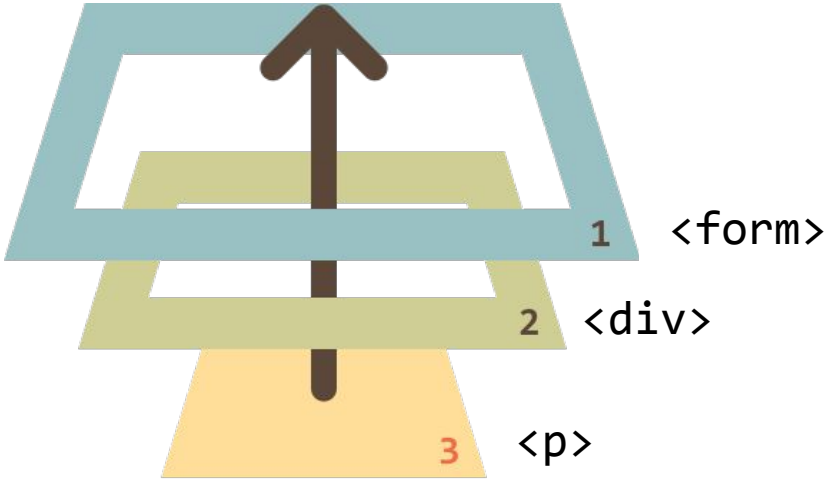
Kurze Repetition:

Javascript Events

Event Bubbling

Event Bubbling

- Events steigen von unten nach oben
- Genau gleich wie Wasserblasen
- Deshalb heisst es "bubbling"
- Bubbling kann gestoppt werden

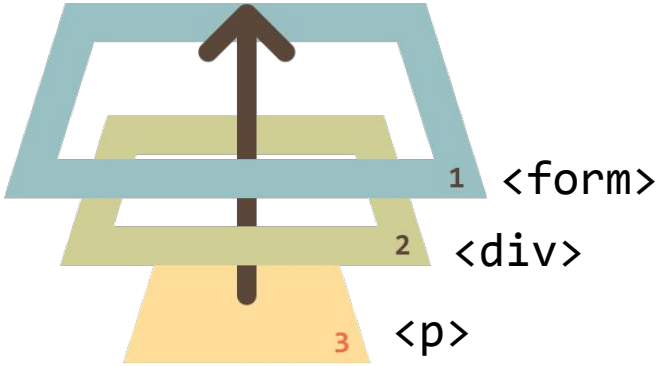



```
<form onclick="alert('form')">
   <div onclick="alert('div')">
     <p onclick="alert('p')"></p>
   </div>
 </form>
```

Bubbling Stoppen

```
document.querySelector('form').addEventListener('click', function (e) {
  e.stopPropagation();
  console.log('form');
});
document.querySelector('div').addEventListener('click', function (e) {
   e.stopPropagation();
   console.log('div');
});
document.querySelector('p').addEventListener('click', function (e) {
   e.stopPropagation();
   console.log('p');
});
```

```
<form>
   <div>
      <p></p>
   </div>
</form>
```



Event Objekte

Event Objekte

```
element.addEventListener('click', function (event) {
    console.log(event)
}
```

- Eure Event Funktion erhält ein Event Objekt
- Dieses enthält informationen über den ausgelösten Event
- Je nach Event-Typ sind unterschiedliche Informationen enthalten

Basis Attribute von Event Objekten

type	Typ des Events (click, focus, blur, etc...)
target	**Element auf welches der Event ausgelöst wurde**
currentTarget	Element zu welchem der Event aufgestiegen ist
bubbles	Kann der Event aufsteigen?

MouseEvent

event.button	Welcher Knopf auf der Maus wurde auf der Maus gedrückt (bei click)
event.clientX	X koordinate der Maus (DOM Koordinaten).
event.clientY	Y koordinate der maus (DOM Koordinaten).
event.screenX	X koordinate der Maus (Bildschirm Koordinaten).
event.screenY	Y koordinate der maus (Bildschirm Koordinaten).

