

Eventos de teclado

Eventos de teclado

- Son básicamente estos tres:
- `keydown`
- `keypress`
- `keyup`
- Se producen en el orden `keydown`, `keypress` y `keyup` respectivamente.
- Los eventos `keydown` y `keyup` podemos traducirlos como “la tecla baja” y “la tecla sube”, mientras que `keypress` sería “la tecla es pulsada”.

Códigos

- Hay dos tipos de códigos diferentes:
- los códigos de teclado (que representan la tecla del teclado que ha sido pulsada, tecla física)
- los códigos de caracteres (número asociado a cada carácter, según el juego de caracteres Unicode).
- Tener en cuenta que desde el punto de vista de qué tecla física ha sido pulsada es lo mismo escribir una a que una A, ya que en ambos casos pulsamos la misma tecla en el teclado.
- En cambio desde el punto de vista del carácter, a es un carácter y A es otro carácter diferente (y cada uno tiene su código numérico diferente).

[Códigos del teclado](#)

Objeto event

- Para cada evento de teclado las propiedades del objeto Event relacionadas con el teclado pueden tener distinto significado.
- Por ello tenemos que tener en cuenta que:
 - Para determinar el **carácter resultado** de la pulsación de una tecla simple o de una combinación de teclas usaremos el evento **keypress** (no los eventos keydown ni keyup), determinando la tecla pulsada **con la propiedad wich del objeto event**.

Objeto event

- Para determinar si ha sido **pulsada una tecla no imprimible** (como flecha de cursor, etc.), usaremos el **evento keyup**, determinando la tecla pulsada **con la propiedad keyCode** (código de la tecla física).
- Hay algunas teclas no imprimibles que no generan evento keypress, sino únicamente eventos keydown y keyup. En cambio, algunas teclas no imprimibles sí generan evento keypress.

resumen

Tipo	Nombre	Descripción aprenderaprogramar.com
Propiedades relacionadas con el teclado	altKey	Contiene el valor booleano true si la tecla ALT estaba pulsada cuando se produjo el evento, o false en caso contrario.
	ctrlKey	Contiene el valor booleano true si la tecla CTRL estaba pulsada cuando se produjo el evento, o false en caso contrario.
	shiftKey	Contiene el valor booleano true si la tecla SHIFT estaba pulsada cuando se produjo el evento, o false en caso contrario.
	charCode	Devuelve el código del carácter unicode generado por el evento keypress. Se recomienda usar wich en lugar de charCode.
	keyCode	Devuelve el código de tecla pulsada para eventos keydown y keyup
	wich	Devuelve el código del carácter unicode generado por el evento keypress.
	Otras propiedades	data, metakey
	Otras propiedades no estandarizadas	altLeft, ctrlLeft, shiftLeft, isChar

Probando

- Visualizar en un div los resultados de las diferentes propiedades de event para los tres eventos de teclado.
- Indicando tipo de evento , propiedad visualizada y valor obtenido.

RECUPERAR UN CARÁCTER A PARTIR DE SU CÓDIGO NUMÉRICO

Para recuperar el carácter asociado a un código usaremos un método estático del objeto predefinido `String`, con la siguiente sintaxis:

```
String.fromCharCode(num1, num2, ..., numN);
```

Donde `num1`, `num2`, ..., `numN` son los códigos numéricos a convertir. Si escribimos por ejemplo `alert(String.fromCharCode(97,98,99));` obtendremos como resultado `<<abc>>`

preventDefault

- Para anular la acción de un evento utilizamos este método del objeto event.
- Sintaxis:

```
e.preventDefault();
```