

PRÁCTICA 3 - Eventos de teclado 00

Crea un documento HTML con 3 inputs de texto que permitan la introducción de caracteres para poder probar los eventos de teclado correctamente y visualiza en consola la información que devuelve el objeto Event. Cada input asócialo a un evento de teclado

Eventos de teclado

Keydown:
Keypress:
Keyup:

1. Muestra por pantalla información relacionada con la tecla que ha pulsado el usuario
Se debe visualizar algo parecido a lo siguiente (este ejemplo es para cuando se pulsa la letra A)

Tipo de evento: keydown Propiedad keyCode 16 Propiedad charCode 0	Tipo de evento: keyup Propiedad keyCode 91 Propiedad charCode 0	Tipo de evento: keyup Propiedad keyCode 16 Propiedad charCode 0
---	---	---

2. Comprueba que se ha introducido el mismo carácter en los tres inputs (keydown, keypress y keyup) comprobando las propiedades que hemos visto de los eventos de teclado (ctrlkey, code, location...)

Se debe de mostrar la información al pulsar un botón que haga las verificaciones.

Nota: no es lo mismo un 1 en la parte alta del teclado que en la parte derecha...