Keyboard Event

event.key	Taste die gedrückt wurde
event.code	Code der Taste die gedrückt wurde

Beispiele:

a	key = 'a'	code = 'KeyA'
J	key='J'	code = 'KeyJ'
Enter	key = 'Enter'	code = 'Enter'
ShiftL	key='Shift'	code = 'ShiftLeft'
ShiftR	key='Shift'	code = 'ShiftRight'
Enter	key='Enter'	code = 'Enter'
Backsp	key='Backspace'	code = 'Backspace'

Input Event

event.data	Eingegebener Buchstabe	
event.inputType	Art der Eingabe z.B:	
	"insertText"	normales Tippen
	"insertFromPaste"	Einfügen
	"deleteByCut"	Ausschneiden

Keycodes auslesen

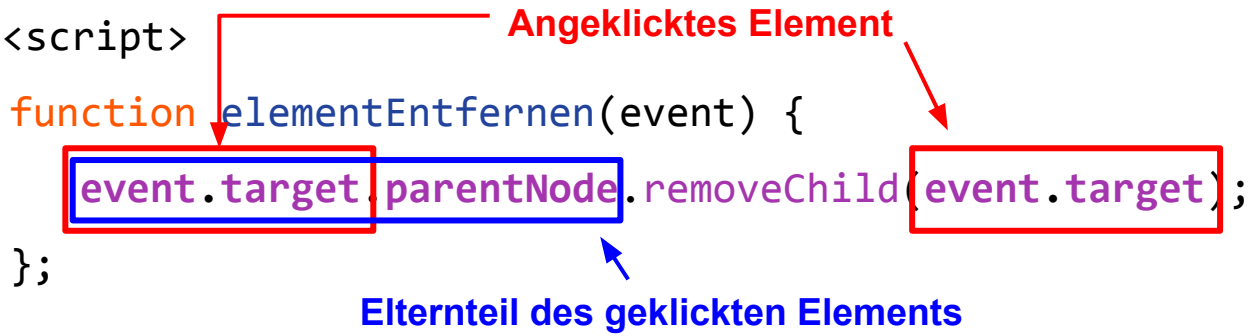
```
var input = document.querySelector('input');

input.addEventListener("keydown", function(event) {
    console.log("Key: " + event.key + " Code: " + event.code);
});
```

Event Target

```
var input = document.querySelector('button');

input.addEventListener("click", function(event) {
    console.log(event.target);
});
```

Elemente entfernen mit Event Target

```
<button>Entfern mich!</button>
```




```
var button = document.querySelector('button');
buttons.addEventListener('click', elementEntfernen);
</script>
```

Default Events Stoppen

```
<a href="http://www.google.ch" id="popup">Google</a>
```

```
var link = document.querySelector('#popup')
link.addEventListener('click', function (event) {
    event.preventDefault();
    open(event.target.href, 'popup-beispiel','height=400,width=400,resizable=no');
});
```

Fragen zu Übungen?

Daten
im Browser speichern

LocalStorage

- Innerhalb von LocalStorage können Strings abgespeichert werden
  - Es können nur primitive Objekte gespeichert werden
  - Arrays & Objekte müssen umgewandelt werden
- Daten sind auch nach dem neuladen & auch neustarten noch verfügbar
- Daten sind nur für Seiten der gleichen Domain verfügbar
- Den Inhalt eurer LocalStorage könnt ihr in der Konsole verwalten
- Ähnlich: SessionStorage ist aber nur solange verfügbar, bis Browser geschlossen wird

LocalStorage

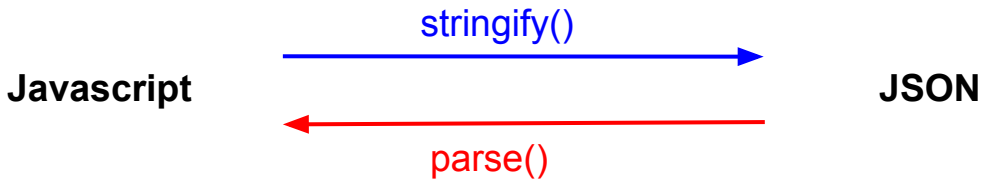
```
// Element abfragen (existiert noch nicht)
var name = localStorage.getItem('meinName');
console.log(name); // null

// Element speichern
localStorage.setItem('meinName', 'Tom');

// Element abfragen
var name = localStorage.getItem('meinName');
console.log(name); // Tom
```

