

# TEMA 6

## Contenido

---

1.- Bases del Modelo de Objetos del Documento (DOM).....	1
1.1.- Objetos del DOM HTML, propiedades y métodos.....	2
1.2.- El árbol del DOM y tipos de nodos.....	3
Tipos de nodos.....	4
1.3.- Acceso a los nodos.....	4
getElementsByTagName().....	4
getElementsByTagName().....	5
getElementById().....	5
1.4.- Acceso a los nodos de tipo atributo.....	5
1.5.- Acceso a los nodos de tipo texto.....	6
1.6.- Creación y borrado de nodos.....	7
1.7.- Propiedades y métodos de los objetos nodo (DOM nivel 2 W3C).....	8
2.- Gestión de eventos.....	10
2.1.- Modelos de eventos.....	11
2.2.- Tipos de eventos.....	12
Eventos comunes en el W3C.....	12
2.3.- El objeto Event.....	13
2.3.1.- Propiedades y métodos del objeto Event.....	14
2.3.2.- Eventos del teclado en JavaScript.....	15
2.3.3.- Eventos del ratón en JavaScript.....	16
3.- Aplicaciones Cross-Browser (multi-cliente).....	18
3.1.- Métodos para programar aplicaciones cross-browser (parte I).....	19
3.1.1.- Métodos para programar aplicaciones cross-browser (parte II).....	19
ANEXO I - W3C DOM Compatibilidades - Eventos.....	21
Targets.....	21
Mouse position.....	23
Key event properties.....	27
Miscellaneous properties.....	28
Event handler registration.....	30
Anexo II - HTML DOM Events.....	32
Mouse Events.....	32
Keyboard Events.....	32
Frame/Object Events.....	32
Form Events.....	32
Event Object.....	33
EventTarget Object.....	33
EventListener Object.....	33
DocumentEvent Object.....	33
MouseEvent/KeyboardEvent Object.....	33
ANEXO III - Tabla maestra de compatibilidades.....	35
ANEXO IV - Métodos apply() y call().....	36



# Modelo de objetos del documento en javascript.

## Caso práctico

Antonio está haciendo muchos avances en su proyecto. Por ejemplo, ya ha realizado casi toda la validación de los formularios de las páginas web empleando JavaScript, y les ha añadido mensajes de errores de forma dinámica. Ahora se encuentra con un pequeño problema: necesita poder acceder a algunas partes de su documento y modificar contenidos, pero no sabe cómo hacerlo. Le interesaría hacer cosas, como borrar celdas en tablas, añadir o modificar atributos a elementos, modificar contenido textual de cualquier parte del documento, etc. y todo ello usando JavaScript.

Juan le informa que todo eso que solicita se puede hacer con JavaScript, pero tendrá que hacer uso del DOM de una forma más intensiva. El DOM organiza todo el documento en una especie de árbol de elementos, de tal forma que, a través de JavaScript, podrá acceder a cada uno de esos nodos y modificar su contenido, añadir nuevos nodos, eliminarlos, recorrerlos, etc. Cualquier cambio que realice en el árbol de nodos, es reflejado de forma automática por el navegador web, con lo que las modificaciones son instantáneas de cara al cliente.

Por último, Antonio pregunta si es posible detectar qué botones del ratón han sido pulsados, o si se está utilizando una combinación de teclas en el teclado, ya que, por ejemplo, una de las cosas que quiere hacer en sus formularios es que, cuando se esté dentro de un campo de texto y se pulse Enter se pase automáticamente al siguiente campo, o que cuando se pulse una combinación de teclas determinada, se realice una tarea que tenga programada en JavaScript.

Juan le responde que para hacer eso tiene que profundizar un poco más en los eventos y, en especial, en el objeto Event, que le permite acceder a nuevas propiedades que le proporcionarán esa información específica que busca. Juan además puntualiza que, ahora que se mete de lleno en eventos más específicos, tendrá que tener en cuenta las incompatibilidades entre navegadores, para que sus aplicaciones sean multi-cliente. Para conseguirlo le da unas indicaciones de cómo tiene que programar los eventos, y qué diferencias va a encontrar entre los distintos navegadores.

## 1.- Bases del Modelo de Objetos del Documento (DOM).

### Caso práctico

El estudio más a fondo del DOM, va a permitir a **Antonio** llegar a conocer con muchísimo detalle cómo se construye una página web, ya que el DOM es la base de toda la estructura de cualquier documento. El conocer a fondo el DOM, qué tipos de nodos contiene, cómo acceder a ellos para recorrerlos, modificarlos o borrarlos, y ver las diferentes aproximaciones según los navegadores, supondrá un salto cualitativo en su programación con JavaScript. De esta forma, prácticamente cualquier cosa que se proponga dejará de tener secretos, porque prácticamente todo lo que se vea en la página Web, va a estar accesible a través de JavaScript empleando las instrucciones de manejo del DOM.



El DOM (Modelo de Objetos del Documento), es esencialmente una interfaz de programación de aplicaciones (API), que proporciona un conjunto estándar de objetos, para representar documentos HTML y XML, un modelo estándar sobre cómo pueden combinarse dichos objetos, y una interfaz estándar para acceder a ellos y manipularlos. A través del DOM los programas pueden acceder y modificar el contenido, estructura y estilo de los documentos HTML y XML, que es para lo que se diseñó principalmente. El responsable del DOM es elW3C.

### El DOM está separado en 3 partes / niveles:

- ✓ DOM Core      modelo estándar para cualquier documento estructurado.
- ✓ DOM XML      modelo estándar para documentos XML.
- ✓ DOM HTML     modelo estándar para documentos HTML.

EL DOM HTML es un estándar dónde se define cómo acceder, modificar, añadir o borrar elementos HTML.

En el DOM se definen los **objetos y propiedades** de todos los elementos del documento, y los métodos para acceder a ellos.

Es importante citar que en el DOM del W3C, no se especifican todas las características especiales de los modelos de objeto de exploración. Muchas de las funciones de Internet Explorer 4 (y posteriores) del modelo de objetos, no forman parte de la especificación DOM W3C.

Debes tener en cuenta que, mientras que los navegadores basados en Mozilla están haciendo grandes esfuerzos para poner en práctica todos los niveles del DOM 1 y la mayoría de Nivel 2 del W3C, Microsoft (por la razón que sea) sólo realiza una aplicación parcial del DOM a sus navegadores, aunque con las versiones más modernas se están adaptando poco a poco al estándar. Otros navegadores modernos como Chrome, Safari, Opera, soportan de forma extensiva el DOM del W3C.

### Niveles del DOM

Al igual que otras muchas especificaciones del W3C, una versión no suele ser suficiente, por lo que la especificación del DOM sigue el mismo camino. El DOM está en continua evolución. Las fechas propuestas de las diferentes versiones aportadas por el W3C, raramente coinciden con las versiones de los navegadores. Por lo que suele ser muy común que muchas versiones de los navegadores incluyan solamente, algunos detalles de las versiones más recientes del W3C. La primera especificación DOM nivel 1, fue liberada después de Netscape4 e Internet Explorer 4. La parte de HTML cubierta por la especificación de nivel 1 incluye el llamado DOM de nivel 0 (aunque no hay ningún estándar publicado con ese nombre). Esta especificación es esencialmente el modelo de objetos implementado en Navigator 3 (y en parte de Internet Explorer 3 incluyendo el objeto image). Quizás la parte omitida que podamos destacar de este modelo de nivel 1, ha sido una especificación del modelo de eventos.

