

Cours de programmation

La gestion des événements

Introduction :

Un des principaux intérêts de JavaScript réside dans la possibilité de programmer les réactions du navigateur face aux actions de l'utilisateur. On peut à l'aide de toutes les fonctions étudiées précédemment modifier l'aspect et le comportement d'une page. Pour déclencher ces fonctions, nous avons donc besoin de gérer les actions de l'utilisateur (mouvements du pointeur de la souris...). C'est ce que l'on appelle les événements. Depuis le développement du JavaScript 1.2, tous les objets possèdent leurs événements.

Comment gérer un événement ?

Au niveau de l'écriture du document HTML, l'association entre un objet et un événement se fait en utilisant un attribut auquel on lui lie une fonction. Les attributs qui permettent de gérer les événements s'utilisent avec n'importe quel objet HTML. Nous donnerons la liste de ces attributs un peu plus loin dans le cours.

Exemple :

```
<BODY>
<IMG SRC="../sources/image.jpg"
onMouseOver='JavaScript:window.alert('Erreur...')'>
</BODY>
```

Exemple :

```
<HEAD>
<SCRIPT>
function inter()
{
    window.alert('Erreur...');
}
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>
<IMG SRC="../sources/image.jpg" onMouseOver=inter()>
</BODY>
```

Comme vous pouvez le constater, on peut soit directement utiliser les fonctions JavaScript, soit faire un appel à une fonction précédemment définie. On préfère souvent la deuxième méthode. Elle est plus facile à lire. De

plus, la fonction ainsi définie peut être utilisée à plusieurs reprises par les objets HTML. L'illustration de ces propos est l'utilisation des bulles d'information. On fait toujours appel à la même fonction. Bien sûr, on utilise le passage de paramètre.

Les différents attributs :

Attributs	Description	Navigateur
onAbort	L'utilisateur interrompt le chargement d'une image.	NS – IE
onBlur	Un objet perd le focus.	NS – IE
onClick	L'utilisateur clique sur un objet.	NS – IE
onChange	L'utilisateur a changé la valeur d'un champ de saisie.	NS – IE
onDbIcClick	L'utilisateur double-clique sur un objet.	NS – IE
onDragDrop	L'utilisateur fait glisser un objet sur le navigateur.	NS – IE
onError	Une erreur se produit lors du chargement d'une image ou de l'exécution du code JavaScript.	NS – IE
onFocus	Un objet reçoit le focus.	NS – IE
onKeyDown	L'utilisateur enfonce une touche.	NS – IE
onKeyPress	L'utilisateur a appuyé sur une touche.	NS – IE
onKeyUp	L'utilisateur relâche une touche.	NS – IE
onLoad	Un document ou image commence à se charger.	NS – IE
onMouseDown	L'utilisateur enfonce un des boutons de la souris.	NS – IE
onMouseMove	L'utilisateur déplace la souris.	NS – IE
onMouseOut	Le curseur de la souris vient de sortir d'une zone.	NS – IE
onMouseOver	Le curseur de la souris vient de rentrer sur une zone.	NS – IE
onMouseUp	L'utilisateur relâche un des boutons de la souris.	NS – IE
onMove	Une fenêtre est déplacée.	NS – IE
onReset	L'utilisateur annule les données saisies dans un formulaire.	NS – IE
onResize	Une fenêtre ou une frame est redimensionnée.	NS – IE
onSelect	L'utilisateur sélectionne du texte dans un champ de saisie.	NS – IE
onSubmit	Un formulaire est soumis	NS – IE
onUnload	Un document se décharge. C'est-à-dire un nouveau document se charge.	NS – IE

