事件

**交互动作**

**HTML：**

<div style=”width:100px height:100px”></div>

**JS：**

var div = document.getElementsByTagName(“div”)[0]

div.onclick = function () {

…

}

**1.绑定事件**

**（1）**div.onxxx=function(){}

兼容性很好等于写在html的行间上，但是事件只能绑定一个函数

也就是想当于给div.onxxx赋值。

可以写在行间onclick:”console.log(“…”)”

**（2）**div.addEventListener(type，fn，boolean)

也可以function fn(){}再把fn放到上面这样写是只能绑定一个事件fn

type:绑定的事件类型比如**“click”**用引号括起来填入

fn:执行的事件函数

boolean:填写false和true

ie9以下不兼容，可以为一个事件绑定多个处理的函数，并且绑定顺序去执行！！

但是同一个函数绑定多次执行一次。

**（3）**div.attachEvent(“on”+type，fn)

Ie独有，一个事件绑定多个函数

**小练习**

<ul>

<li>1</li>

<li>2</li>

<li>3</li>

</ul>点击数字在控制台上答应相应的数字

var li=document.getElementsByTagName("li");

for(var i=0;i<li.length;i++){

(function(n){

li[i].addEventListener("click",function(){

console.log(n+1);

},false)

}(i))

}

注意立即执行函数！！！！

**2事件处理程序的运行问题this**

**（1）**div.onxxx=function(){}

this指向dom元素div

**（2）**div.addEventListener(type，fn，boolean)

this指向dom元素div

**（3）**div.attachEvent(“on”+type，fn)

this指向window

让也指向div

div.attachEvent(“on”+type，function(){

handle.call(div);

})

function handle(){

把事件函数写在这里！！！

}

**给一个dom对象添加某事件类型的某处理函数**

function addEvent(elem, type, fn) {

if (elem.addEventListener) {

elem.addEventListener(type, fn, false);

}

else if (elem.attachEvent) {

elem.attachEvent("on" + type, function () {

fn.call(elem);

})

}

else {

elem["on" + type] = fn;

}

}

更好的事件绑定的过程

**3.解除事件处理程序**

div.onxxx=null;写在函数体里面也可以

div.removeEventListener(type,fn,boolean);与绑定相一致

div.detachEvent(“on”+type,fn);

若绑定匿名函数则无法解除

div.addEventListener(type,text,boolean);

function text (){}

div.removeEventListener(type,text,boolean);

**4.事件处理模型—事件冒泡，捕获**

div.addEventListener(type，fn，boolean)

**（1）冒泡false**

【A嵌套B，B嵌套C】事件执行会往父级去漏，比如点击了C会执行CBA，点击B执行BA，点击A执行A。

结构上（非视觉上）存在父子关系的元素，事件触发的顺序点击在子元素，会一级一级向父级去发生执行，先执行子元素本身

**（2）捕获true 只有谷歌浏览器实现**

刚好和冒泡相反，捕获最外父级向子级，【A嵌套B，B嵌套C】点击C执行ABC，点击B执行AB，点击A执行A，点击的地方叫做常规执行，其他地方是冒泡和捕获

!!!div.setCapture();会把界面上所有的事件都捕获到div自身上，当做自己发生的

对应的是div.releaseCature();释放只有ie能用

**（3）触发顺序先捕获后冒泡**

同一个对象的同一个时间处理类型，上面绑定了两个事件处理函数，发生规则是先捕获后冒泡

div.addEventListener(type，fn，false)🡪1

div.addEventListener(type，fn，true)🡪2

先执行2后执行1，

**但是正常的常规顺序按执行先后顺序，谁先绑定谁先执行**

**（4）focus blur change submit reset select没冒泡和捕获**

**5.取消冒泡和阻止默认事件**

**取消冒泡**

！！！不绑定事件处理函数依旧有冒泡天生自然的

1.event.stopPropagation();ie9以下不可以

2.event.canceBubble=true;也可以实现

div.onclick=function(e){

e.stopPropagation(); 🡪 e.canceBubble=true;

…

}

e会被系统自动存储事件对象的信息，在这些里面，有一个方法可以取消冒泡

封装取消冒泡函数

function stopBubble(event){

if(event.stopPropagation){

event.stopPropagation();

}

else{

event.canceBubble=true;

}

}

**阻止默认事件**

默认事件包括表单提交，a标签跳转，左键菜单等

document.oncontextmenu=function(){}右键出菜单默认事件

**（1）return false**

document.oncontextmenu=function(){

console.log(“a”)

returu false;//阻止了出菜单等，但不适合第二种绑定事件

}

**（2）event.preventDefault();**ie9以下不兼容

document.oncontextmenu=function(e){

console.log(“a”)

e. preventDefault();

}

**（3）event.returnValue=false** 兼容ie

document.oncontextmenu=function(){

console.log(“a”)

e. returnValue=false

}

**阻止默认事件封装**

function cancelHandler(event){

if(event.preventDefault){

event.preventDefault();

}

else{

event.returnValue=false;

}

}

**a标签行间阻止默认事件**

**<a herf=”javastript::void(false)”></a>**

**6.事件对象**

（1）**event || window.event**

div.onclick=function(e){}-------e就是事件对象，但是ie浏览器下e会失效，所以用window.event 于是就有兼容的操作

div.onclick=function(e){

var event=e || window.event;

console.log(event)

