

Zdarzenia

jQuery dostarcza prosty mechanizm do zarządzania zdarzeniami, pozwalający na ominięcie różnic występujących w przeglądarkach w tym zakresie. Umożliwia przypisanie zdarzenia do elementów pozyskanych za pomocą selektorów i filtrów z użyciem:

- Mechanizmu spinania i rozpinania (binding/unbinding)
- Zunifikowanego obiektu zdarzeń
- Dodatkowych funkcjonalności, które hermetyzują dodatkowe działania w jednej funkcji.

Dopinanie i rozpinanie zdarzenia

```
$(selektor).bind(event, data, hendler);
```

```
$(selektor).unbind(event, hendler);
```

Gdzie:

event – zdarzenie: blur, focus, load, resize, scroll, unload, beforeunload, click, dblclick, mousedown, mouseup, mousemove, mouseover, mouseout, mouseenter, mouseleave, change, select, submit, keydown, keypress, keyup, error

data – dane przekazywane do handler (funkcji)

handler – funkcja obsługująca zdarzenie

Ćwiczenie 12

Plik: *zadania/04_events/binding_start.htm*

Rozwiązanie: *zadania/04_events/binding_finished.htm*

Treść ćwiczenia:

1. Po załadowaniu strony pobierz element o **id="eventTarget"** i zepnij z nim zdarzenie **mouseover** z funkcją **highlight**.
2. Do tego samego elementu podepnij też zdarzenie **mouseleave** z funkcją **highlight**.
3. Utwórz funkcję **highlight**, która pobierze element o **id="eventTarget"** i przypisze do niego klasę **highlighted** z wykorzystaniem funkcji CSS **toggleClass**. Pamiętaj, że każda spinana funkcja przyjmuje parametr **evt**.
4. Dodaj do kodu wywoływanego po załadowaniu strony obsługę zdarzenia **click** dla elementu o **id="eventTarget"**, które odepnie zdarzenia zdefiniowane w punkcie 1 i 2 tego ćwiczenia oraz umieści w tym elemencie znacznik **<p>** z treścią **podświetlanie wyłączone**.

Pomocne funkcje definiujące zdarzenia

jQuery udostępnia kilka „pomocnych” funkcji, które można wywołać bezpośrednio na wskazanym elemencie.

Funkcja	Znaczenie
click(fn)	Skrót do zdefiniowania zdarzenia click \$(selektor).click(fn); Są również skróty do: blur, change, dblclick, error, focus, keydown, keypress itp.
hover(fnOver,fnOut)	\$(selektor).hover(fnOver,fnOut);
toggle(fn1, fn2, fn3, fn4, ...)	Zachowanie powodujące przełączanie pomiędzy funkcjami za każdym kliknięciem \$(selektor).toggle(fn1, fn2, fn3, fn4, ...);

Ćwiczenie 13

Plik: *zadania/04_events/helpers_start.htm*

Rozwiązanie: *zadania/04_events/helpers_finished.htm*

Treść ćwiczenia:

1. Po załadowaniu strony pobierz element o **id="eventTarget"** i wywołaj na jego rzecz funkcję **hover** przekazując jej jako parametry nazwę funkcji **highlight** (jako pierwszy i drugi parametr).
2. Przekopiuj funkcję **highlight** z ćwiczenia 12.
3. Dodaj do kodu wywoływanego po załadowaniu strony funkcję **toggle(fnClick1, fnClick2)** na rzecz elementu o **id="eventTarget"**. Utwórz też funkcje, które wywołujesz: **fnClick1(evt)** i **fnClick2(evt)**. Ich działanie powinno polegać na tym, że każda będzie ustawiać w elemencie o **id="eventTarget"** inny tekst w wykorzystaniem funkcji **html(content)**.

Ćwiczenie podsumowujące rozdział

Plik: *zadania/ 04_events /tablestripe_start.html*

Rozwiązanie: *zadania/04_events /tablestripe_finished.html*

1. Po załadowaniu strony dla każdego **parzystego** znacznika **<tr>** będącego wewnątrz elementu o **id="theList"** dodaj klasę **stripe1**.
2. Dla każdego **nieparzystego** znacznika **<tr>** będącego wewnątrz elementu o **id="theList"** dodaj klasę **stripe2**.
3. Dla każdego znacznika **<tr>** będącego wewnątrz elementu o **id="theList"** podepnij funkcję **hover** która dla tego znacznika wykona funkcję **toggleClass** z wykorzystaniem klasy o nazwie **highlight**. Funkcja definiująca wejście i wyjście z elementu ma być identyczna.

Efekty animacji

jQuery udostępnia kilka funkcji, które realizują podstawowe efekty animacji. Należą do nich:

Funkcja
show()
show(speed, callback)
hide()
hide(speed, callback)
toggle()
toggle(switch)
toggle(speed, callback)
fadeIn(speed, callback)
fadeOut(speed, callback)
fadeTo(speed, opacity, callback)
slideDown(speed, callback)
slideUp(speed, callback)
slideToggle(speed, callback)

Działanie tych funkcji możesz obserwować w plikach

zadania/ 05_effects/showhide.htm

zadania/ 05_effects/sliding.htm

zadania/ 05_effects/fadeeffect.htm

Tworzenie własnych efektów animacji

Do tworzenia własnej animacji możemy użyć funkcji **animate()**. Do zatrzymania trwającej animacji wykorzystuje się funkcję **stop()**.

Funkcja	Znaczenie
animate(params, duration, easing, callback)	Tworzy własną animację gdzie: params: właściwości animacji duration: długość animacji w milisekundach easing: rodzaj wygładzenia (linear , swing) callback: funkcja wywoływana po skończeniu animacji
animate(params, options)	
stop()	Kończy animację.

Przykład własnej animacji znajdziesz w pliku *zadania/ 05_effects/animating.htm*