

## 7.2. Evento “Blur”. Ejemplos

El evento “**blur**” se dispara cuando el objeto al que se le aplica ha perdido su foco, es decir, deja de ser el objeto actual o seleccionado.

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

- Vamos a aplicar a un input el evento “**blur()**” y añadiremos un método para que nos avise cuando hemos salido de ese input:
  1. Dentro de la vista, en el **input** de marcas, vamos a añadir el evento “**(blur)**” y llamamos al método “**onBlur()**” el cual crearemos en el paso 2:

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

2. En la clase del componente, vamos a añadir el método “**onBlur()**” y le añadiremos un **console.log()** (“Has salido del campo marcas”).

```
onBlur(){  
  console.log("Has salido del campo marcas");  
}
```

Ahora, si hacemos clic en el input de marcas y luego hacemos clic en otra parte de la pantalla, nos aparecerá el siguiente mensaje en la consola.

