**学习目标：**

1、event : 事件对象

2、事件函数

3、clientX[Y]

**event** : 事件对象 , 当一个事件发生的时候，和当前这个对象发生的这个事件有关的一些详细的信息都会被临时保存到一个指定地方-----event对象，供我们在需要的调用。比如飞机-黑匣子

**兼容**：

一、ie/chrome : event是一个内置全局对象

二、标准下(IE9及以上，chrome) : 事件对象是通过事件函数的第一个参数传入

演示：

alert( event ); //因为这里没有事件发生。所以弹出null或者undefined，事件对象必须在一个事件调用的函数里面使用才有内容

**事件函数**：事件调用的函数，一个函数是不是事件函数，不在定义的决定，而是取决于这个调用的时候

演示一：

document.onclick = function() {

alert(event);

};

function fn1(ev) {

alert( event );

}

演示二：

fn1(); // undefined，因为不是事件调用

演示三：

document.onclick = fn1; //正常弹出，因为是事件调用的。

**兼容处理为：**

function fn1(ev) {

var ev = ev || event;

}

**看看事件对象保存的内容：**

function fn1(ev) {

var ev = ev || event;

var index = 0;

for(var attr in ev) {

index ++;

console.log(index +'、'+attr + ' = ' + ev[attr]);

}

}

**clientX[Y]** : 当一个事件发生的时候，鼠标到页面可视区的距离

function fn1(ev) {

var ev = ev || event;

console.log(ev.clientX);

console.log(ev.clientY);

}

**事件对象在屏幕上的坐标**

水平 event.screenX

垂直坐标 event.screenY

**例子**：跟随鼠标移动的div，这里做了兼容有滚动条的情况。可以先演示没有滚动条的情况。

<body style="height: 2000px;">

<div id="div1"></div>

</body>

var oDiv = document.getElementById('div1');

document.onmousemove = function(ev) {

var ev = ev || event;

var scrollTop = document.documentElement.scrollTop || document.body.scrollTop;

oDiv.style.left = ev.clientX + 'px';

oDiv.style.top = ev.clientY + scrollTop + 'px';

}

DOM2事件流分三个阶段：事件捕获阶段，处于目标阶段，事件冒泡阶段

**阻止冒泡：**

标准：event.stopPropagation()

IE: event.cancelBubble=true

stop（停止）

Propagation(传播)

cancel（取消）

Bubble（气泡）

// 跨浏览器兼容阻止冒泡

function stopPropagation(ev) {

if(ev.stopPropagation) {

ev.stopPropagation();

} else {

ev.cancelBubble = true;

}

}

**阻止默认行为**：

标准： event.preventDefault() prevent（阻止）

IE: event.returnValue=false return false

// 跨浏览器兼容阻止默认行为

function preventDefault(ev) {

if(ev.preventDefault) {

ev.preventDefault();

} else {

ev.returnValue = false;

}

}