}

（2）**事件源对象**

-1-**event.target** 火狐有这个

-2-**event.srcElement** ie有这个

-3-谷歌都有

A元素里嵌套B元素，点击B冒泡执行BA，A事件的源事件就是B

**7.事件委托！！！**

<ul>

<li>1</li>

<li>2</li>

<li>3</li>

<li>4</li>

</ul>

点到什么打印相应的文本

var ul=document.getElementsByTagName("ul")[0];

ul.onclick=function(e){

var event=e||window.event;

var targer=event.target||event.srcElement;

console.log(targer.innerText)

}

**利用冒泡，和对事件源对象进行处理**

**优点：1.不需要循环所有元素一个个绑定的事件**

**2.灵活，当有新的子元素加入不需要重新绑定事件**

**8.事件分类**

**（1）鼠标事件**

click 当鼠标点击放开=mousedown+mouseup，触发顺序mousedown>mouseup>click

**-1-**mousedown 鼠标摁住

**-2-**mouseup 鼠标松开

**-3-**mousemove当鼠标光标放在界面上面可以移动时

**-4-**contextmenu右键产生菜单取消

**-5-**mouseover 类似与hover移入区域

**-6-**mouseout移出区域

**-7-**mouseenter类似与hover移入区域h5

**-8-**mouseleave移出区域h5

**（2）用e的属性button来区分鼠标按键0/1/2**

只有**mouseup和mousedown**可以监听

doncument.onmouseup=function(e){

1.e.button==0🡪左键

2.e.button==1🡪滚轮

3.e.button==2🡪右键

}

**click只能监听左不能监听右**

**用时间差区别拖拽和点击，防止拖拽影响点击**

**以下是点击打印click在控制台，拖拽没有**

var firstTime = 0;

var lastTime = 0;

var key = false;

addEvent(div, "mousedown", mouseDown);

function mouseDown() {

firstTime = new Date().getTime();

}

addEvent(div, "mouseup", mouseUp);

function mouseUp() {

lastTime = new Date().getTime();

if (lastTime - firstTime < 300) {

key = true;

}

}

addEvent(div, "click", clickk);

function clickk() {

if (key) {

console.log("click")

key = false;

}

}

**9.键盘类事件**

(移动端鼠标事件就不能用了，移动端用touch事件**touchstart/touchmove/touchend)**

**-1-**keydown:按下不抬起可以**连续**触发，能监听所有按键，检测字符类不准，事件对象e的**which**有值就是所有键的一个编码，但不能区分字母大小写，以及多个按键一起按的效果

**-2-**keyup:抬起与keydown对应

**-3-**keypress:与kedown一样也是按下，不能监听所有的键，触发顺序keydown后，事件对象e的**charCode**有值,是asc码，能监听asc码里的有的东西，（可以区别字母大小写）没在asc里面的不能触发事件

事件触发顺序：keydown>keypress>keyup

keypress的e里的charCode属性可以得到的asc编码，通过String.fromCharCode()转化成字符

**10.文本类操作事件聚焦文本input，用于搜索栏**

**-1-**input但凡里面有内容有变化都会触发事件（input标签里的value）

**-2-**focus 聚焦以后怎么怎么样

**-3-**blur失去焦点怎么这么样（用于搜索栏里面的导航文字）

var input = document.getElementsByTagName("input")[0]

addEvent(input, "focus", fousE);

function fousE(e) {

var event = e || window.event;

if (this.value == "请输入") {

this.value = "";

this.color = "#424242"

}

stopBubble(event);

cancelHandler(event);

}

addEvent(input, "blur", bluR);

function bluR(e) {

var event=e||window.event;

if(this.value==""){

this.value="请输入";

this.color="#999";

}

stopBubble(event);

cancelHandler(event);

}

四，change改变后失去焦点就触发了，对比聚焦和失去焦点之间value

**11.window事件**

窗体类操作在**window**上的事件

**-1-scrll**：滚动条一滚动事件触发

**-2-load**：尽量不用，写在标签上面，没有意义，效率低，用处：判断整个页面下载完了，多用**DOMContentLoaded**

**小说界面的自动阅读，停止自动阅读，加速阅读，减速阅读**

var startNoveL = document.getElementsByTagName("button")[0];

var stoppNoveL = document.getElementsByTagName("button")[1];

var acceNoveL = document.getElementsByTagName("button")[2];

var slowNoveL = document.getElementsByTagName("button")[3];

var timerNoveL = 0;

var keyNoveL = true;

var numNoveL = 10;

startNoveL.onclick = function () {开始阅读

if (keyNoveL) {

timerNoveL = setInterval(function () {

window.scrollBy(0, numNoveL)

}, 100)

keyNoveL = false;

}

}

stoppNoveL.onclick = function () {停止阅读

clearInterval(timerNoveL)

keyNoveL = true;

numNoveL = 10;

}

acceNoveL.onclick = function () {加速阅读

numNoveL++;

}

slowNoveL.onclick = function () {减速阅读

numNoveL--;

}

拖拽和点击区分，利用时间差

var firstTime = 0;

var lastTime = 0;

var key = false;

addEvent(div, "mousedown", mouseDown);

function mouseDown() {

firstTime = new Date().getTime();

}

addEvent(div, "mouseup", mouseUp);

function mouseUp() {

lastTime = new Date().getTime();

if (lastTime - firstTime < 300) {

key = true;

}

}

addEvent(div, "click", clickk);

function clickk() {

if (key) {

console.log("click")

key = false;

}

}