JSON

Die **JavaScript Object Notation**, kurz **JSON**, ist ein kompaktes Datenformat in einer einfach lesbaren Textform zum Zweck des Datenaustauschs zwischen Anwendungen.

```
var javascriptObjekt = JSON.parse('{ "name":"John", "age":30, "city":"New York"}');
```

```
var jsonString = JSON.stringify({ name: "John", age: 30, city: "New York"});
```



JSON Beispiel: Objekt

JSON

```
{
  "aliceblue": [240, 248, 255, 1],
  "antiquewhite": [250, 235, 215, 1],
  "aqua": [0, 255, 255, 1],
  "aquamarine": [127, 255, 212, 1],
  "azure": [240, 255, 255, 1],
  "beige": [245, 245, 220, 1],
  "bisque": [255, 228, 196, 1],
  "black": [0, 0, 0, 1],
  "blanchedalmond": [255, 235, 205, 1],
  "blue": [0, 0, 255, 1]
}
```

Javascript Objekt

```
var javascriptObjekt = {
  aliceblue: [240, 248, 255, 1],
  antiquewhite: [250, 235, 215, 1],
  aqua: [0, 255, 255, 1],
  aquamarine: [127, 255, 212, 1],
  azure: [240, 255, 255, 1],
  beige: [245, 245, 220, 1],
  bisque: [255, 228, 196, 1],
  black: [0, 0, 0, 1],
  blanchedalmond: [255, 235, 205, 1],
  blue: [0, 0, 255, 1]
};
```

JSON Beispiel: Array

JSON

```
[
  {"firstname":"Bart","name":"Simpson","age":10,"sex":"m"},
  {"firstname":"Homer","name":"Simpson","age":36,"sex":"m"},
  {"firstname":"Lisa","name":"Simpson","age":8,"sex":"w"},
  {"firstname":"Marge","name":"Simpson","age":34,"sex":"w"},
  {"firstname":"Maggie","name":"Simpson","age":1,"sex":"w"},
  {"firstname":"Hugo","name":"Simpson","age":10,"sex":"m"}
]
```

Javascript

```
var simpsons = [
  {firstname: "Bart", name: "Simpson", age: 10, sex: 'm'},
  {firstname: "Homer", name: "Simpson", age: 36, sex: 'm'},
  {firstname: "Lisa", name: "Simpson", age: 8, sex: 'w'},
  {firstname: "Marge",name: "Simpson",  age: 34, sex: 'w'},
  {firstname: "Maggie", name: "Simpson", age: 1, sex: 'w'},
  {firstname: "Hugo", name: "Simpson", age: 10, sex: 'm'}
];
```

JSON Daten im Browser speichern

```
var liste = [
  {firstname: "Bart", name: "Simpson", age: 10, sex: 'm'},
  {firstname: "Maggie", name: "Simpson", age: 1, sex: 'w'},
  {firstname: "Hugo", name: "Simpson", age: 10, sex: 'm'}
];

var json = JSON.stringify(liste);
localStorage.setItem('liste', json);
```

JSON Daten im Browser auslesen

```
var json = localStorage.getItem('liste');
if (json) {
  var liste = JSON.parse(json);
} else {
  var liste = []; // Default Wert setzen, z.B. leere Liste
}
```

Übungen zu JSON, Render und Storage

Kopiert aus dem Google Drive Datei aus:
Module/Javascript/lektion5.zip in euer **htdocs** Verzeichnis in einen eigenen Ordner und macht:

- uebung_1_0.html (repetition)
- uebung_1_1.html
- uebung_1_2.html

Array.forEach()

```
var array1 = ['a', 'b', 'c'];

array1.forEach(function(element) {
  console.log(element);
});
```

```
var array1 = ['a', 'b', 'c'];

for (var i = 0; i < array1.length; i++) {
  console.log(array1[i]);
}
```