El DOM de nivel 2 trabaja sobre los desarrollos de nivel 1. Se han añadido nuevas secciones, estilos, formas de inspección de la jerarquía del documento, y se han publicado como módulos separados. Algunos módulos del nivel 3 del DOM han alcanzado el estado de "Recomendación". Aunque Internet Explorer sigue sin implementar una gran mayoría de opciones de los módulos, otros navegadores sí que implementan algunos de los módulos, incluso de los que están en estado de "Borrador".

**Calendario de actividades del DOM en W3C.** [http://www.w3schools.com/w3c/w3c\\_dom.asp](http://www.w3schools.com/w3c/w3c_dom.asp)

## 1.1.- Objetos del DOM HTML, propiedades y métodos.

En otras unidades ya has trabajado con muchos de los objetos que te presentamos en esta lista. Aquí se muestra la referencia completa de objetos, que puedes encontrar en el Modelo de Objetos del Documento para HTML. Y, al final de la lista, hay un hiperenlace que debes visitar para ampliar información sobre las propiedades y métodos de aquellos objetos que no hayas utilizado hasta este momento.

Te recuerdo aquí la sintaxis para acceder a las propiedades o métodos de aquellos objetos que estén dentro de nuestro documento:

```
document.getElementById(objetoID).propiedad | metodo ( [parametros] )
```

**NOTA:** Los datos entre corchetes son opcionales.

**Listado de objetos del DOM en HTML:**

Document	HTMLElement	Anchor	Area	Base
Body	Button	Event	Form	Frame/IFrame
Frameset	Image	Input Button	Input Checkbox	Input File
Input Hidden	Input Password	Input Radio	Input Reset	Input Submit
Input Text	Link	Meta	Object	Option
Select	Style	Table	TableCell	TableRow
Textarea				

**Introducción al DOM.**

<http://www.librosweb.es/ajax/capitulo4.html>

*"Por muy alto que sea un árbol, sus hojas siempre caen hacia la raíz."*

**Anónimo**

**1.2.- El árbol del DOM y tipos de nodos.**

La tarea más habitual en programación web suele ser la manipulación de páginas web, para acceder a su contenido, crear nuevos elementos, hacer animaciones, modificar valores, etc.

Todas estas tareas se pueden realizar de una forma más sencilla gracias al DOM. Los navegadores web son los encargados de realizar la transformación de nuestro documento, en una estructura jerárquica de objetos, para que podamos acceder con métodos más estructurados a su contenido.

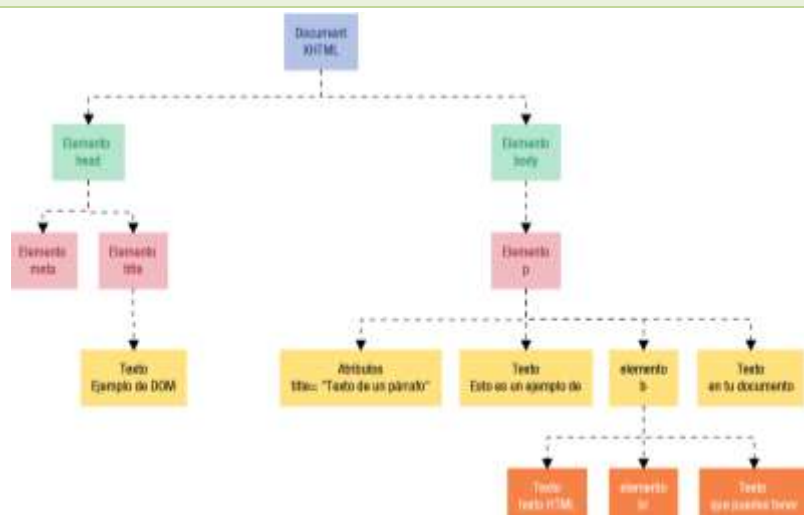
El DOM transforma todos los documentos XHTML en un conjunto de elementos, a los que llama **nodos**. En el HTML DOM **cada nodo es un objeto**. Estos nodos están conectados entre sí y representan los contenidos de la página web, y la relación que hay entre ellos. Cuando unimos todos estos nodos de forma jerárquica, obtenemos una estructura similar a un árbol, por lo que muchas veces se suele referenciar como árbolDOM, "**árbol de nodos**", etc.

Veamos el siguiente ejemplo de código:

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
    <title>Ejemplo de DOM</title>
  </head>
  <body>
    <p title="Texto de un párrafo">Esto es un ejemplo de <b>texto HTML<br />que puedes
tener</b> en tu documento.</p>
  </body>
</html>
    
```

Ese código se transformaría en el siguiente árbol de nodos:



Cada rectángulo del gráfico representa un nodo del DOM, y las líneas indican cómo se relacionan los nodos entre sí. La raíz del árbol de nodos es un nodo especial, denominado "**document**". A partir de ese nodo, cada etiqueta XHTML se transformará en nodos de tipo "**elemento**" o "**texto**". Los nodos de tipo "texto", contendrán el texto encerrado para esa etiqueta XHTML. Esta conversión se realiza de forma jerárquica. El nodo inmediatamente superior será el **nodo padre** y todos los nodos que están por debajo serán **nodos hijos**.

### Tipos de nodos.

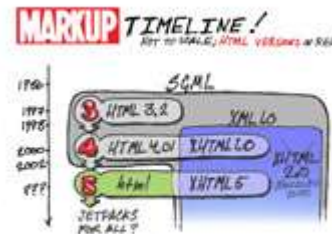
La especificación del DOM define 12 tipos de nodos, aunque generalmente nosotros emplearemos solamente cuatro o cinco tipos de nodos:

- ✓ `Document`, es el nodo raíz y del que derivan todos los demás nodos del árbol.
- ✓ `Element`, representa cada una de las etiquetas XHTML. Es el único nodo que puede contener atributos y el único del que pueden derivar otros nodos.
- ✓ `Attr`, con este tipo de nodos representamos los atributos de las etiquetas XHTML, es decir, un nodo por cada atributo=valor.
- ✓ `Text`, es el nodo que contiene el texto encerrado por una etiqueta XHTML.
- ✓ `Comment`, representa los comentarios incluidos en la página XHTML.

Los otros tipos de nodos pueden ser: `CdataSection`, `DocumentFragment`, `DocumentType`, `EntityReference`, `Entity`, `Notation` y `ProcessingInstruction`.

## 1.3.- Acceso a los nodos.

Cuando ya se ha construido automáticamente el árbol de nodos del DOM, ya podemos comenzar a utilizar sus funciones para acceder a cualquier nodo del árbol. El acceder a un nodo del árbol, es lo equivalente a acceder a un trozo de la página de nuestro documento. Así que, una vez que hemos accedido a esa parte del documento, ya podemos modificar valores, crear y añadir nuevos elementos, moverlos de sitio, etc.



Para acceder a un nodo específico (elemento XHTML) lo podemos hacer empleando dos métodos: o bien a través de los nodos padre, o bien usando un método de acceso directo. A través de los nodos padre partiremos del nodo raíz e iremos accediendo a los nodos hijo, y así sucesivamente hasta llegar al elemento que deseemos. Y para el método de acceso directo, que por cierto es el método más utilizado, emplearemos funciones del DOM, que nos permiten ir directamente a un elemento sin tener que atravesar nodo a nodo.

Algo muy importante que tenemos que destacar es, que para que podamos acceder a todos los nodos de un árbol, el árbol tiene que estar completamente construido, es decir, cuando la página XHTML haya sido cargada por completo, en ese momento es cuando podremos acceder a cualquier elemento de dicha página.

Consideremos el siguiente ejemplo y veamos las formas de acceso:

```
<input type="text" id="apellidos" name="apellidos" />
```

### `getElementsByTagName()`

Esta función obtiene una colección, que contiene todos los elementos de la página XHTML cuyo atributo `name` coincida con el indicado como parámetro.

