

# JavaScript 第七章

## 本章主要内容

---

1. 什么是事件
2. 事件三要素
3. 绑定事件的方式
4. 常见类型事件
5. 事件源对象 e
6. 默认事件
7. 冒泡事件

## 一、什么是事件

---

当用户去访问一个页面或者是与页面中某个元素发生交互时会触发某种情况就是事件，比如鼠标的移入、移出、单击等操作。

## 二、事件三要素

---

事件源

是那个元素触发了事件

事件类型

触发的是一个什么类型的事件

事件处理句柄(函数)

触发事件后，做出的对应处理

## 三、绑定事件的方式

---

1. 使用on事件名设置事件

```
// 设置元素的单击事件
el.onclick = function(){
    // 要做的处理
}
```

## 2. 给元素添加事件监听

```
// 监听单击事件
el.addEventListener('click',function(){
    // 处理代码
})
```

该方式允许添加监听多个同类型事件处理函数

# 四、常见类型事件

## 页面加载与卸载

onload	当文档加载完毕时(包含css文件、图片、js加载完毕)
onunload	当离开当前页面时(刷新或者关闭、或者跳转)时(兼容性不好)
onbeforeunload	当离开当前页面时(刷新或者关闭、跳转)

## 鼠标事件

onmouseover	鼠标移入(冒泡)
onmouseout	鼠标移出(冒泡)
onmouseenter	鼠标移入(无冒泡)
onmouseleave	鼠标离开(无冒泡)
onmousemove	鼠标移动时
onclick	鼠标单击时
ondblclick	鼠标双击时
oncontextmenu	鼠标右键事件

## 键盘事件

onkeydown	键盘按下事件
onkeyup	键盘抬起事件
onkeypress	键盘按下事件

不能捕获功能键 (alt/ctrl/shift/caps lock/esc)

## 表单事件

onsubmit	表单的提交事件
onreset	表单的重置事件
onfocus	获取焦点事件
onblur	失去焦点事件
onchange	当值发生改变时
oninput	在输入数据时 (input或textarea)

## 五、事件源对象 e

### 获取事件源对象的方式

```
// 当事件触发时有事件源对象，获取一定的信息
el.onclick = function(e){
    // e 就是事件源对象
    var e = e | window.event;      // 兼容性写法
}
```

### 事件源常用属性

```
e.keyCode    键盘按下事件时，按下符号对应的值
e.altKey      alt是否被按下
e.shiftKey    shift是否被按下
e.ctrlKey     ctrl是否被按下

e.bubbles     表明该事件是否是冒泡事件
    true      表示是冒泡事件
    false     表示不是冒泡事件

// 获取坐标信息
e.clientX     获取鼠标相对于当前可视窗口左上角的x坐标值
e.clientY     获取鼠标相对于当前可视窗口左上角的y坐标值
e.pageX       获取鼠标相对于页面左上角的x坐标值
e.pageY       获取鼠标相对于页面左上角的y坐标值
e.screenX     获取鼠标相对于屏幕左上角的x坐标值
e.screenY     获取鼠标相对于屏幕左上角的y坐标值
```

## 六、默认事件

默认事件是指当进行某个操作是会触发默认的一些效果，比如键盘输入时显示文字，右键显示菜单

### 取消默认事件的方式

1. 使用return false的方式

```
// 在处理的函数中  
return false;           // 终止默认事件
```

## 2. 使用事件源对象的特定方法

```
// 在处理函数中，调用事件源对象的阻止默认事件方法  
e.preventDefault();
```

# 七、冒泡事件

---

冒泡事件：指某元素触发了某个类型的时间后，所有的先辈元素会触发同类型的事件

## 阻止冒泡的方式

### 1. 使用事件源对象的特定方法

```
// 在事件处理函数中,获取事件源对象e  
e.stopPropagation();
```

### 2. 使用事件源对象的cancelBubble属性

```
// 在处理函数中，获取事件源对象e  
e.cancelBubble = true; // 阻止冒泡
```