

事件:元素在某种特定的情况下触发了javascript的函数。
任何的元素都可以触发事件

事件的绑定:

```
1 方式一:
2  <div onclick = "fun()"></div>
3
4 方式二:
5  box.onclick = function(){
6    console.log('绑定方式二')
7  }
8
9  取消事件绑定
10 box.onclick = null;
```

鼠标事件

```
1  onclick鼠标单击
2  ondblclick鼠标双击 click*2
3  onmousedown鼠标按键按下
4  onmouseup鼠标按键弹起
5  onmouseover鼠标移入 hover = onmouseover + onmouseout
6  onmouseout鼠标移出
7  onmousemove鼠标被移动
8  onmouseenter鼠标进入 （该事件不进行冒泡）
9  onmouseleave鼠标离开 （该事件不进行冒泡）
10 oncontextmenu当右键菜单展开触发
```

键盘事件

```
1  onkeydown键盘按键按下
2  onkeyup键盘按键弹起
3  onkeypress键盘按键按下并弹起
```

页面事件

```
1  onload 页面加载完成时执行
2  onunload 页面退出时执行
3  onresize 页面大小调整时执行
```

- 4 `onscroll` 页面滚动条滚动时执行
- 5 `onmousewheel` 鼠标滚动时执行（判断鼠标是上滑还是下滑）

表单事件

- 1 `onfocus` 元素获得焦点
- 2 `onblur` 元素失去焦点
- 3 `onchange` 域的内容被改变（`select`下拉框）
- 4 `onsubmit` 确认按钮被点击
- 5 `onreset` 重置按钮被点击

鼠标/键盘信息获取

- 1 `button`获取鼠标具体哪个按键按下
- 2 标准浏览器 0->左键 1->滚轮 2->右键
- 3 在IE中 1->左键 2->右键 4->滚轮 5->左键+滚轮 6->右键+滚轮 7->三者同时按下
- 4
- 5 `keyCode` 对于 `keypress` 事件，该属性声明了被敲击的键生成的 `Unicode` 字符码
- 6 左->37 上->38 右->39 下->40
- 7 `which` 返回键盘敲击按键生成的unicode编码
- 8
- 9 检测键盘是否按下特定的键，返回boolean （按下->true 没按下->false）
- 10 `ctrlKey` 检测键盘是否按下ctrl键
- 11 `shiftKey` 检测键盘是否按下shift键
- 12 `altKey` 检测键盘是否按下alt键
- 13
- 14 `screenX` 获取鼠标当前在屏幕上的X坐标
- 15 `screenY` 获取鼠标当前在屏幕上的Y坐标
- 16
- 17 `clientX` 获取鼠标当前在视窗上的X坐标
- 18 `clientY` 获取鼠标当前在视窗上的Y坐标
- 19
- 20 `offsetX` 获取鼠标当前距离操作元素的X坐标
- 21 `offsetY` 获取鼠标当前距离操作元素的Y坐标

事件信息获取

- 1 事件内第一个参数一般设置为`event` 或者`e`等，该参数获取事件当前的信息
- 2 IE低版本只支持`window.event`
- 3

```
4 兼容性写法: var ev = e || window.event
```

事件event的属性和方法

```
1 解决事件冒泡
2 cancelBubble = true;解决IE事件冒泡
3 stopPropagation()不再派发事件（解决W3C标准的浏览器事件冒泡）
4
5 获取事件触发的信息
6 currentTarget获取事件最顶层的触发元素（当不存在事件冒泡时，currentTart和target的效果一致）
7 target获取当前触发该事件的元素
8 type返回当前事件类型
9
10 阻止事件默认行为（常适用于具有默认行为的元素）
11 具有默认行为的元素：1、超链接 2、表单 3、右键菜单
12 preventDafult()适用于W3C标准的浏览器
13 returnValue=true IE阻止默认行为的方法
```

事件冒泡

什么是事件冒泡？

当元素触发某个事件（比如onclick）后，向父级元素（从里往外）去不断的触发，直到最顶层位置，则为事件冒泡
普通浏览器到window为止 IE浏览器到document为止

但是部分事件没有事件冒泡：blur focus onload
onunload...

```
1 <div class="one"></div>
2 <div class="two"></div>
3 <script>
4 var one = document.getElementsByClassName('one')[0]
5 var two = document.getElementsByClassName('two')[0]
6 one.onclick = function(){
7   console.log('one被点击')
8 }
9
```

```

10 two.onclick = function(e){
11   // alert(window.event)
12   // IE低版本不支持e 只支持window.event
13   var ev = e || window.event;
14
15   // 解决事件冒泡 标准写法
16   // ev.stopPropagation()
17
18   // IE解决事件冒泡
19   // ev.cancelBubble = true;
20
21   // 解决事件冒泡的兼容性写法
22   ev.stopPropagation ? ev.stopPropagation() : ev.cancelBubble = true;
23
24   console.log('two被点击')
25 }
26 </script>

```

绑定事件句柄

```

1  addEventListener(eventName,Listener,false)绑定事件 冒泡的方向(false true)
2  false->从里向外 true->从外往里
3  removeEventListener()移除事件
4
5  attachEvent(eventName,Listener)绑定事件 (IE)
6  detachEvent()移除事件 (IE)

```

预习:

js中的this问题 (在不同情况下, this代表的含义)

apply()和call() bind()方法

了解构造函数

缓存

cookie localStorage sessionStorage

作业: 复习和代码第七个敲一遍

其他特效, 自己没写完或者没看懂的重点理解

拓展作业：

1、自定义右键菜单（模仿有道云笔记的右键菜单）

1、监听鼠标事件（onmousedown oncontextmenu）

2、判断鼠标是否为右键

3、显示右键菜单（菜单是提前写好隐藏或者临时创建）

4、确定右键菜单的位置（鼠标当前的位置有管）