```
var elementos = document.getElementsByTagName("apellidos");
```

Una colección no es un array, aunque se le parezca mucho, ya que aunque puedas recorrerla y referenciar a sus elementos como un array, no se pueden usar métodos de array, como push o pop, en la colección.

Si sólo tenemos un elemento con `name="apellidos"` para acceder a él haremos: `var elemento = document.getElementsByName("apellidos")[0];`

Por ejemplo, si tuviéramos 3 elementos con el atributo `name="apellidos"` para acceder al segundo elemento haríamos: `var segundo = document.getElementsByName("apellidos")[1]; // recordarte que los arrays comienzan en la posición 0.`

Lo que nos permiten estas colecciones de elementos, es el poder recorrerlas fácilmente empleando un bucle, por ejemplo:

```
for (var j=1; j<document.getElementsByName("apellidos").length; j++)
{
    var elemento = document.getElementsByName("apellidos")[j]; ...
}
```

### **getElementsByName()**

Esta función es muy similar a la anterior y también devuelve una colección de elementos cuya etiqueta XHTML coincida con la que se pasa como parámetro. Por ejemplo:

```
var elementos = document.getElementsByName("input");
// Este array de elementos contendrá todos los elementos input del documento.

var cuarto = document.getElementsByName("input")[3];
```

### **getElementById()**

Esta función es la más utilizada, ya que nos permite acceder directamente al elemento por el ID. Entre paréntesis escribiremos la cadena de texto con el ID. Es muy importante que el ID sea único para cada elemento de una misma página. La función nos devolverá únicamente el nodo buscado. Por ejemplo:

```
var elemento= document.getElementById("apellidos");
```

Si tenemos por ejemplo una tabla con `id="datos"` y queremos acceder a todas las celdas de esa tabla, tendríamos que combinar `getElementById` CON `getElementsByName`. Por ejemplo:

```
var miTabla= document.getElementById("datos");
var filas= miTabla.getElementsByTagName("td");
```

## **1.4.- Acceso a los nodos de tipo atributo.**

Una vez que ya hemos visto cómo acceder a los nodos (elementos XHTML) en un documento, vamos a ver cómo podemos acceder a los nodos de tipo atributo. Para referenciar un atributo, como por ejemplo el atributo `type="text"` del campo "apellidos", emplearemos la colección `attributes`. Dependiendo del navegador, esta colección se podrá cubrir de diferentes maneras y podrán existir muchos pares en la colección, tantos como atributos tenga el elemento. Para buscar el par correcto emplearemos la propiedad `nodeName`, que nos devolverá el nombre del atributo (en minúsculas cuando trabajamos con XHTML), y para acceder a su valor usaremos `nodeValue`.

En el ejemplo:

```
<input type="text" id="apellidos" name="apellidos" />
```

Para imprimir todos los atributos del elemento "apellidos", podríamos hacer un bucle que recorriera todos esos atributos imprimiendo su valor:

```
document.write("<br/>El elemento <b>apellidos</b> contiene los pares atributo -> valor: <br/>");

for( var x = 0; x < document.getElementById("apellidos").attributes.length; x++ )
{
    var atributo = document.getElementById("apellidos").attributes[x];
    document.write(atributo.nodeName+ " -> "+atributo.nodeValue+"<br/>");
}
```

```
}

```

También podemos **modificar los valores de un atributo** de un nodo manualmente, por ejemplo:

```
document.getElementById("apellidos").attributes[0].nodeValue="password";
// En este caso hemos modificado el type del campo apellidos y lo hemos puesto de tipo
"password".
```

O también:

```
document.getElementById("apellidos").attributes["type"].nodeValue="password";
// hemos puesto el nombre del atributo como referencia en el array de atributos.
```

O también:

```
document.getElementById("apellidos").type="password";
// hemos puesto el atributo como una propiedad del objeto apellidos y lo hemos modificado.
```

El método **setAttribute()** nos permitirá **crear o modificar atributos** de un elemento. Por ejemplo, para ponerle de nuevo al campo "apellidos" **type='text'** y un **value='Cid Blanco'**, haríamos:

```
document.getElementById("apellidos").setAttribute('type', 'text');
document.getElementById("apellidos").setAttribute('value', 'Cid Blanco');
```

Si lo que quieres realmente es chequear el valor del atributo y no modificarlo, se puede utilizar **getAttribute()**:

```
var valor = document.getElementById("apellidos").getAttribute('type');
// o también
var valor= document.getElementById("apellidos").type;
```

Y si lo que quieres es eliminar un atributo, lo podemos hacer con **removeAttribute()**:

```
// <div id="contenedor" align="left" width="200px">
document.getElementById("contenedor").removeAttribute("align");
// Obtendremos como resultado: <div id="contenedor" width="200px">
```

**En XHTML los atributos se escribirán siempre en minúsculas.**

Verdadero.

Falso.

Cuando escribimos los atributos en HTML, da igual que se pongan en mayúsculas o minúsculas, pero si estamos trabajando con XHTML deberemos escribirlos siempre en minúsculas (por ejemplo type, value, size, etc.).

## 1.5.- Acceso a los nodos de tipo texto.

Para ver cómo podemos acceder a la información textual de un nodo, nos basaremos en el siguiente ejemplo:

```
<p title="Texto de un párrafo">Esto es un ejemplo de <b>texto HTML<br />
que puedes tener</b> en tu documento.</p>
```

Para poder referenciar el fragmento **"texto HTML"** del nodo **P**, lo que haremos será utilizar la colección **childNodes**. Con la colección **childNodes** accederemos a los nodos hijo de un elemento, ya sean de tipo elemento o texto.



Aquí puedes ver una imagen del árbol DOM para ese elemento en cuestión:



Y el código de JavaScript para mostrar una alerta, con el contenido "texto HTML", sería:

```
window.alert(document.getElementsByTagName("p")[0].childNodes[1].childNodes[0].nodeValue);
```

`childNodes[1]`: selecciona el segundo hijo de `<p>` que sería el elemento `<b>` (el primer hijo es un nodo de tipo Texto "Esto es un...").

`childNodes[0]`: selecciona el primer hijo del elemento `<b>` que es el nodo de texto "texto HTML"

En lugar de `childNodes[0]` también podríamos haber utilizado `firstChild`, el cual nos devuelve el primer hijo de un nodo.

Por ejemplo:

```
window.alert(document.getElementsByTagName("p")[0].childNodes[1].firstChild.nodeValue);
```

El tamaño máximo de lo que se puede almacenar en un nodo de texto, depende del navegador, por lo que muchas veces, si el texto es muy largo, tendremos que consultar varios nodos para ver todo el contenido.

En el DOM de HTML, para acceder al valor de un nodo de texto, o modificarlo, es muy común ver la propiedad `innerHTML`. Esta propiedad es de Microsoft al igual que `outerHTML`. Aunque esta propiedad está soportada por casi todos los navegadores, y es muy rápida en su uso para hacer modificaciones, del contenido de un `DIV` por ejemplo, se recomienda usar el DOM si es posible.

**Alternativas al uso de innerHTML.** [http://slayeroffice.com/articles/innerHTML\\_alternatives](http://slayeroffice.com/articles/innerHTML_alternatives)

Para modificar el contenido del nodo, modificaremos la propiedad `nodeValue` y le asignaremos otro valor. Por ejemplo en el caso anterior si hacemos:

