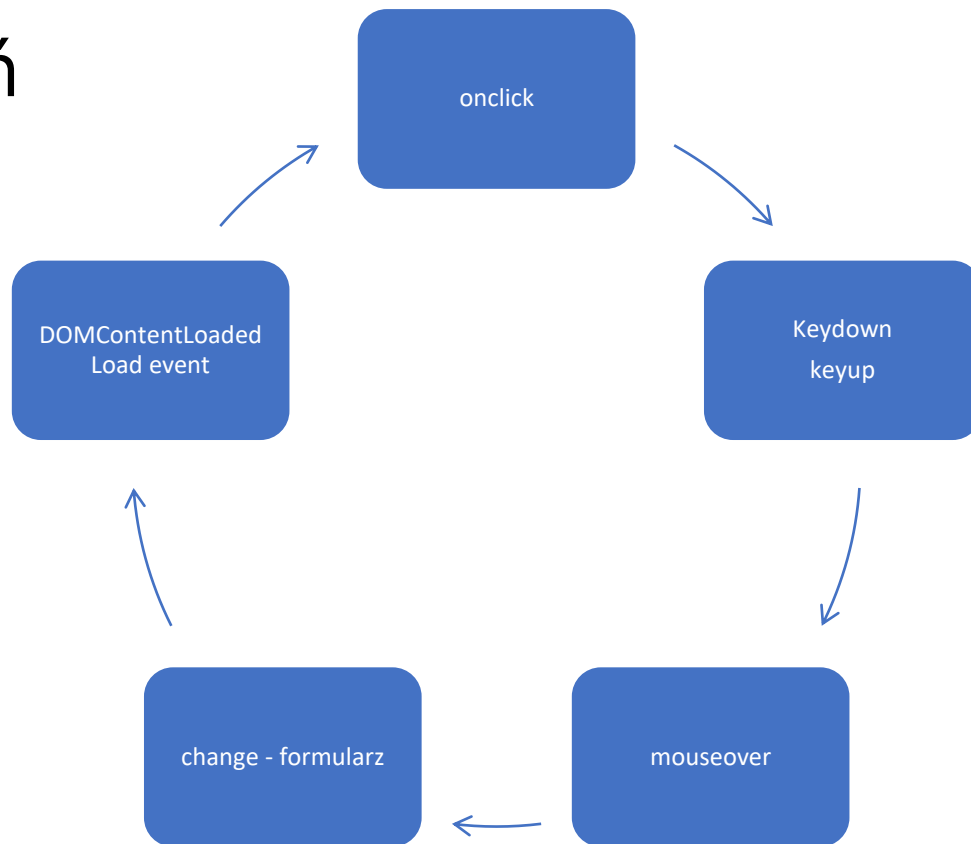
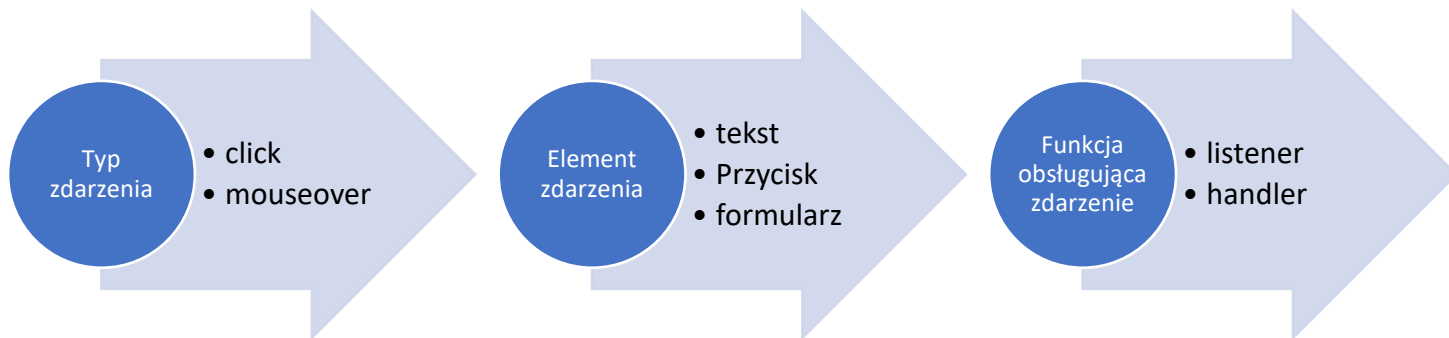


# Co to jest zdarzenie?

# Rodzaje zdarzeń



# Rodzaje zdarzeń



# Rodzaje zdarzeń

Obsługa zdarzenia	Opis
onclick	Po kliknięciu myszką elementu
onmouseover	Gdy kursor myszy znajdzie się nad elementem
onmouseout	Gdy kursor myszy opuści element
onmousedown	Po naciśnięciu przycisku myszy nad elementem
onmouseup	Gdy przycisk myszy zostanie zwolniony nad elementem
onmousemove	Kiedy odbywa się ruch myszy.

# Rodzaje zdarzeń

Obsługa zdarzenia	Opis
onkeydown	Gdy użytkownik naciska, a następnie zwalnia klawisz
onkeyup	

# Rodzaje zdarzeń

Obsługa zdarzenia	Opis
onfocus	Gdy użytkownik skupia się na elemencie
onsubmit	Gdy użytkownik przesyła formularz
onblur	zdarzenie, gdy obiekt traci ostrość.
onchange	Gdy użytkownik modyfikuje lub zmienia wartość elementu formularza

# Rodzaje zdarzeń

Obsługa zdarzenia	Opis
onload	Gdy przeglądarka zakończy ładowanie strony
onunload	Gdy odwiedzający opuszcza bieżącą stronę internetową, przeglądarka ją rozładuje
onresize	Gdy odwiedzający zmienia rozmiar okna przeglądarki

# Sposoby rejestracji funkcji obsługujących zdarzenie



## Rejestracja inline

```
<form action="#">
  <input type="text" value="imię" id="gracz1" class="gracz">
  <input type="text" value="imię" id="gracz2" class="gracz">
  <input type="submit" id="start" value="START" onclick="gramy()">|
</form>
```

## Przypisanie funkcji

```
document.getElementById('g1').onclick = () => {  
    graczPierwszy()  
    styl()  
  
    pole1.onclick = () => {  
        pole1.innerText = 'X'  
    }  
}
```

## Użycie funkcji addEventListener

```
pole1.addEventListener('click', nazwaFunkcji)
```

```
pole1.addEventListener('click', ()=>{  
  })
```



## Użycie funkcji addEventListener

`addEventListener(typ, listener)`

`addEventListener(typ, listener, useCapture)`

## Wyrejestrowywanie event handlerów

```
pole1.removeEventListener('click', nazwaFunkcji)
```