

Matière : Atelier Web 2

Chapitre 3: Les Evènements Javascript

Enseignants : FKIRI A.

Classe : 1^{ère} année TI

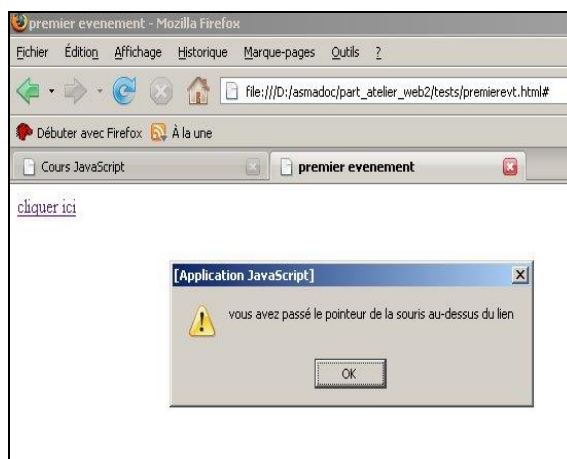
Nb pages: 4

1. Notions d'évènements

- En Html classique, il y a un événement que vous connaissez bien. C'est **le clic de la souris** sur un lien pour vous transporter sur une autre page Web. Mais c'est **le seul évènement** supporté par HTML.
- Javascript offre une bonne dizaine d'évènements. Les événements Javascript, associés aux fonctions, aux méthodes et aux formulaires, ouvrent grand la porte pour une réelle **interactivité** de vos pages.
- Des évènements sont associés aux actions de l'utilisateur et à certaines balises. La définition d'un évènement est assurée par un couple (**objet, évènement**) qui permet d'exécuter du code JS lorsque l'évènement se produit sur l'objet associé.
- Exemples d'évènement:
 - un lien hypertexte est sensible au clic ou au passage de la souris ;
 - un formulaire est sensible au fait d'être soumis ;
 - une page est sensible au fait d'être chargée.

Exemple

```
<html><head>  
<title>premier evenement</title>  
</head>  
<body>  
<a href="#" onmouseover="alert('vous avez  
passé le pointeur de la souris au-dessus du  
lien')">clicquer ici</a>  
</body>  
</html>
```



2. Description des événements JavaScript

Événement	Description
Click	Lorsque l'utilisateur clique sur un bouton, un lien ou tout autre élément.
Load	Lorsque la page est chargée par le browser ou le navigateur.
Unload	Lorsque l'utilisateur quitte la page.
MouseOver	Lorsque l'utilisateur place le pointeur de la souris sur un lien ou tout autre.
MouseOut	Lorsque le pointeur de la souris quitte un lien ou tout autre élément.
Focus	Lorsqu'un élément de formulaire a le focus (devient la zone d'entrée active.)
Blur	Lorsqu'un élément de formulaire perd le focus (l'utilisateur clique hors du champ et que la zone d'entrée n'est plus active.)
Change	Lorsque la valeur d'un champ de formulaire est modifiée.
Select	Lorsque l'utilisateur sélectionne un champ dans un élément de formulaire.
Submit	Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton Submit pour envoyer un formulaire.
Reset	Un formulaire est réinitialisé par le bouton Reset.
KeyDown	Lorsque l'utilisateur appuie sur une touche.
KeyPress	Lorsque l'utilisateur appuie puis relâche une touche.
KeyUp	Lorsque l'utilisateur relâche une touche.
Resize	L'utilisateur redimensionne une fenêtre ou un cadre.

3. Gestionnaire d'événement

- Le navigateur reconnaît un ensemble d'événements associés à des balises, des liens et des composants de formulaires.
- A ces événements, sont associées des fonctions particulières appelées **gestionnaires d'événements**. Un gestionnaire d'événement est appelé systématiquement lorsqu'un événement est provoqué.
- Définition générale d'un gestionnaire d'événement :

<Balise onEvènement = "fonction() " >

- **Balise** est un nom de balise qui sait gérer un tel événement.
- **onEvènement** est le nom du gestionnaire d'événements associé à l'événement **Evènement**.
- **fonction()** est une fonction déclarée auparavant dans une section `<HEAD>`
`<SCRIPT>...</SCRIPT> </HEAD>`

Remarque

On peut utiliser plusieurs gestionnaires d'événements sur un même composant.

```
<A HREF="URL" onMouseOver="fct1()" onMouseOut="fct2()">voir ...</A>
```