```
document.getElementsByTagName("p")[0].childNodes[1].firstChild.nodeValue = "Texto MODIFICADO";
```

Veremos que en la página web se ha cambiado la cadena "texto HTML", por "Texto MODIFICADO".

También podríamos por ejemplo, mover trozos de texto a otras partes. El siguiente ejemplo mueve el texto "en tu documento" a continuación de "Esto es un ejemplo de":

```
document.getElementsByTagName("p")[0].firstChild.nodeValue +=
document.getElementsByTagName("p")[0].childNodes[2].nodeValue;
document.getElementsByTagName("p")[0].childNodes[2].nodeValue="";
```

El resultado obtenido sería:

```
"Esto es un ejemplo de en tu documento. texto HTML
que puedes tener"
```

## 1.6.- Creación y borrado de nodos.

La creación y borrado de nodos fue uno de los objetivos para los que se creó el DOM. Podremos crear elementos y luego insertarlos en el DOM, y la actualización quedará reflejada automáticamente por el navegador. También podremos mover nodos ya existentes (como el párrafo del punto 1.4) simplemente insertándolo en cualquier otro lugar del árbol del DOM.

Ten en cuenta que cuando estemos creando nodos de elementos, el elemento debe estar en minúsculas. Aunque en HTML ésto daría igual, el XHTML sí que es sensible a mayúsculas y minúsculas y tendrá que ir, por lo tanto, en minúsculas.

Usaremos los métodos `createElement()`, `createTextNode()` y `appendChild()`, que nos permitirán crear un elemento, crear un nodo de texto y añadir un nuevo nodo hijo.

Ejemplo de creación de un nuevo párrafo, suponiendo que partimos del siguiente código HTML:

```
<p title="Texto de un párrafo" id="parrafito">Esto es un ejemplo de <b>texto HTML<br />
```

```
que puedes tener</b> en tu documento.</p>
```

Para crear el nuevo párrafo haremos:

```
var nuevoParrafo = document.createElement('p');
var nuevoTexto = document.createTextNode('Contenido añadido al párrafo.');
```

```
nuevoParrafo.appendChild(nuevoTexto);
document.getElementById('parrafito').appendChild(nuevoParrafo);
```

Y obtendremos como resultado HTML:

```
<p id="parrafito" title="Texto de un párrafo">
Esto es un ejemplo de <b>texto HTML<br>que puedes tener</b>en tu documento.
<p>Contenido añadido al párrafo.</p> </p>
```

Podríamos haber utilizado `insertBefore` en lugar de `appendChild` o, incluso, añadir manualmente el nuevo elemento al final de la colección de nodos `childNodes`. Si usamos `replaceChild`, incluso podríamos sobrescribir nodos ya existentes. También es posible copiar un nodo usando `cloneNode(true)`. Ésto devolverá una copia del nodo, pero no lo añade automáticamente a la colección `childNodes`.

Para eliminar un nodo existente, lo podremos hacer con `element.removeChild(referencia al nodo hijo)`.

Ejemplo de creación de elementos e inserción en el documento:

```
//Creamos tres elementos nuevos: p, b, br
var elementoP = document.createElement('p');
var elementoB = document.createElement('b');
var elementoBR = document.createElement('br');
```

```
//Le asignamos un nuevo atributo title al elementoP que hemos creado.
elementoP.setAttribute('title', 'Parrafo creado desde JavaScript');
```

```
//Preparamos los nodos de texto
var texto1 = document.createTextNode('Con JavaScript se ');
var texto2 = document.createTextNode('pueden realizar ');
var texto3 = document.createTextNode('un monton');
var texto4 = document.createTextNode(' de cosas sobre el documento.');
```

```
//Añadimos al elemento B los nodos de texto2, elemento BR y texto3.
elementoB.appendChild(texto2);
elementoB.appendChild(elementoBR);
elementoB.appendChild(texto3);
```

```
//Añadimos al elemento P los nodos de texto1, elemento B y texto 4.
elementoP.appendChild(texto1);
elementoP.appendChild(elementoB);
elementoP.appendChild(texto4);
```

```
//insertamos el nuevo párrafo como un nuevo hijo de nuestro parrafo
document.getElementById('parrafito').appendChild(elementoP);
```

## 1.7.- Propiedades y métodos de los objetos nodo (DOM nivel 2 W3C).

Propiedades:

Propiedad	Valor	Descripción	IE6Win+	IE5Mac+	Mozilla	Safari
<b>nodeName</b>	String	Varía según el tipo de nodo.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>nodeValue</b>	String	Varía según el tipo de nodo.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>nodeType</b>	Integer	Constante que representa cada tipo.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>parentNode</b>	Object	Referencia al siguiente contenedor más externo.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>childNodes</b>	Array	Todos los nodos hijos en orden.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>firstChild</b>	Object	Referencia al primer nodo	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.

Propiedad	Valor	Descripción	IE6Win+	IE5Mac+	Mozilla	Safari
		hijo.				
<b>lastChild</b>	Object	Referencia al último nodo hijo.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>previousSibling</b>	Object	Referencia al hermano anterior según su orden en el código fuente.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>nextSibling</b>	Object	Referencia al hermano siguiente según su orden en el código fuente.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>attributes</b>	NodeMap	Array de atributos de los nodos.	Sí.	Algunos.	Sí.	Sí.
<b>ownerDocument</b>	Object	Contiene el objeto document.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>namespaceURI</b>	String	URI a la definición de namespace.	Sí.	No.	Sí.	Sí.
<b>Prefix</b>	String	Prefijo del namespace.	Sí.	No.	Sí.	Sí.
<b>localName</b>	String	Aplicable a los nodos afectados en el namespace.	Sí.	No.	Sí.	Sí.

Métodos:

Método	Descripción	IE5++	Mozilla	Safari
<b>appendChild(newChild)</b>	Añade un hijo al final del nodo actual.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>cloneNode(deep)</b>	Realiza una copia del nodo actual (opcionalmente con todos sus hijos).	Sí.	Sí.	Sí.
<b>hasChildNodes()</b>	Determina si el nodo actual tiene o no hijos (valorboolean).	Sí.	Sí.	Sí.
<b>insertBefore(new, ref)</b>	Inserta un nuevo hijo antes de otro hijo.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>removeChild(old)</b>	Borra un hijo.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>replaceChild(new, old)</b>	Reemplaza un hijo viejo con el nuevo viejo.	Sí.	Sí.	Sí.
<b>isSupported(feature, version)</b>	Determina cuando el nodo soporta una característica especial.	No.	Sí.	Sí.

Ampliación de información de propiedades y métodos del objeto `Node`.  
<http://reference.sitepoint.com/javascript/Node>

## 2.- Gestión de eventos.

### Caso práctico

**Antonio** ya ha visto en anteriores unidades el modelo de registro de Eventos, y los modelos de disparo de eventos. Ha llegado el momento de profundizar un poco más en los eventos, y ver toda la información y posibilidades que nos dan: cómo detener un evento, o su propagación, incompatibilidades entre navegadores en la gestión de eventos, etc.

**Juan** le comenta a **Antonio** que se centre, sobre todo, en el estudio de los eventos del ratón y del teclado, ya que son los más utilizados, y los que pueden suponer diferencias de gestión según el tipo de navegador web utilizado.

Como ya te comentábamos en la unidad anterior 5, sin eventos prácticamente no hay scripts. En casi todas las páginas web que incorporan JavaScript, suele haber eventos programados que disparan la ejecución de dichos scripts. La razón es muy simple, JavaScript fue diseñado para añadir interactividad a las páginas: el usuario realiza algo y la página reacciona.

Por lo tanto, JavaScript necesita de alguna forma detectar las acciones del usuario, para saber cuándo reaccionar. También necesita saber las funciones a ejecutar cuando se producen esas acciones.

Cuando el usuario hace algo, se produce un evento. También habrá algunos eventos que no están relacionados directamente con acciones de usuario: por ejemplo, el evento de carga (load) de un documento, que se disparará automáticamente cuando un documento ha sido cargado en el navegador.

También comentábamos que hay diferencias, en lo que es la gestión de eventos, por unos navegadores u otros. Esas diferencias provocan que los programadores de páginas web, tengan que tener mucha precaución con los métodos y propiedades que usan, dependiendo del navegador que ejecutará la página de JavaScript.

Un ejemplo de solución cross-browser (*capacidad que una web, aplicación web, construcción HTML o script del lado del cliente tiene y que permite que sea soportada por todos los navegadores, es decir que se pueda mostrar o ejecutar de forma correcta en cualquier navegador*) para asignar un evento, independientemente del navegador utilizado podría ser:

