

INTRODUCCIÓN A OBJETOS Y EVENTOS

EVENTOS

Un evento es un mecanismo por el cual podemos detectar las acciones que realiza el usuario y llamar automáticamente a la función que tengamos asociada. Desde esta función realizaremos las acciones que tengamos desarrolladas.

SINTAXIS:

```
<elemento nombre_evento=nombre_funcion([parametros]);>
```

La siguiente tabla muestra los eventos y manipuladores de JavaScript:

<i>EVENTO</i>	<i>SE PRODUCE AL..</i>
onLoad	Terminar de cargar una página o frame (entrar).
onUnLoad	Descargar una página o frame (salir).
onAbort	Abortar la carga de una página.
onError	Producirse algún error en la carga de la página.
onMouseOver	Pasar el ratón por encima de un enlace, area o frame.
onMouseOut	Dejar de estar el ratón encima de un enlace, area o frame.
onMouseMove	Mover el ratón por el documento.
OnMouseDown	Cuando el usuario pulsa sobre un elemento de la página (en el momento de pulsar el botón)
OnMouseup	En el momento que el usuario suelta el botón del ratón, que previamente había pulsado.
OnKeyDown	Se produce en el instante que un usuario presiona una tecla
onKeyUp	Se produce cuando el usuario deja de apretar una tecla.
OnKeyPress	Cuando el usuario deja pulsada una tecla un tiempo determinado
onClick	Hacer click con el ratón.
onResize	Dimensionar la ventana del navegador o un frame.
onMove	Mover la ventana del navegador o un frame.
onChange	Modificar texto en un control de edición. Sucede al perder el foco.
onSelect	Seleccionar texto en un control de edición.
onFocus	Situar el foco en un control.

onBlur	Perder el foco un control.
onSubmit	Enviar un formulario.
onReset	Inicializar un formulario.
Ondragdrop	Se produce cuando un usuario suelta algo que había arrastrado sobre la página web

VENTANA ALERT

Se trata de una ventana estándar que usamos para mostrar información en pantalla. Se puede mostrar texto, variables y texto en conjunto con variables. El diseño de la ventana ya está definido lo único que podemos hacer es mostrar la información una o varias líneas. Su diseño y sintaxis es:



SINTAXIS:

```

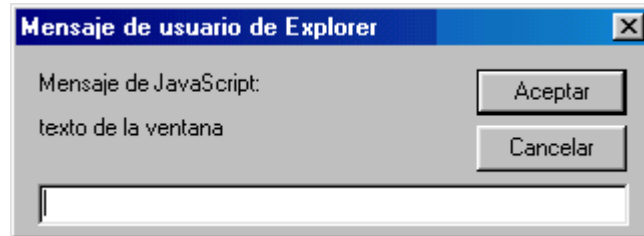
alert("texto de la ventana");

alert(variable);

alert("texto"+variable);

```

VENTANA PROMPT



SINTAXIS:

```
vari=prompt("Texto de la ventana","valor inicial  
caja");
```

Al pulsar el botón aceptar, el contenido de la caja pasa a *vari*. Si se pulsa el botón cancelar, el contenido de la caja se pierde y *vari* queda con valor null.

CAJA DE TEXTO

Otro mecanismo por el cual se pueden introducir datos, es mediante las cajas de texto. Todo el trabajo con las cajas, esta basado en funciones y métodos ya implementadas en JavaScript. Estas son las funciones que podemos utilizar:

<i>FUNCIÓN</i>	<i>DESCRIPCIÓN</i>
<code>variable=nombre_caja.value;</code>	Guarda el contenido de la caja
<code>Nombre_caja.value=valor o variable;</code>	Muestra en la caja el valor.
<code>Nombre_caja.value="";</code>	Limpia el contenido de la caja.
<code>Nombre_caja.focus();</code>	Envía el foco a la caja.

VENTANA CONFIRM

Este tipo de ventana nos permite elegir entre 2 opciones, cada una con un valor de retorno. Con lo que se puede llamar a las sentencias de ruptura (`break`, `continue`) según la opción que se elija.



SINTAXIS:

```
var_boolean=confirm("texto de la ventana");
```

<i>BOTON PULSADO</i>	<i>VALOR DE RETORNO</i>
ACEPTAR	true
CANCELAR	false