

5.A. Gestión de eventos y formularios en JavaScript

3.- Eventos.

3.4.- Modelo de registro de eventos según Microsoft.

Microsoft también desarrolló un modelo de registro de eventos. Es similar al utilizado por el W3C, pero tiene algunas modificaciones importantes. Por otro lado al tratarse de una tecnología específica para el navegador Internet Explorer, ésta no está estandarizada **por lo que no se recomienda su utilización.**

Para **registrar un evento**, tenemos que enlazarlo con `attachEvent()`:

```
elemento.attachEvent('onclick', hacerAlgo);
```

o si necesitas dos gestores del mismo evento:

```
elemento.attachEvent('onclick', hacerUnaCosa);
```

```
elemento.attachEvent('onclick', hacerOtraCosa);
```

Para **eliminar un evento**, se hará con `detachEvent()`:

```
elemento.detachEvent('onclick', hacerAlgo);
```

Comparando este modelo con el del W3C tenemos dos diferencias importantes:

- Los eventos siempre burbujan, no hay forma de captura.
- La función que gestiona el evento está referenciada, no copiada, con lo que la palabra reservada `this` siempre hace referencia a `window` y será completamente inútil.

Como resultado de estas dos debilidades, cuando un evento burbujea hacia arriba es imposible conocer cuál es el elemento HTML que gestionó ese evento.

Listado de atributos de eventos (IE: Internet Explorer, F: Firefox, O: Opera, W3C: W3C Standard.)

Listado de atributos de eventos

Atributo	El evento se produce cuando...	IE	F	O	W3C
<code>onblur</code>	Un elemento pierde el foco.	3	1	9	Sí
<code>onchange</code>	El contenido de un campo cambia.	3	1	9	Sí
<code>onclick</code>	Se hace clic con el ratón en un objeto.	3	1	9	Sí
<code>ondblclick</code>	Se hace doble clic con el ratón sobre un objeto.	4	1	9	Sí
<code>onerror</code>	Ocurre algún error cargando un documento o una imagen.	4	1	9	Sí
<code>onfocus</code>	Un elemento tiene el foco.	3	1	9	Sí
<code>onkeydown</code>	Se presiona una tecla del teclado.	3	1	No	Sí
<code>onkeypress</code>	Se presiona una tecla o se mantiene presionada.	3	1	9	Sí
<code>onkeyup</code>	Cuando soltamos una tecla.	3	1	9	Sí
<code>onload</code>	Una página o imagen terminaron de cargarse.	3	1	9	Sí
<code>onmousedown</code>	Se presiona un botón del ratón.	4	1	9	Sí
<code>onmousemove</code>	Se mueve el ratón.	3	1	9	Sí
<code>onmouseout</code>	Movemos el ratón fuera de un elemento.	4	1	9	Sí
<code>onmouseover</code>	El ratón se mueve sobre un elemento.	3	1	9	Sí



Atributo	El evento se produce cuando...	IE	F	O	W3C
onmouseup	Se libera un botón del ratón.	4	1	9	Sí
onresize	Se redimensiona una ventana o frame.	4	1	9	Sí
onselect	Se selecciona un texto.	3	1	9	Sí
onunload	El usuario abandona una página.	3	1	9	Sí

Recuerda

Es importante utilizar tecnologías estandarizadas en tus desarrollos para evitar tener que reescribir tus programas en caso de que estos se vayan a ejecutar en un navegador que no soporte tecnologías como la descrita en esta sección.

Créditos de la imagen

Autoría: mightyohm.

Licencia: CC BY-SA 2.0.

◀ Solución a la tarea para DWEC05

Ir a...

5.B. Eventos JavaScript en W3Schools ▶