```
function crearEvento(elemento, tipoEvento, funcion){
  if (elemento.addEventListener){
    elemento.addEventListener(tipoEvento, funcion, false);
  } else if (elemento.attachEvent){
    elemento.attachEvent("on" + tipoEvento, funcion);
  }else{
    elemento["on" + tipoEvento] = funcion;
  }
}
var miparrafo=document.getElementById("parrafito");
crearEvento(miparrafo, 'click', function() {alert("hola")});
```

La función `crearEvento`, lo primero que intenta hacer es asignar el evento con el método `addEventListener()` del W3C, y que soportan los navegadores más modernos; en el caso de que esa opción falle, intenta asignar el evento usando el método de Internet Explorer; y, si por último esta opción tampoco va, intenta asignar el evento en línea, como un atributo más del objeto.

El método `addEventListener()` no funciona en Internet Explorer 8, pero sí en cambio está ya implementado en Internet Explorer 9. Si tienes Windows XP no podrás usar ese evento ya que la última versión de IE que se puede usar en Windows XP es la 8 y no deja instalar la versión 9. Así que mi recomendación es que utilices las últimas versiones de Mozilla Firefox o Google Chrome.

## 2.1.- Modelos de eventos.

Vamos a hacer un pequeño repaso de los modelos de eventos, los cuáles fueron detallados en la unidad 5, apartados 3.1 al 3.4 y la fase de disparo de eventos apartado 3.5.

Veámos que tenemos **4 modelos de registro de eventos**:

- ✓ Modelo de **registro de eventos en línea**:
  - ➔ Los eventos se añaden como un atributo más del objeto.
  - ➔ No es un modelo recomendado hoy en día, porque el código de JavaScript está integrado con el HTML y lo que se intenta conseguir es tener separación entre la estructura y la programación.
  - ➔ Ejemplo: `<A href="pagina.html" onClick="alertar()">Pulsa aqui</a>`
- ✓ Modelo de **registro de eventos tradicional**:
  - ➔ Los eventos se asignan como una propiedad del objeto y fuera de la estructura HTML.
  - ➔ No es un modelo estándar de registro, pero si utilizado ampliamente por Netscape y Microsoft.
  - ➔ Uso de la palabra reservada `this`, para hacer referencia al objeto dónde se programó el evento.
  - ➔ Para asignar un evento se podría hacer: `elemento.evento = hacerAlgo;`
  - ➔ Para eliminar ese evento del objeto: `elemento.evento = null;`
  - ➔ Ejemplo: `document.getElementById("mienlace").onclick = alertar;`
- ✓ Modelo de **registro avanzado de eventos según W3C**:
  - ➔ Es el estándar propuesto por el W3C.
  - ➔ Para asignar un evento se usa `addEventListener()`.
  - ➔ Para eliminar un evento se usa `removeEventListener()`.
  - ➔ Se puede programar cuando queremos que se dispare el evento: en la fase de captura o burbujeo.
  - ➔ Uso de la palabra reservada `this`, para hacer referencia al objeto dónde se programó el evento.
  - ➔ Por ejemplo: `document.getElementById("mienlace").addEventListener('click', alertar, false);`
- ✓ Modelo de **registro de eventos según Microsoft**:
  - ➔ Se parece al utilizado por el W3C.
  - ➔ Para asignar un evento se usa `attachEvent()`.
  - ➔ Para eliminar un evento se usa `detachEvent()`.
  - ➔ Aquí los eventos siempre burbujan, no hay forma de captura.
  - ➔ No se puede usar la palabra reservada `this`, ya que la función es copiada, no referenciada.
  - ➔ El nombre de los eventos comienza por `"on" + nombre de evento`.
  - ➔ Por ejemplo: `document.getElementById("mienlace").attachEvent('onclick', alertar);`

Y tenemos **3 modelos propuestos de disparo de eventos**, que clarificarán el orden de disparo de los mismos, cuando se solapan eventos sobre elementos anidados:

- ✓ Modelo de **captura de eventos**:
  - ➔ En este modelo los eventos se van disparando de afuera hacia adentro. Es decir, primero se disparará el evento asignado al elemento exterior, y continúa descendiendo y disparando los eventos que coincidan, hasta llegar al elemento interior.
- ✓ Modelo de **burbujeo de eventos**:
  - ➔ En este modelo los eventos se van disparando desde dentro hacia afuera. Es decir, primero se disparará el evento asignado al elemento interior, y continúa subiendo y disparando los eventos que coincidan, hasta llegar al elemento exterior.
- ✓ Modelo **W3C**:
  - ➔ En este modelo se integran los dos modelos anteriores. Simplemente se realiza la fase de captura de eventos primero y, cuando termina, se realiza la fase de burbujeo. En este modelo cuando registramos un evento con `addEventListener(evento, funcion, true|false)` tenemos la opción de indicar cuándo queremos que se dispare el evento:

- ▶ en la **fase de captura** (`, , true`)
  - ▶ en la **fase de burbujeo** (`, , false`)
- También disponemos de un nuevo método para cancelar eventos con `preventDefault()`, y de un método para detener la propagación de eventos en la fase de burbujeo, con `stopPropagation()`.

## 2.2.- Tipos de eventos.

Los navegadores anteriores a la versión 4 no tenían acceso al objeto "Evento". Posteriormente, cuando incorporaron los eventos, sólo dejaban asignar algunos tipos de eventos a ciertos elementos HTML, pero, hoy en día, ya podemos aplicar tipos de eventos virtualmente a casi cualquier elemento.

Al principio los eventos se solían asociar en línea en la etiqueta HTML, con un atributo que comenzaba por "on" seguido del tipo del evento, por ejemplo: `onClick=...`, `onSubmit=...`, `onChange=...`, pero hoy en día esa forma de uso está quedando obsoleta, debido a los nuevos modos de registro de eventos propuestos por elW3C, y que soportan ya la mayoría de navegadores modernos.

### Eventos comunes en el W3C.

Hay una colección enorme de eventos que pueden ser generados para la mayor parte de elementos HTML:

- ✓ Eventos de ratón.
- ✓ Eventos de teclado.
- ✓ Eventos objetos frame.
- ✓ Eventos de formulario.
- ✓ Eventos de interfaz de usuario.
- ✓ Eventos de mutación (notifican de cualquier cambio en la estructura de un documento).

### Algunas categorías y tipos de eventos en el modelo W3C

Categoría	Tipo de Evento	Descripción	Burbujea	Se puede cancelar
Ratón	<b>click</b>	Al hacer click sobre un elemento. Un click se define como mousedown y mouseup sobre la misma localización en pantalla.	Sí.	Sí.
	<b>dblclick</b>	Al hacer doble click sobre un elemento.	Sí.	Sí.
	<b>mousedown</b>	Al mantener presionado el botón del ratón sobre un elemento.	Sí.	Sí.
	<b>mousedownmouseup</b>	Al soltar el botón del ratón que estaba sobre un elemento.	Sí.	Sí.
	<b>mouseover</b>	Al pasar el ratón justo sobre un elemento.	Sí.	No.
	<b>mousemove</b>	Cuando el ratón se mueve mientras está sobre un elemento.	Sí.	Sí.
	<b>mouseout</b>	Cuando el ratón sale fuera de un elemento.	Sí.	Sí.
Teclado	<b>keydown</b>	Este evento se dispara justo antes del eventokeypress al presionar una tecla.	Sí.	Sí.
	<b>keypress</b>	Este evento se dispara después de keydown al presionar una tecla.	Sí.	Sí.
	<b>keyup</b>	Al soltar una tecla.	Sí.	Sí.

Categoría	Tipo de Evento	Descripción	Burbujea	Se puede cancelar
