



Curso de Angular 6

Unidad Didáctica 05: Eventos



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

Índice de contenidos

- Introducción
- Ciclo de Vida
- Click
- \$event
- Filtros
- Referencias
- Conclusiones

<http://cursosdedesarrollo.com/>



Introducción

Los eventos son parte fundamental de cualquier aplicación web ya que son los que reaccionan a los eventos del sistema o generados por el usuario

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Events>

<http://cursosdedesarrollo.com/>

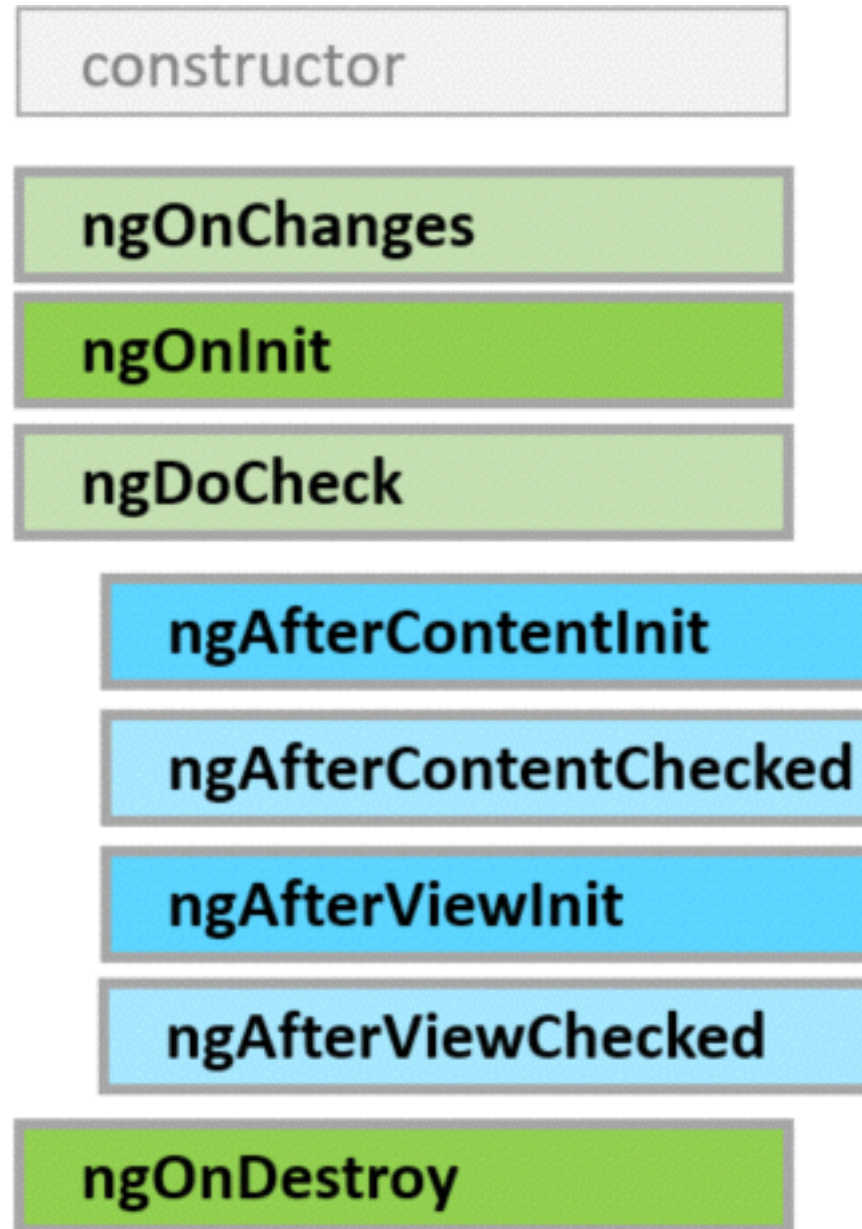


Ciclo de Vida

Los eventos `ngOnInit` y `ngOnDestroy` son los eventos principales de la carga de cualquier componente de Angular



Ciclo de Vida



Click

El click es uno de los eventos más utilizados, ahora veremos cómo usarlo en Angular



Click

Los eventos normalmente permiten asociar un comportamiento a una determinada funcionalidad.
Por ejemplo el click de un usuario en un botón



Click

Para asociar este comportamiento a un botón será necesario modificar la etiqueta en la plantilla

```
<button (click)="clicked($event)">Púlsame</button>
```



Click

como puede verse se pone entre paréntesis () en nombre del evento son el prefijo “on” y se asocia a la funcionalidad en este caso clicked(\$event)

```
<button (click)="clicked($event)">Púlsame</button>
```



Click

En este caso la función clicked deberá estar asociada en el componente como un método de la clase

```
clicked(event) {  
  event.preventDefault();  
  console.log(event);  
  console.log("pulsado");  
}
```



\$event

El objeto event que se nos pasa nos permitirá acceder al objeto que dispara el evento y nos permitirá evitar el comportamiento por defecto

```
clicked(event) {  
  event.preventDefault();  
  console.log(event);  
}
```



\$event

`event.preventDefault()` (previene por defecto)

`event.target` (objeto disparador)

Tipos de Evento: `KeyboardEvent`, `MouseEvent`, ...



Filtros

Una de las posibilidades es la de realizar filtros específicos sobre los eventos por ejemplo cuando se pulse enter en un formulario

Plantilla:

```
<input #box (keyup.enter)="onEnter(box.value)">
```

Componente:

```
value = '';  
onEnter(value: string) { this.value = value; }
```



Referencias

Ciclo de Vida:

<https://angular.io/docs/ts/latest/guide/lifecycle-hooks.html>

Uso de Eventos:

<https://angular.io/docs/ts/latest/guide/user-input.html>

<http://cursosdedesarrollo.com/>



Conclusiones

Hemos visto como manejar
los eventos principales y
típicos en Angular 2



Datos de Contacto

<http://www.cursosdedesarrollo.com>
david@cursosdedesarrollo.com

<http://cursosdedesarrollo.com/>



Licencia



David Vaquero Santiago

Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Internacional

