



5.A. Gestión de eventos y formularios en JavaScript

2.- Objetos relacionados con formularios.

Una vez visto cómo referenciar a un formulario en JavaScript, tenemos que saber cómo acceder a cada uno de los elementos u objetos, que contiene ese formulario.

Cada uno de los elementos de un formulario, son objetos en JavaScript que tendrán propiedades y métodos, que nos permitirán realizar acciones sobre ellos. Gracias a esos métodos y propiedades, podremos realizar acciones como validar el contenido de un formulario, marcar o desmarcar una determinada opción, mostrar contenido de un campo u ocultarlo, etc.

Para poder trabajar con los objetos de un formulario, lo primero que necesitas saber es, cómo referenciar a ese objeto. Eso puedes hacerlo directamente a través de su ID, o bien con su nombre de etiqueta, empleando para ello los métodos del DOM nivel 2. O también se puede hacer usando la sintaxis del DOM nivel 0, y construyendo la jerarquía que comienza por `document`, luego el formulario y finalmente el control.

Lo mejor es identificar cada uno de los objetos con un atributo `id` que sea único, y que no se repita en el documento, así para acceder a cualquier objeto dentro de nuestro documento o formulario lo haremos con:

```
document.getElementById("id-del-control")
```

o

```
document.nombreFormulario.name-del-control
```

Por ejemplo, si consideramos un ejemplo sencillo de formulario:

```
<form id="formularioBusqueda" action="cgi-bin/buscar.pl">

<p>

<input type="text" id="entrada" name="cEntrada">

<input type="submit" id="enviar" name="enviar" value="Buscar...">

</p>

</form>
```

Las siguientes referencias al campo de texto entrada, serán todas válidas:

```
document.getElementById("entrada")

document.formularioBusqueda.cEntrada

document.formularioBusqueda.elements[0]

document.forms["formularioBusqueda"].elements["cEntrada"]

document.forms["formularioBusqueda"].cEntrada
```

Aunque muchos de los controles de un formulario tienen propiedades en común, algunas propiedades son únicas a un control en particular. Por ejemplo, en un objeto `select` tienes propiedades que te permiten conocer la opción que está actualmente seleccionada. Al igual que los `checkboxes` o los botones de tipo `radio`, que también disponen de propiedades para saber cuál es la opción que está actualmente seleccionada.

