

# Atrybuty zdarzeń

W swoim folderze roboczym utwórz dokument *zdarzenia.html* (wykorzystaj plik szablonu i metodę kopiuj-wklej):

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Zdarzenia i skrypty</title>
  </head>
  <body>

    </body>
</html>
```

## Pojedyncze kliknięcie<sup>1</sup> i zmiana atrybutu bieżącego elementu<sup>2</sup>

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<body>
  <input type="button" value="test 1"      onclick="value='element kliknięty'">
  <br/>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Wskazanie elementu<sup>3</sup>**

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<input type="button" value="test 2"      onmouseover="value='element wskazany'">
<br/>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Opuszczenie elementu<sup>4</sup>**

W źródle pliku, w znaczniku input dopisz kod.

```
<input type="button" value="test 2"      onmouseover="value='element wskazany'"
onmouseout="value='element niewskazany'">
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt.

## Aktywacja elementu<sup>5</sup>

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<input type="text" value="test 3"      onfocus="value='element aktywny'">
<br/>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Dezaktywacji elementu<sup>6</sup>**

W źródle pliku, w znaczniku input dopisz kod.

```
<input type="text" value="test 3"      onfocus="value='element aktywny'"
onblur="value='element nieaktywny'">
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt.

## Naciśnięcie klawisza elementu<sup>7</sup>

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<input type="text" value="test 4"      onkeypress="value='naciśnięto klawisz'">
<br/>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Modyfikacja elementu<sup>8</sup>**

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<input type="text" value="test 5"      onchange="value='zmieniono tekst'">
<br/>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Wczytanie strony<sup>9</sup>, okno**

## komunikatu<sup>10</sup>

W źródle pliku, w znaczniku body dopisz kod.

```
<body onload="alert('Test 6')">
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt.

- 
1. Atrybut onclick - definiuje zdarzenie po kliknięciu w element.
  2. Wartością atrybutów zdarzeń jest skrypt. Skrypt zmiany atrybutu bieżącego elementu:  
zdarzenie="atribut='nowa wartość'"
  3. Atrybut onmouseover - zdarzenie wskazania kursorem na element.
  4. Atrybut onmouseout - zdarzenie opuszczenia kursora z elementu.
  5. Atrybut onfocus - zdarzenie aktywowania elementu.
  6. Atrybut onblur - zdarzenie dezaktywowania elementu.
  7. Atrybut onkeypress - zdarzenie naciśnięcia klawisza dla elementu.
  8. Atrybut onchange - zdarzenie zmiany, modyfikacji elementu.
  9. Atrybut onload - definiuje zdarzenie wczytania strony.
  10. Metoda alert() - wywołanie okna komunikatu z tekstem określonym jako argument.

## Pozostałe

### Podwójne kliknięcie<sup>1</sup>

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<input type="button" value="test 10"      ondblclick="value='element kliknięty'">
<br>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Poruszenie kursorem nad elementem<sup>2</sup>**

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<input type="button" value="test 11"      onmousemove="value='element wskazany'">
<br/>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt.

### Wciśnięcia przycisku elementu<sup>3</sup>

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<input type="text" value="test 12"      onmousedown="value='wciśnięto przycisk'">
<br/>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Puszczenie przycisku elementu<sup>4</sup>**

W źródle pliku, w znaczniku input dopisz kod.

```
<input type="text" value="test 12"      onmousedown="value='wciśnięto przycisk'"
onmouseout="value='puszczono puszczono'">
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt.

### Wciśnięcia klawisza elementu<sup>5</sup>

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<input type="text" value="test 13"      onkeydown="value='wciśnięto klawisz'">
<br/>
</body>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Puszczenie klawisza elementu<sup>6</sup>**

Sprawdź, jak zachowa się skrypt po zamianie keydown na keypress

W źródle pliku, w znaczniku input dopisz kod.

```
<input type="text" value="test 13"      onkeydown="value='wciśnięto klawisz'"
onkeyup="value='puszczono klawisz'">
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt.

### Zaznaczenie zawartości pola formularza<sup>7</sup>

W źródle pliku, w elemencie body dopisz kod.

```
<br/>
<form>
  <textarea onselect="alert('Zaznaczono tekst')">      test 14    </textarea>
  <input type="submit" value="wyślij">    </form>
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt.

## Wysłanie formularza<sup>8</sup>

W źródle pliku, w znaczniku form dopisz kod.

```
<form onsubmit="alert('wysłano formularz')">
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt. **Opuszczenie strony<sup>9</sup>**

W źródle pliku, w znaczniku body dopisz kod.

```
<body onload="alert('Test 6') "      onunload="alert('Test 15') ">
```

Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce. Przetestuj skrypt.

## Skrypt strony

### Skrypt strony<sup>10</sup>, język programowania<sup>11</sup>

W źródle pliku, w elemencie head dopisz kod. Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce.

```
<title>Zdarzenia i skrypty</title>
<script>
  alert("Ta strona nie używa ciasteczek")
</script>
</head>
```

### Tekst alternatywny<sup>12</sup>

W źródle pliku, w elemencie head dopisz kod. Zapisz dokument i otwórz go w przeglądarce.

```
</script>
<noscript>
Ta strona nie obsługuje skryptów
</noscript>
</head>
```

- 
1. Atrybut onclick - zdarzenie po podwójnym kliknięciu w element.
  2. Atrybut onmousemove - zdarzenie poruszenia kursorem nad elementem.
  3. Atrybut onmousedown - zdarzenie przycisku myszy przy aktywnym elemencie..
  4. Atrybut onmouseout - zdarzenie puszczenia przycisku myszy.
  5. Atrybut onkeydown - zdarzenie naciśnięcia klawisza dla elementu.
  6. Atrybut onkeyup - zdarzenie puszczenia klawisza.
  7. Atrybut onselect - zdarzenie zaznaczenia tekstu w polu formularza.
  8. Atrybut onsubmit - zdarzenie wysyłania formularza.
  9. Atrybut onunload - zdarzenie przejścia na inną stronę.
  10. Element `<script>` - zawiera kod skryptu w języku programowania wskazanym w atrybucie type.
  11. Użyty zapis, wprowadzony w HTML 5 jest formą skróconą kodu: `<script type="text/javascript">`,  
W przypadku użycia języka skryptowego, innego niż javascript, należy określić jego nazwę w atrybucie type.
  12. Element `<noscript>` - zawiera kod lub tekst alternatywny skryptu.