**事件冒泡**

事件冒泡即事件开始时，由最具体的元素接收（也就是事件发生所在的节点），然后逐级传播到较为不具体的节点。

### 事件捕获

事件捕获的概念，与事件冒泡正好相反。它认为当某个事件发生时，父元素应该更早接收到事件，具体元素则最后接收到事件。

当然，由于时代更迭，事件冒泡方式更胜一筹。所以放心的使用事件冒泡，有特殊需要再使用事件捕获即可。

例如，我把上面的Demo中，window点击事件更改为使用事件捕获模式。(addEventListener最后一个参数， *为true则代表使用事件捕获模式* ，false则表示使用事件冒泡模式。不理解的可以去学习一下addEventListener函数的使用)

**阻止事件冒泡**

事件冒泡过程，是可以被阻止的。防止事件冒泡而带来不必要的错误和困扰。

这个方法就是:  stopPropagation()

我们对 button 的click事件做一些改造。

button.addEventListener('click', function(**event**) {

*// event为事件对象*

console.log('1. You click Button');

**event**.stopPropagation();

console.log('Stop Propagation!');

}, **false**);