

SVG 資料第 4 回目 (その 3) DOM の操作とイベント (2)

メディア専門ユニット I(SVG)

2016/5/17

イベント処理を登録する要素について

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

- ▶ イベントを処理関数は個々の要素につける必要はない
- ▶ ある要素上で起きたイベントは親要素にも伝えられる

円の上をクリックすると円の色を表示 (3)

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I (SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

```
1<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
2<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
3    xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
4    height="100%" width="100%">
5  <title>クリックするとメッセージボックスが表示 (改良版)</title>
6  <script type="text/ecmascript">
7//    <![CDATA[
8    window.onload = function() {
9      let Cs = document.getElementById("Canvas");
10     Cs.addEventListener("click",click, false);
11   }
12   function click(event) {
13     alert(`Circle ${event.target.getAttribute("fill")} clicked.`);
14   }
15//   ]]></script>
16  <g id="Canvas">
17    <circle cx="50" cy="50" r="20" fill="red"/>
18    <circle cx="100" cy="50" r="20" fill="blue"/>
19    <circle cx="150" cy="50" r="20" fill="green"/>
20  </g>
21</svg>
```

円の上をクリックすると円の色を表示する イベント処理をつける要素について

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

- ▶ 3つの円を子要素に持つ<g>要素を追加 (16 行目)
- ▶ <g>要素の属性 id が Canvas
- ▶ 9 行目で指定された属性 id を持つ要素を
getElementById メソッドで得る
- ▶ 10 行目でその要素に対してイベントリスナーをつける

やってみよう

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

16 行目の<g>要素を取り除いて、<svg>要素に属性 id を Canvas にすると正しく動くか確認する

マウスのドラッグを処理

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

- ▶ マウスのイベントにドラッグというイベントはない
- ▶ マウスのドラッグを処理とはマウスのボタンが押されたままマウスカーソルを移動することなので次のように処理
 - ▶ マウスのボタンが押される (mousedown イベント)
 - ▶ マウスカーソルが移動している間は mousemove イベントが発生
 - ▶ マウスボタンを離す (mouseup イベント)
- ▶ ここでは mousedown イベントが発生したら要素に mousemove イベント処理関数を登録し、マウスボタンが離されたらその処理関数を取り除くという処理を行う

マウスのドラッグを処理

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数を
つける要素について

マウスのドラッグを
処理する

```
1<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
2<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
3    xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
4    height="100%" width="100%">
5  <title>円をドラッグで移動する</title>
6  <script type="text/ecmascript">
7//    <![CDATA[
8      let G, inDragging;
9      window.onload = function() {
10        G = document.getElementsByTagName("svg")[0];
11        G.addEventListener("mousedown",mdown, false);
12        G.addEventListener("mouseup",mup, false);
13      }
14      function mdown(event) {
15        inDragging = event.target;
16        G.addEventListener("mousemove",mmove, false);
17      }
18      function mmove(event) {
19        inDragging.setAttribute("cx",event.clientX);
20        inDragging.setAttribute("cy",event.clientY);
21      }
22      function mup(event) {
23        G.removeEventListener("mousemove", mmove, false);
24      }
25//    ]]></script>
26    <circle cx="50" cy="50" r="20" fill="red"/>
27    <circle cx="100" cy="50" r="20" fill="blue"/>
28    <circle cx="150" cy="50" r="20" fill="green"/>
29</svg>
```

マウスのドラッグを処理-ソースコード解説 (1)

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

- ▶ ファイルがロードされた後で実行する関数が 9 行目から 13 行目で定義
 - ▶ 10 行目で<svg>要素のリストを `getElementsByTagName` を用いて得ている。この条件を満たすものはひとつしかないので [0] でその要素が得られる。
 - ▶ この要素に対して、11 行目で `mousedown` の、12 行目で `mouseup` のイベント処理関数を登録
- ▶ 14 行目から 18 行目で `mousedown` のイベント処理関数 `mousedown` を定義
 - ▶ 15 行目でイベントが発生した要素を変数 `inDragging` に保存
 - ▶ 16 行目でイベントが捕らえられたオブジェクトをコンソールに出力
 - ▶ `alert` と異なり、実行がそこで中断しない
 - ▶ 出力結果は「開発者ツール」の Console で確認できる
 - ▶ 17 行目でこの要素に `mousemove` のイベント処理関数を定義

マウスのドラッグを処理-ソースコード解説 (2)

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

- ▶ 19 行目から 22 行目で `mousemove` のイベント処理関数を定義
ここでは `mousemove` のイベントで得られたカーソル位置をドラッグ開始時に保存した円の中心座標に設定
- ▶ 23 行目から 25 行目で `mouseup` の処理関数を定義
ここでは `mousemove` のイベント処理関数を取り除く

`mousemove` のイベント処理関数では `event.target` の要素に対して属性を定義していないことに注意

マウスのドラッグを処理 (改良版)

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

```
1<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
2<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
3    xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
4    height="100%" width="100%">
5  <title>円をドラッグで移動する--改良版</title>
6  <script type="text/ecmascript">
7//    <![CDATA[
8    let G, inDragging;
9    window.onload = function() {
10      G = document.getElementsByTagName("svg")[0];
11      G.addEventListener("mousedown",mdown, false);
12      G.addEventListener("mouseup",mup, false);
13    }
14    function mdown(event) {
15      if(event.target.nodeName !== "svg") {
16        inDragging = event.target;
17        G.appendChild(inDragging)
18        G.addEventListener("mousemove",mmove, false);
19      }
20    }
21    function mmove(event) {
22      inDragging.setAttribute("cx",event.clientX);
23      inDragging.setAttribute("cy",event.clientY);
24      event.stopPropagation();
25    }
26    function mup(event) {
27      G.removeEventListener("mousemove",mmove, false);
28    }
29//    ]]></script>
30    <circle cx="50" cy="50" r="20" fill="red"/>
31    <circle cx="100" cy="50" r="20" fill="blue"/>
32    <circle cx="150" cy="50" r="20" fill="green"/>
33</svg>
```

マウスのドラッグを処理 (改良版)-ソースコード解説

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

以前のコードに対し、18 行目に `appendChild` メソッドを使用。

- ▶ `appendChild` はメソッドの要素に対して引数の要素を一番最後の子要素として追加する
- ▶ 引数の要素がすでにすでにどこかのの子要素となっていた場合にはそれがコピーされず、移動となる

確認しよう DOM ツリーを開いて、ドラッグした円が一番最後の要素になっているかどうか確認しよう

やってみよう

第 4 回目 (その 3)

メディア専門ユニット I(SVG)

イベント処理関数をつける要素について

マウスのドラッグを処理する

- ▶ 正方形をドラッグするように変える
- ▶ 文字をドラッグするように変える
- ▶ 通常、アイコンなどをドラッグするときと、ドラッグするリストの相違点を述べ、それを改善する
- ▶ <path>要素で描かれた図形をドラッグするものを作成する
- ▶ 円と正方形の図形に対し、1 種類のイベント処理関数でする方法を考えよ。図形の種類が増えてもイベント処理関数に手を付けなくにするにはどのような方法があるか検討すること