Element.matches()

```
var result = element.matches(selectorString);
```

```
<div id="element" class="a b c">Text</div>
```

```
var element = document.querySelector('#element');
console.log(element.matches('.a.b.c')); //true
console.log(element.matches('.a.b'));   //true
console.log(element.matches('div.a'));  //true
console.log(element.matches('.d'));     //false
```

Javascript Delegation

Elemente aus dynamischer Liste löschen

```
<ul id="parent-list">
      <li id="post-1">Item 1 <button>Löschen</button></li>
      <li id="post-2">Item 2 <button>Löschen</button></li>
      <li id="post-3">Item 3 <button>Löschen</button></li>
</ul>
```

```
<ul id="parent-list">
      <li id="post-1">Item 1 <button>Löschen</button></li>
      <li id="post-2">Item 2 <button>Löschen</button></li>
      <li id="post-3">Item 3 <button>Löschen</button></li>
</ul>
```

Elemente aus dynamischer Liste löschen

Problem:

- Ihr müsst für jedes Element, dass gelöscht werden kann, einen EventListener hinzufügen
- Für nachträglich hinzugefügte Elemente müsst ihr auch einen EventListener hinzufügen

```
<ul id="parent-list">
      <li id="post-1">Item 1 <button>Löschen</button></li>
      <li id="post-2">Item 2 <button>Löschen</button></li>
      <li id="post-3">Item 3 <button>Löschen</button></li>
</ul>
```

Elemente aus dynamischer Liste löschen

Klassischer Ansatz:

```
// Event Listener für bestehende Elemente
var buttons = document.querySelectorAll('button');
for (var i = 0; i < buttons.length; i++) {
  buttons[i].addEventlistener('click', removeItem);
}

// Hinzufügen eines neuen Elements
function addItem(text) {
  var newItem = document.createElement('li');
  newItem.innerHTML = text + '<button>Löschen</button>';
  document.querySelector('#parent-list').appendChild(newItem);
  newItem.addEventListener('click', removeItem);
}
```

```
function removeItem(event) {
  event.target.parentNode.removeChild(event.target);
}
```

```
<ul id="parent-list">
    <li>Item 1 <button>Löschen</button></li>
    <li>Item 2 <button>Löschen</button></li>
    <li>Item 3 <button>Löschen</button></li>
</ul>
```

Event Delegation

Ansatz Event Delegation:

- Event Listener auf nächst höheres Element setzen
- Auf Event Bubbling warten
- Überprüfen ob event.target gewünschtem CSS-Selektor entspricht
- Falls ja, Code ausführen

Vorteile:

- Nur 1 Event Listener nötig
- Keine Event Listener für Einträge müssen hinzugefügt oder entfernt werden
- Funktioniert mit dynamischer Anzahl von Elementen

Nachteil dieser Lösung:

- Komplizierter zu verstehen

Event Delegation

CSS Selektor der auf Button zutrifft

```
document.querySelector("#parent-list")
.addEventListener("click", function(event) {
  if (event.target && event.target.matches("li button")) {
    removeItem(event);
  }
});
```

```
<ul id="parent-list">
      <li id="post-1">Item 1 <button>Löschen</button></li>
      <li id="post-2">Item 2 <button>Löschen</button></li>
      <li id="post-3">Item 3 <button>Löschen</button></li>
</ul>
```

Element.matches()

```
var result = element.matches(selectorString);
```

```
<div id="element" class="a b c">Text</div>
```

```
var element = document.querySelector('#element');
console.log(element.matches('.a.b.c')); //true
console.log(element.matches('.a.b'));   //true
console.log(element.matches('div.a'));  //true
console.log(element.matches('.d'));     //false
```

Übungen zu Delegate, JSON, Render und Storage

Kopiert aus dem Google Drive Datei aus:
Module/Javascript/lektion5.zip in euer **htdocs** Verzeichnis in einen eigenen Ordner und macht:

- uebung_1_0.html (repetition)
- uebung_1_1.html
- uebung_1_2.html
- uebung_2_1.html

uebung_2_5.html von Lektion 4 ist Vorbedingung für uebung_2_1