Frame HTML	load	Se dispara cuando se ha terminado de cargar todo el contenido de un documento, incluyendo ventanas, frames, objetos e imágenes.	No.	No.
	unload	Al salir de un documento y modificar el contenido de una ventana.	No.	No.
	abort	Cuando se detiene la carga de un objeto/imagen antes de que esté completamente cargado.	Sí.	No.
	error	Cuando se detiene la carga de un objeto/imagen antes de que esté completamente cargado.	Sí.	No.
	resize	Cuando se redimensiona un documento.	Sí.	No.
	scroll	Cuando nos desplazamos por el documento con scroll.	Sí.	No.

Categorías de eventos formulario, interfaz y mutación y tipos de eventos en el modelo W3C.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/DOM\\_events](http://en.wikipedia.org/wiki/DOM_events)

### 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 click; 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 alguna tecla especial pulsada como Alt, Control, etc.

Para gestionar toda esa información disponemos del objeto `Event`, el cual 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 de click 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.

**¿En el modelo de registro de eventos de Microsoft podemos configurar que un evento se dispare en la fase de captura?**

Verdadero.

Falso.

*En Internet Explorer no se puede programar que un evento se dispare en la fase de captura, ya que en IE los eventos siempre burbujan.*

### 2.3.1.- Propiedades y métodos del objeto Event.

Veamos una lista de propiedades del objeto `Event`:

Propiedades	Descripción
<code>altKey</code> , <code>ctrlKey</code> , <code>metaKey</code> , <code>shiftKey</code>	Valor booleano que indica si están presionadas alguna de las teclas Alt, Ctrl, Meta o Shift en el momento del evento.
<code>bubbles</code>	Valor booleano que indica si el evento burbujea o no.
<code>button</code>	Valor integer que indica que botón del ratón ha sido presionado o soltado, 0=izquierdo, 2=derecho, 1=medio.
<code>cancelable</code>	Valor booleano que indica si el evento se puede cancelar.
<code>charCode</code>	Indica el carácter Unicode ( <i>estándar de codificación de caracteres diseñado para facilitar el tratamiento informático, transmisión y visualización de textos de múltiples lenguajes y disciplinas técnicas además de textos clásicos de lenguas muertas. El término Unicode proviene de los tres objetivos perseguidos: universalidad, uniformidad y unicidad</i> ) de la tecla presionada.
<code>clientX</code> , <code>clientY</code>	Devuelve las coordenadas de la posición del ratón en el momento del evento.
<code>currentTarget</code>	El elemento al que se asignó el evento. Por ejemplo si tenemos un evento de click en un <code>divA</code> que contiene un hijo <code>divB</code> . Si hacemos click en <code>divB</code> , <code>currentTarget</code> referenciará a <code>divA</code> (el elemento dónde se asignó el evento) mientras que <code>target</code> devolverá <code>divB</code> , el elemento dónde ocurrió el evento.
<code>eventPhase</code>	Un valor integer que indica la fase del evento que está siendo procesada. Fase de captura (1), en destino (2) o fase de burbujeo (3).
<code>layerX</code> , <code>layerY</code>	Devuelve las coordenadas del ratón relativas a un elemento posicionado absoluta o relativamente. Si el evento ocurre fuera de un elemento posicionado se usará la esquina superior izquierda del documento.
<code>pageX</code> , <code>pageY</code>	Devuelve las coordenadas del ratón relativas a la esquina superior izquierda de una página.
<code>relatedTarget</code>	En un evento de <code>"mouseover"</code> indica el nodo que ha abandonado el ratón. En un evento de <code>"mouseout"</code> indica el nodo hacia el que se ha movido el ratón.
<code>screenX</code> , <code>screenY</code>	Devuelve las coordenadas del ratón relativas a la pantalla dónde se disparó el evento.
<code>target</code>	El elemento dónde se originó el evento, que puede diferir del elemento que tenga asignado el evento. Véase <code>currentTarget</code> .
<code>timestamp</code>	Devuelve la hora (en milisegundos desde <code>epoch</code> ) a la que se creó el evento. Por ejemplo cuando se presionó una tecla. No todos los eventos devuelven <code>timestamp</code> .
<code>type</code>	Una cadena de texto que indica el tipo de evento <code>"click"</code> , <code>"mouseout"</code> , <code>"mouseover"</code> , etc.
<code>which</code>	Indica el Unicode de la tecla presionada. Idéntico a <code>charCode</code> , excepto que esta propiedad también funciona en Netscape 4.



Veamos una lista de métodos del objeto **Event**:

Métodos	Descripción
<b>preventDefault()</b>	Cancela cualquier acción asociada por defecto a un evento. Evita que un evento burbujee.
<b>stopPropagation()</b>	Por ejemplo si tenemos un <code>divA</code> que contiene un <code>divB</code> hijo. Cuando asignamos un evento de click a <code>divA</code> , si hacemos click en <code>divB</code> , por defecto se dispararía también el evento en <code>divA</code> en la fase de burbujeo. Para evitar esto se puede llamar a <code>stopPropagation()</code> en <code>divB</code> . Para ello creamos un evento de click en <code>divB</code> y le hacemos <code>stopPropagation()</code>

### 2.3.2.- Eventos del teclado en JavaScript.

Uno de los eventos más complicados de gestionar en JavaScript son los eventos de teclado, debido a que suele haber bastantes incompatibilidades entre navegadores, teclados, idiomas, etc.

Para el teclado disponemos de 3 tipos de eventos: `keydown`, `keypress` y `keyup`. Y además disponemos de dos tipos de teclas: las especiales (Shift, Alt, AltGr, Enter, etc.) y las teclas **normales**, que contienen letras, números, y símbolos.

En el **proceso de pulsación de una tecla** se generan tres eventos seguidos: `keydown`, `keypress` y `keyup`. Y para cada uno de ellos disponemos de las propiedades `keyCode` y `charCode`. Para saber la tecla que se ha pulsado lo más cómodo es acceder al evento `keypress`.

- ✓ `keydown`: se produce al presionar una tecla y mantenerla presionada.
  - ➔ Su comportamiento es el mismo en todos los navegadores.
  - ➔ Propiedad `keyCode`: devuelve el código interno de la tecla.
  - ➔ Propiedad `charCode`: no está definida.
- ✓ `keypress`: se produce en el instante de presionar la tecla.
  - ➔ Propiedad `keyCode`: devuelve el código interno de las teclas especiales, para las teclas normales no está definido.
  - ➔ Propiedad `charCode`: devuelve 0 para las teclas especiales o el código del carácter de la tecla pulsada para las teclas normales.
 (En Internet Explorer `keyCode` devuelve el carácter de la tecla pulsada, y `charCode` no está definido).
- ✓ `keyup`: se produce al soltar una tecla presionada.
  - ➔ Su comportamiento es el mismo en todos los navegadores.
    - Propiedad `keyCode`: devuelve el código interno de la tecla.
    - Propiedad `charCode`: no está definida.

Ejemplo que mueve el foco de un campo de texto a otro, dentro de un formulario, al pulsar la tecla ENTER dentro de cada campo:

```
<form name="formulario" id="formulario">
  <label for="nombre">Nombre: </label><input type="text" id="nombre" name="nombre" /><label
for="apellidos"> Apellidos: </label><input type="text" id="apellidos" name="apellidos"
/><label for="provincia">Provincia: </label><input type="text" id="provincia"
name="provincia" /><input type="button" id="enviar" value="Enviar" />
</form>

<script type="text/javascript">
  function cambiar(evt) {
    if (evt.keyCode==13) // Código de la tecla Enter
      if (this.nextSibling.nextSibling.type=="text")
        this.nextSibling.nextSibling.focus();
  }
  var inputs=document.getElementsByTagName("input");
  for (i=0; i<inputs.length; i++){
    inputs[i].addEventListener("keypress", cambiar, false);
  }
</script>
```

En la estructura HTML del formulario, los campos del formulario no llevan saltos de línea entre unos y otros, por las siguientes razones:

- ✓ `this.nextSibling` - hace referencia al siguiente hermano al actual (la siguiente etiqueta `label` del siguiente campo).
- ✓ `this.nextSibling.nextSibling` - hermano siguiente, al hermano del elemento actual. (será otro elemento `input`). Si pusiéramos un salto de línea entre campos `input` entonces ya ese `this.nextSibling.nextSibling` ya no sería un campo `input` y sería un nodo de texto con el carácter `\n` del salto de línea que hemos puesto como separador de los campos `input`).

### Eventos de teclado en formularios

#### Funcionamiento de la aplicación

Queremos hacer un formulario con tres campos de texto y que al pulsar Intro pase de un campo a otro, excepto cuando el siguiente no es un campo de texto.

#### Explicación del código fuente

```
<form name="formulario" id="formulario">
  <label for="nombre">Nombre: </label>
  <input type="text" id="nombre" name="nombre" />
  <label for="apellidos">Apellidos: </label>
  <input type="text" id="apellidos" name="apellidos" />
  <label for="provincia">Provincia: </label>
  <input type="text" id="provincia" name="provincia" />
  <input type="button" id="enviar" value="Enviar" />
</form>

<script type="text/javascript">
  function cambiar(evt){
    // evt recibe el código de la tecla pulsada
    if(evt.keyCode==13) //Código de la tecla Enter
    /* el primer nextSibling hace referencia al final de línea del input
    el segundo al elemento label, el tercero a su final de línea y el
    cuarto hace referencia al siguiente input */
    // Si el input siguiente es de texto se sitúa el foco sobre él
    if(this.nextSibling.nextSibling.nextSibling.nextSibling.type=="text")
      this.nextSibling.nextSibling.nextSibling.nextSibling.focus();
  }
  // El array inputs recogerá las etiquetas input del documento
  var inputs=document.getElementsByTagName("input");
  // Por cada input existente se crea un listener para cada tecla pulsada, y
  // cuando se produce la pulsación se llama a la función cambiar
  for(i=0;i<inputs.length;i++){
    inputs[i].addEventListener("keypress",cambiar,false);
  }
</script>
```

### 2.3.3.- Eventos del ratón en JavaScript.

Los eventos del ratón son uno de los eventos más importantes en JavaScript.

Cada vez que un usuario hace click en un elemento, al menos se disparan tres eventos y en el siguiente orden:

1. `mousedown`, cuando el usuario presiona el botón del ratón sobre el elemento.
2. `mouseup`, cuando el usuario suelta el botón del ratón.
3. `click`, cuando el usuario pulsa y suelta el botón sobre el elemento.

En general, los eventos de `mousedown` y `mouseup` son mucho más útiles que el evento `click`.

Si por ejemplo presionamos el botón sobre un elemento A, nos desplazamos y soltamos el botón sobre otro elemento B, se detectarán solamente los eventos de `mousedown` sobre A y `mouseup` sobre B, pero no se detectará el evento de `click`. Ésto quizás pueda suponer un problema, dependiendo del tipo de interacción que quieras en tu aplicación. Generalmente a la hora de registrar eventos, se suele hacer para `mousedown` y `mouseup`, a menos de que quieras el evento de `click` y no ningún otro.

El evento de `dblclick` no se usa muy a menudo. Incluso si lo usas, tienes que ser muy prudente y no registrar a la vez `click` y `dblclick` sobre el mismo elemento, para evitar complicaciones.

El evento de `mousemove` funciona bastante bien, aunque tienes que tener en cuenta que la gestión de este evento le puede llevar cierto tiempo al sistema para su procesamiento. Por ejemplo si el ratón se mueve 1 pixel, y tienes programado el evento de `mousemove`, para cada movimiento que hagas, ese evento se disparará, independientemente de si el usuario realiza o no realiza ninguna otra opción. En ordenadores antiguos, ésto puede ralentizar el sistema, ya que para cada movimiento del ratón estaría realizando las tareas adicionales programadas en la función. Por lo tanto se recomienda utilizar este evento sólo cuando haga falta, y desactivarlo cuando hayamos terminado.

Otros eventos adicionales del ratón son los de `mouseover` y `mouseout`, que se producen cuando el ratón entra en la zona del elemento o sale del elemento. Si, por ejemplo, tenemos tres contenedores anidados `divA`, `divB` y `divC`: si programamos un evento de `mouseover` sobre el `divA` y nos vamos moviendo hacia el contenedor interno, veremos que ese evento sigue disparándose cuando estemos sobre `divB` o entremos en `divC`. Ésta reacción se debe al burbujeo de eventos. Ni en `divB` o `divC` tenemos registrado el evento de `mouseover`, pero cuando se produce el burbujeo de dicho evento, se encontrará que tenemos registrado ese evento en el contenedor padre `divA` y por eso se ejecutará.

Muchas veces es necesario saber de dónde procede el ratón y hacia dónde va, y para ello W3C añadió la propiedad `relatedTarget` a los eventos de `mouseover` y `mouseout`. Esta propiedad contiene el elemento desde dónde viene el ratón en el caso de `mouseover`, o el elemento en el que acaba de entrar en el caso de `mouseout`.

### Anexo I - Propiedades de destino y origen del objeto Event.

Para saber los botones del ratón que hemos pulsado, disponemos de las propiedades `which` y `button`. Y para detectar correctamente el botón pulsado, lo mejor es hacerlo en los eventos de `mousedown` o `mouseup`. `Which` es una propiedad antigua de Netscape, así que simplemente vamos a citar `button` que es la propiedad propuesta por el W3C:

Los valores de la propiedad `button` pueden ser:

- ✓ **Botón izquierdo:** 0
- ✓ **Botón medio:** 1
- ✓ **Botón derecho:** 2

También es muy interesante conocer la posición en la que se encuentra el ratón, y para ello disponemos de un montón de propiedades que nos facilitan esa información:

- ✓ `clientX`, `clientY`: devuelven las coordenadas del ratón relativas a la ventana.
- ✓ `offsetX`, `offsetY`: devuelven las coordenadas del ratón relativas al objeto destino del evento.
- ✓ `pageX`, `pageY`: devuelven las coordenadas del ratón relativas al documento. Estas coordenadas son las más utilizadas.
- ✓ `screenX`, `screenY`: devuelven las coordenadas del ratón relativas a la pantalla.

Ejemplo que muestra las coordenadas del ratón al moverlo en el documento:

