

7.3. Evento “keyup”. Ejemplos

El evento “**keyup**” se activa cuando, estando en el objeto al que se aplica, se suelta una tecla pulsada. Se suele utilizar para capturar determinadas teclas o combinaciones de éstas.

Vamos a trabajar con el evento “**keyup**” realizando el siguiente ejercicio:

- Vamos a capturar la tecla “**enter**” en el mismo input del caso anterior (input marcas):
 1. Dentro de la vista, en el **input** de marcas, vamos a añadir el evento “**(keyup.enter)**” y llamamos al método “**mostrarPalabras()**” el cual crearemos en el paso 2:

```
<input type="text" (blur)="onBlur()"  
(keyup.enter)="mostrarPalabra()" [(ngModel)]="mi_marca"/>
```

2. En la clase del componente, vamos a añadir el método “**mostrarPalabras()**” y le añadiremos un **alert("this.mi_marca")**.

```
onBlur(){  
    alert(this.mi_marca);  
}
```

Ahora, si ahora pulsamos **enter** en el input, veremos que se dispara el **alert** y muestra el valor de la propiedad **mi_marca**, es decir, si por ejemplo escribimos “**Puma**” en el input y pulsamos **enter**, en el alert aparecerá:

