



## 6.A. Modelo de objetos del documento en JavaScript

### 2.- Gestión de eventos.

#### 2.4.- Propiedades y métodos del objeto Event.

Veamos una lista de propiedades del objeto **Event**:



#### Propiedades del objeto Event

Propiedades	Descripción
<b>altKey, ctrlKey, metaKey, shiftKey</b>	Valor booleano que indica si están presionadas alguna de las teclas <b>Alt</b> , <b>Ctrl</b> , <b>Meta</b> o <b>Shift</b> en el momento del evento.
<b>bubbles</b>	Valor booleano que indica si el evento burbujea o no.
<b>button</b>	Valor <b>integer</b> que indica que botón del ratón ha sido presionado o soltado, 0=izquierdo, 2=derecho, 1=medio.
<b>cancelable</b>	Valor booleano que indica si el evento se puede cancelar.
<b>charCode</b>	Indica el carácter Unicode de la tecla presionada.
<b>clientX, clientY</b>	Devuelve las coordenadas de la posición del ratón en el momento del evento.
<b>currentTarget</b>	El elemento al que se asignó el evento. Por ejemplo si tenemos un evento de click en un <b>divA</b> que contiene un hijo <b>divB</b> . Si hacemos click en <b>divB</b> , <b>currentTarget</b> referenciará a <b>divA</b> (el elemento dónde se asignó el evento) mientras que <b>target</b> devolverá <b>divB</b> , el elemento dónde ocurrió el evento.
<b>eventPhase</b>	Un valor integer que indica la fase del evento que está siendo procesada. Fase de captura (1), en destino (2) o fase de burbujeo (3).
<b>layerX, layerY</b>	Devuelve las coordenadas del ratón relativas a un elemento posicionado absoluta o relativamente. Si el evento ocurre fuera de un elemento posicionado se usará la esquina superior izquierda del documento.
<b>pageX, pageY</b>	Devuelve las coordenadas del ratón relativas a la esquina superior izquierda de una página.
<b>relatedTarget</b>	En un evento de <b>"mouseover"</b> indica el nodo que ha abandonado el ratón. En un evento de <b>"mouseout"</b> indica el nodo hacia el que se ha movido el ratón.
<b>screenX, screenY</b>	Devuelve las coordenadas del ratón relativas a la pantalla dónde se disparó el evento.
<b>target</b>	El elemento dónde se originó el evento, que puede diferir del elemento que tenga asignado el evento. Véase <b>currentTarget</b> .
<b>timestamp</b>	Devuelve la hora (en milisegundos desde <b>epoch</b> ) a la que se creó el evento. Por ejemplo cuando se presionó una tecla. No todos los eventos devuelven <b>timestamp</b> .
<b>type</b>	Una cadena de texto que indica el tipo de evento <b>"click"</b> , <b>"mouseout"</b> , <b>"mouseover"</b> , etc.
<b>which</b>	Indica el Unicode de la tecla presionada. Idéntico a <b>charCode</b> , excepto que esta propiedad también funciona en Netscape 4.

Veamos una lista de métodos del objeto **Event**:

#### Métodos del objeto Event

Métodos	Descripción
---------	-------------

Métodos	Descripción
<code>preventDefault()</code>	Cancela cualquier acción asociada por defecto a un evento.
<code>stopPropagation()</code>	Evita que un evento burbujee. Por ejemplo si tenemos un <code>divA</code> que contiene un <code>divB</code> hijo. Cuando asignamos un evento de click a <code>divA</code> , si hacemos click en <code>divB</code> , por defecto se dispararía también el evento en <code>divA</code> en la fase de burbujeo. Para evitar ésto se puede llamar a <code>stopPropagation()</code> en <code>divB</code> . Para ello creamos un evento de click en <code>divB</code> y le hacemos <code>stopPropagation()</code> . .

Créditos de la imagen

Autoría: blakeimeson.

Licencia: CC BY-SA 2.0.

◀ Solución a la tarea para DWEC06

Ir a... ▾

[6.B. HTML DOM en W3Schools ▶](#)