

# 事件处理程序

## 事件处理程序

响应某个事件的函数，以“on”开头

## 事件处理程序类型

### 1. UI事件

onload 页面完全加载后触发

onunload 文档被完全卸载后触发（或者浏览器窗口已被关闭）。用于清除引用，以免内存泄漏

onresize 当浏览器窗口被调整大小时触发

onscroll 元素滚动条在滚动时触发

### 2. 表单事件

onfocus 元素获得焦点时触发

onblur 元素失去焦点时触发

onchange 在元素值被改变时触发

onselect 在元素中文本被选中后触发

onsubmit 在提交表单时触发

### 3. 鼠标事件

onmousedown 当元素上按下鼠标按钮时触发

onmouseup 当在元素上释放鼠标按钮时触发

onclick 元素上发生鼠标点击时触发

ondblclick 元素上发生鼠标双击时触发

onmouseover 当鼠标指针移动到元素上时触发

onmouseout 当鼠标指针移出元素时触发

### 4. 键盘事件

onkeydown 在用户按下按键时触发

onkeypress 在用户敲击按钮时触发

onkeyup 当用户释放按键时触发

## 添加和移除事件处理程序

### 1. HTML事件处理程序

直接向一个 HTML 元素添加事件处理程序，可以包含要执行的具体动作，或者调用在页面其他地方定义的脚本。

例

```
<h1 onclick="this.innerHTML=' 谢谢!'">请点击该文本</h1>
```

### 2. DOM0级事件处理程序

将一个函数赋值给一个事件处理程序属性。

例

```
<script>
document.getElementById("myBtn").onclick=function(){displayDate()};
</script>
```

### 3. DOM2级事件处理程序

addEventListener(事件名, 事件处理函数, 布尔值) 添加事件处理程序

removeEventListener(事件名, 事件处理函数, 布尔值)删除事件处理程序

布尔值为true, 在捕获阶段调用事件处理程序; 布尔值为false, 在冒泡阶段调用事件处理程序。一般都添加到冒泡阶段。

#### 4. IE级事件处理程序

attachEvent(事件名, 事件处理函数)添加事件处理程序

detachEvent(事件名, 事件处理函数)删除事件处理程序

都在冒泡阶段调用。

#### 5. 跨浏览器事件处理程序

addHandler(要操作的元素, 事件名称, 事件处理函数)视情况使用DOM0级、DOM2级、IE方法来添加事件

removeHandler(要操作的元素, 事件名称, 事件处理函数)删除事件处理程序