algún elemento dentro del DOM.

Eventos en JavaScript



Eventos en JavaScript

Evento	Descripción	Elementos para los que está definido
onblur	Deseleccionar el elemento	<code><button></code> , <code><input></code> , <code><label></code> , <code><select></code> , <code><textarea></code> , <code><body></code>
onchange	Deseleccionar un elemento que se ha modificado	<code><input></code> , <code><select></code> , <code><textarea></code>
onclick	Pinchar y soltar el ratón	Todos los elementos
ondblclick	Pinchar dos veces seguidas con el ratón	Todos los elementos
onfocus	Seleccionar un elemento	<code><button></code> , <code><input></code> , <code><label></code> , <code><select></code> , <code><textarea></code> , <code><body></code>

Evento	Descripción	Elementos para los que está definido
onkeydown	Pulsar una tecla (sin soltar)	Elementos de formulario y <code><body></code>
onkeypress	Pulsar una tecla	Elementos de formulario y <code><body></code>
onkeyup	Soltar una tecla pulsada	Elementos de formulario y <code><body></code>
onload	La página se ha cargado completamente	<code><body></code>
onmousedown	Pulsar (sin soltar) un botón del ratón	Todos los elementos
onmousemove	Mover el ratón	Todos los elementos
onmouseout	El ratón "sale" del elemento (pasa por encima de otro elemento)	Todos los elementos

Evento	Descripción	Elementos para los que está definido
onmouseup	Soltar el botón que estaba pulsado en el ratón	Todos los elementos
onreset	Inicializar el formulario (borrar todos sus datos)	<code><form></code>
onresize	Se ha modificado el tamaño de la ventana del navegador	<code><body></code>
onselect	Seleccionar un texto	<code><input></code> , <code><textarea></code>
onsubmit	Enviar el formulario	<code><form></code>
onunload	Se abandona la página (por ejemplo al cerrar el navegador)	<code><body></code>
onmouseover	El ratón "entra" en el elemento (pasa por encima del elemento)	Todos los elementos

“Shortcut” Method



“Shortcut” Method

.onclick: Se ejecuta cuando damos clic a un elemento del DOM en nuestro sitio, no necesariamente éste debe ser un botón, puede ser un <div> u otro tag de html. Para incorporarlo en HTML basta con utilizar el atributo “**onclick**” en un elemento HTML y especificar el código o función de javascript a ejecutar.

HTML ▾

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width">
    <title>JS Events</title>
  </head>
  <body>
    <div class="content">
      <button onclick="">Click</button>
      <h2 id="text"></h2>
    </div>
  </body>
</html>
```

“Shortcut” Method

.onchange: El evento “**onchange**” ocurre cuando el valor de un elemento ha sido cambiado.

HTML ▾

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width">
  <title>JS Events</title>
</head>
<body>
  <div class="container">
    <form>
      <label>Ingresa tu nombre</label>
      <input type="text" id="name" onchange="">
    </form>
  </div>
</body>
</html>
```

“Shortcut” Method

.onmouseover / onmouseout: Este evento se lanza cuando pasamos el mouse(puntero) sobre un elemento del html, para especificar gatillo de este evento en un elemento del DOM debe usarse el atributo **“onmouseover”**, respectivamente **“onmouseout”** se dispara cuando el puntero sale del área de un elemento del DOM.

HTML =

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width">
    <title>JS Events</title>
  </head>
  <body>
    <div class="content" onmouseover="mouseIn(this)" onmouseout="mouseOut(this)">
      <h3>Mover el puntero dentro y fuera de este elemento</h3>
    </div>
  </body>
</html>
```

Event Handlers



Manejo de eventos

- **.addEventListener:** Registra un evento a un objeto en específico, el Objeto específico puede ser un simple elemento en un archivo, el mismo documento o una ventana. Funciona en cualquier elemento del DOM, no únicamente con elementos de HTML.
- **.removeEventListener:** Se utiliza para eliminar un listener de un elemento, por lo que es obligatorio mandar los mismos valores de addEventListener.
- **.dispatchEvent:** Lanza un evento en el sistema de eventos. El evento está sujeto al mismo comportamiento y capacidades que si fuera evento de lanzamiento directo..

Bubbling and Capturing



Bubbling

Bubbling el evento se captura primero por el elemento más interior y a continuación se propaga a elementos exteriores.

```
<form onclick="alert('form') ">FORM  
  <div onclick="alert('div') ">DIV  
    <p onclick="alert('p') ">P</p>  
  </div>  
</form>
```

El evento que primero se ejecutará es el de <p>, luego <div>, para terminar en <form>.

Capturing

Capturing el evento se captura primero por el elemento más exterior y se propaga a los elementos internos.

```
<form onclick="alert('form')">FORM  
  <div onclick="alert('div')">DIV  
    <p onclick="alert('p')">P</p>  
  </div>  
</form>
```

El evento que primero se ejecutará es el de <form>, luego <div>, para terminar en <p>