

Javascript Eventos

Eventos

El navegador genera eventos cada que pasa algo relevante en la ventana del navegador, en el documento o en los elementos del documento. Un click del usuario en un elemento, una pulsación de tecla, la finalización del proceso de carga del documento, etc.

Los objetos window, document y los elementos html tienen unas propiedades especiales que son manejadoras de eventos. Estas propiedades nos permiten especificar funciones que serán después invocadas cuando cierto evento ocurra.

Los nombres de estas propiedades empiezan con **on:** `onclick`, `onmouseover` etc.

Un programa Javascript puede registrar funciones en estas propiedades de cada elementos, que después serán invocadas cuando el evento ocurra.

window.onload

El objeto *window* tiene una propiedad *onload* que es disparada cuando el contenido del documento está cargado y listo para ser manipulado.

Los eventos se componen de:

Event..	Descripción
..Type	Es una cadena que determina el tipo de evento que ocurrió
..Target	Es el objeto donde ocurrió el evento
..Handler	Es la función que maneja o responde al evento
..Object	Es un objeto que representa al evento y contiene información acerca de este
..Propagation	Los eventos se propagan hacia arriba en el árbol del documento

Javascript Eventos

Fases de Evento

Fase	Descripción
Captura	Nos da la oportunidad de capturar un evento antes de que sea entregado al target
Invocación	Se ejecuta la función registrada
Propagación	Propagación del evento hacia arriba en el DOM

Funcionamiento de los eventos

1. Las aplicaciones Javascript registran manejadores (Handlers) en el navegador especificando un tipo (Type) de evento y un elemento (Target)
2. El navegador llamará al manejador (Handler) cuando ocurra un evento del tipo (Type) en el elemento (Target) del documento html, y le enviará un objeto (Object) del evento.
3. Algunos elementos-eventos tienen acciones predeterminadas (por default) por ejemplo:
 - Hacer click *onclick* en un enlace, se cargará una nueva página.
 - Hacer click *onclick* en un botón submit (type="submit), enviará formulario al servidor.
4. Algunos eventos no se propagan como focus, blur y eventos de scroll.