



6.A. Modelo de objetos del documento en JavaScript

2.- Gestión de eventos.

2.3.- El objeto Event.

Generalmente, los manejadores de eventos necesitan información adicional para procesar las tareas que tienen que realizar. Si una función procesa, por ejemplo, el evento `click`, lo más probable es que necesite conocer la posición en la que estaba el ratón en el momento de realizar el clic; aunque esto quizás tampoco sea muy habitual, a no ser que estemos programando alguna utilidad de tipo gráfico.

Lo que sí es más común es tener información adicional en los eventos del teclado. Por ejemplo, cuando pulsamos una tecla nos interesa saber cuál ha sido la tecla pulsada, o si tenemos a mayores alguna tecla especial pulsada como `Alt (Alternativa)`, `Control`, etc.



Para gestionar toda esa información disponemos del objeto `Event`, el cuál nos permitirá acceder a esas propiedades adicionales que se generan en los eventos.

Como siempre, los navegadores gestionan de forma diferente los objetos `Event`. Por ejemplo, en las versiones antiguas de Internet Explorer, el objeto `Event` forma parte del objeto `Window`, mientras que en otros navegadores como Firefox, Chrome, etc., para acceder al objeto `Event` lo haremos a través de un parámetro, que escribiremos en la función que gestionará el evento.

Por ejemplo:

```
document.getElementById("unparrafo").addEventListener('click',gestionar,false);

// Este ejemplo también funciona correctamente en la versión 9 de Internet Explorer.

function gestionar(miEvento) {

    alert (miEvento.type); // Mostrará una alerta con el tipo de evento que en este caso es
    'click'.

}
```

En el código del ejemplo anterior cuando se produce el evento clic en un párrafo con `id="unparrafo"`, durante la fase de burbujeo, se llamará a la función `gestionar`. En la función `gestionar` hemos creado un argumento que le llamamos `miEvento`, y es justamente **en ese argumento que hemos puesto en la función, dónde el navegador de forma automática, pondrá todos los datos referentes al evento que se ha disparado.**

Una vez dentro de la función, mostramos una alerta con el tipo de evento (propiedad `type` del objeto `Event`) que se acaba de disparar.

Créditos de la imagen

Autoría: Tom Raftery..

Licencia: CC BY 2.0.

◀ Solución a la tarea para DWEC06

Ir a...



6.B. HTML DOM en W3Schools ▶

