

# JS – Zdarzenia raz jeszcze

Anna Gogolińska

# Kolejne zdarzenia

- onChange, onClick, onMouseOver, onMouseOut, onKeyDown, onLoad
- onDbClick – podwójne kliknięcie elementu
- onDragDrop – przeciągnięcie obiektu poza okno
- onFocus – uaktywnienie elementu (np. formularza)
- onKeyPress – wciśnięcie przycisku na klawiaturze
- onKeyUp – zwolnienie przycisku

# Kolejne zdarzenia

- `onMouseDown` – naciśnięcie przycisku myszki (lewego)
- `onMouseUp` – zwolnienie przycisku myszki (lewego)
- `onContextMenu` – naciśnięcie prawego przycisku myszki

# Kolejność zdarzeń - przyciski

1. onkeydown
2. onkeypress
3. onkeyup

# Kolejność zdarzeń - myszka

- Lewy przycisk:
  1. onmousedown
  2. onmouseup
  3. onclick
- Prawy przycisk:
  1. onmousedown
  2. onmouseup
  3. oncontextmenu

# Źródło zdarzenia

- Kiedy zdarzenie obsługiwane jest przez funkcję, nieraz pojawia się konieczność odwołania się do elementu którego dotyczyło zdarzenie – na przykład obrazka który został kliknięty.
- Wtedy do argumentu funkcji należy dodać parametr o nazwie **event**.
- W funkcji należy użyć odwołać się wtedy do **event.target** lub **event.srcElement** – to da nam dostęp do elementu, który być źródłem zdarzenia.

# Przykład

```
<html>
<head>
</head>
<body>

<script>
function doSomething(event){
    var s = event.target || event.srcElement;
    console.log(s.);
}
</script>

<div>

</div>
</body>
</html>
```

# Naciśnięty przycisk

- (Potrzebne do gry)
- Jeśli do funkcji obsługującej naciśnięci przycisku prześlemy event to możemy dzięki niemu sprawdzić jaki przycisk został naciśnięty.
- W funkcji należy się odwołać do **event.which** lub **event.keyCode** – da to nam kod Unicode naciśniętego przycisku.

# Przykład

- [https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref\\_event\\_key\\_keycode](https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_event_key_keycode)

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<input type="text" size="40" onkeypress="myFunction(event)">
<p id="demo"></p>
<script>
function myFunction(event) {
  var x = event.which || event.keyCode;
  document.getElementById("demo").innerHTML = "The Unicode value is: " + x;
}
</script>
</body>
</html>
```