

**11. 이벤트** // src: 5\_JavaScripts/ch11\_이벤트 참고

## 1) 이벤트

; 키보드를 이용한 입력이나 마우스 클릭 등 다른 것에 영향을 미치는 것(동적 화면 처리)

ex) onclick, onmouseover, onmouseout, onkeyup, event.keyCode 등

//onkeyup; 키보드 입력(키보드의 특정키 클릭 후), event.keyCode; 입력된 키의 아스키코드

## 2) 이벤트 모델

(1) 인라인 이벤트 모델

(2) 기본 이벤트 모델

(3) 고전적 이벤트 모델

(4) 표준 이벤트 모델: addEventListener();

3) 이벤트 발생 객체와 이벤트 객체 - this; 클릭 이벤트가 발생한 객체

4) 이벤트 강제 실행(강제 이벤트 발생)

5) 디폴트 이벤트 제거 - this.onclick = null;

6) 디폴트 이벤트 제한 - return false;

**12. 예외처리**

1) 예외처리: 프로그램 실행 중 문제가 발생시 프로그램이 중단되지 않고 대처할 수 있게 처리

2) 예외 발생 이유: 잘못된 코드 작성이나 개발자가 원하지 않는 방향으로 프로그램 사용시

```

try {
    //예외 발생 예상되는 부분                //강제로 예외 발생: throw 이용
} catch(exception) {
    //예외 발생시 처리
} finally {
    //예외 발생 부분 통과(예외 없어도 반드시 실행되는 부분)
}

```

※예외와 오류의 차이: try catch구문으로 해결할 수 있는 것은 예외, 해결할 수 없는 것은 오류