3.1. **onClick et Ondblclick**

Click est l'évènement classique de clic de la souris. **dblclick** est l'évènement de double clic sur la souris

```
<FORM>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Cliquez ici" onClick="alert('Vous avez bien cliqué ici')">
</FORM>
```

3.2. **onLoad et onUnload**

L'évènement Load survient lorsque la page a fini de se charger. A l'inverse, Unload survient lorsque l'utilisateur quitte la page. Les événements onLoad et onUnload sont utilisés sous forme d'attributs de la balise **<BODY>** ou **<FRAMESET>**.

```
<HTML><HEAD><SCRIPT LANGUAGE='Javascript'>
function bienvenue() {
alert("Bienvenue à cette page");
}
function au_revoir() {
alert("Au revoir");
}
</SCRIPT></HEAD>
<BODY onLoad='bienvenue()' onUnload='au_revoir()>
Html normal</BODY></HTML>
```

3.3. **onmouseover et onmouseout**

L'évènement onmouseover se produit lorsque le pointeur de la souris passse au dessus (sans cliquer) d'un lien ou d'une image. Cet événement est fort pratique pour, par exemple, afficher des explications soit dans la barre de statut soit avec une petite fenêtre genre info-bulle. L'évènement onmouseout, généralement associé à un onmouseover, se produit lorsque le pointeur quitte la zone sensible (lien ou image).

```
<A HREF="#lien" onmouseover="alert('le pointeur est sur le lien')" onmouseout="alert('le pointeur a quitté le lien')">message important</A>
```

3.4. **onFocus**

L'évènement onFocus survient lorsqu'un champ de saisie a le focus c.-à-d. quand son emplacement est prêt à recevoir ce que l'utilisateur a l'intention de taper au clavier. C'est souvent la conséquence d'un clic de souris ou de l'usage de la touche "Tab".

```
<INPUT type="password" size="6" maxlength="6" name="pwd"
onFocus="window.status='Entrez votre code'">
```

⇒ Lorsque le client clique dans le champ, le message « Entrez votre code » apparaît dans la barre d'état.

3.5. **onBlur**

L'événement `onBlur` a lieu lorsqu'un champ de formulaire perd le focus. Cela se produit quand l'utilisateur ayant terminé la saisie qu'il effectuait dans une case, clique en dehors du champ ou utilise la touche "Tab" pour passer à un champ. Cet événement sera souvent utilisé pour vérifier la saisie d'un formulaire.

```
<INPUT type="password" size="6" maxlength="6" name="pwd" onBlur="window.status='vous avez quitté la zone mot de passe'">
```

⇒ Lorsque le client quitte le champ, le message «*vous avez quitté la zone mot de passe*» apparaît dans la barre d'état même si on n'a rien tapé dans la zone.

3.6. `onChange`

Cet événement s'apparente à l'événement `onBlur` mais avec une petite différence. Non seulement la case du formulaire doit avoir perdu le focus mais aussi son contenu doit avoir été modifié par l'utilisateur.

```
<INPUT type="password" size="6" maxlength="6" name="pwd" onChange="window.status='vous avez tapé votre mot de passe'">
```

⇒ Le message «*vous avez tapé votre mot de passe*» apparaît dans la barre d'état lorsque on a quitté ce champ et on a tapé un texte dans la zone du mot de passe.

3.7. `onSelect`

Cet événement se produit lorsque l'utilisateur a sélectionné tout ou une partie d'une zone de texte dans une zone de type `text` ou `textarea`.

```
<input type="text" value="texte par défaut!" onselect="alert('Vous avez sélectionné une partie du texte.')">
```

4. Objets et évènements associables

Objet	Evénements associables
Lien hypertexte (<code><a href></code>)	<code>onClick</code> , <code>onMouseOver</code> , <code>onMouseOut</code>
Page du navigateur (<code><Body></code> , <code><frameset></code>)	<code>onLoad</code> , <code>onUnload</code>
Bouton, Case à cocher, Bouton radio, Bouton Reset (<code><input type="button/chekbox/radio/reset"></code>)	<code>onClick</code>
Liste de sélection d'un formulaire (<code><select></code>)	<code>onBlur</code> , <code>onChange</code> , <code>onFocus</code>
formulaire (<code><form></code>)	<code>onSubmit</code> , <code>onReset</code>
Champ de saisie (<code><input type="text"></code>) et zone de texte (<code><textarea></code>)	<code>onBlur</code> , <code>onChange</code> , <code>onFocus</code> , <code>onSelect</code>