```
<input type="text" id="coordenadas" name="coordenadas" size="12"/>

<script type="text/javascript">

function mostrarCoordenadas(elEvento) {
    document.getElementById("coordenadas").value=elEvento.clientX+" : "+elEvento.clientY;
}

document.addEventListener('mousemove',mostrarCoordenadas,false);

</script>
```

### Anexo II - Tabla de propiedades de posicionamiento del ratón.

### 3.- Aplicaciones Cross-Browser (multi-cliente).

#### Caso práctico

*Antonio ha estado programando diferentes eventos en su proyecto y haciendo pruebas en diferentes navegadores, y ha visto que algunas cosas no funcionaban o no lo hacían correctamente. Sobre todo al probar ciertas instrucciones en Internet Explorer, en la versión 8 algunas cosas no funcionan, mientras que sí funcionaban en la versión 9, y claro, si adapta el código para que funcione en Internet Explorer dejará de funcionar en Firefox, Chrome, etc.*

*Habla con Juan y le pregunta qué puede hacer para que su aplicación pueda funcionar en cualquier tipo de navegador, y Juan le responde que su aplicación tendría que ser cross-browser, es decir, multi-cliente y, de esa forma, el código estaría preparado para ejecutarse en un navegador u otro. Le da una serie de recomendaciones e información para que pueda adaptar las partes de código conflictivas, para que sean totalmente compatibles entre los diferentes navegadores.*

Cuando hablamos de aplicaciones cross-browser, nos estamos refiriendo a aplicaciones que se vean exactamente igual en cualquier navegador.

Como bien sabes los navegadores son desarrollados por diferentes empresas de software, cada una con sus propios intereses y, desde siempre, han sido patentes las diferencias entre unos y otros. El W3C define estándares para HTML, CSS y JavaScript, pero muchas veces estas empresas interpretan el estándar de forma distinta, o incluso, a veces, agregan funcionalidades o etiquetas que no están contempladas ni permitidas en el estándar.

El W3C ha ido mejorando y actualizando los estándares, definiendo nuevos niveles del DOM, y por el otro lado, las empresas desarrolladoras de software también se van adaptando, cada vez más, a los estándares propuestos por el W3C.

La historia de cross-browser comenzó con la "guerra de navegadores" al final de 1990 entre Netscape Navigator y Microsoft Internet Explorer y, por lo tanto, también entre JavaScript y JScript (los primeros lenguajes de scripting implementados en estos navegadores respectivamente). Netscape Navigator era el navegador web más usado en ese momento, y Microsoft había sacado Mosaic para crear Internet Explorer 1.0. Nuevas versiones de estos navegadores fueron surgiendo rápidamente, y debido a la feroz competencia entre ellos, muchas veces se añadieron características nuevas, sin ningún tipo de coordinación o control entre fabricantes. La introducción de estas nuevas características a menudo tuvo prioridad sobre la corrección de errores, dando como resultado navegadores inestables, bloqueos, navegadores que no cumplen el estándar y fallos de ejecución, llegando incluso a provocar cierres accidentales de las aplicaciones o del navegador.

Durante todo ese tiempo los programadores de páginas web han sido los encargados de ir parcheando estas diferencias para conseguir que sus aplicaciones se ejecuten de la misma forma en unos u otros navegadores, independientemente de la versión o fabricante utilizado. Estas soluciones que se adaptan a cualquier tipo de navegador son las que se conocen como "soluciones cross-browser".

Las soluciones cross-browser no sólo se aplican a JavaScript, sino que también se pueden aplicar a otras tecnologías como CSS o, incluso, HTML. Lo que se busca por lo tanto es que, esas incompatibilidades o diferencias entre navegadores no sean apreciables por el cliente, y que la página web o aplicación funcione indistintamente en cualquier navegador sin producir fallos o efectos indeseados.

En Internet puedes encontrar múltiples páginas con tablas donde ver las incompatibilidades entre navegadores a nivel de, CSS 2, CSS 3, base del DOM, DOM HTML, eventos del DOM, etc. En estas tablas se muestran todas las características de cada tecnología, se ven las diferentes versiones de

navegadores, y se indica si soportan o no, cada una de las características, propiedades, métodos, etc. A continuación, tienes un enlace muy interesante que es una referencia completa, que te permitirá consultar si ciertas propiedades o métodos que utilizas en JavaScript, son compatibles en todos los navegadores.

## Tablas de compatibilidades entre navegadores.

### 3.1.- Métodos para programar aplicaciones cross-browser (parte I).

A la hora de realizar aplicaciones multi-cliente con JavaScript deberemos tener en cuenta el tipo de navegador que estamos utilizando para que el código se ejecute correctamente. Por ejemplo, si quisiéramos acceder a los nombres de clases CSS empleados por un determinado elemento, dependiendo de si es IE u otro navegador, tendríamos que usar `className` o `classList` respectivamente:

```
if (navigator.appName.indexOf("Explorer") != -1) // Es un navegador IE
{
    // Usaremos className en lugar de classList
    this.parentNode.childNodes[i].className =
this.parentNode.childNodes[i].className.replace(/\bseleccionado\b/, '');
}
else // Es un navegador W3C
    this.parentNode.childNodes[i].classList.remove("seleccionado");
```

En JavaScript, podemos ejecutar bloques de código dependiendo de una condición determinada. En nuestro caso en el tema de cross-browsing, podríamos comprobar el tipo de navegador que estamos utilizando para ejecutar nuestro código de JavaScript, y dependiendo de eso, ejecutaríamos el código compatible con ese navegador. Por ejemplo, aquí te muestro una función para crear un evento:

```
function crearEvento(elemento, evento, funcion){
    if (typeof elemento.addEventListener != 'undefined') {
        // evento compatible con W3C
    }
    else if (typeof elem.attachEvent != 'undefined') {
        // evento compatible con Internet Explorer
    }
}
```

La función anterior es una función cross-browser muy simplificada para crear eventos. Pero ¿qué pasaría en el siguiente caso?

```
var elementos = document.getElementsByTagName('div'); // supongamos que nos devuelve 5000
divs
var i, longitud = elementos.length;
for (i = 0; i < longitud; i++)
{
    crearEvento(elementos[i], 'click', function()
    {
        alert('Saludos !');
    });
}
```

En este caso el navegador estaría comprobando 5000 veces `if (typeof elemento.addEventListener != 'undefined')` ... - una vez para cada elemento de la colección `elementos`, lo cual supone una gran pérdida de tiempo. Estaría mejor si, de alguna manera, pudiéramos decirle al navegador: "Cuando sepas si `addEventListener()` está soportado por este navegador, no continúes comprobando para las otras 4999 iteraciones".

#### 3.1.1.- Métodos para programar aplicaciones cross-browser (parte II).

Para evitar el hacer la comprobación que citamos anteriormente 4999 veces, debemos crear funciones separadas que contengan la lógica de cross-browser, y luego envolviendo esas funciones con otra mayor que devuelva la función apropiada a ejecutar. La parte más ingeniosa de este código es que la parte externa del código de la función (la decisión del tipo de navegador que estamos utilizando) será ejecutada solamente una vez, independientemente del número de llamadas que

hagamos; eso es, en cierto modo, la "*parte condicional de compilación* (técnica para mejorar el rendimiento de sistemas de programación, de tal forma que se obtiene código máquina a partir del código fuente con lo que se mejora la ejecución de las aplicaciones. Los compiladores son los encargados de realizar este proceso. El lenguaje JavaScript es un lenguaje interpretado, no compilado)". Un ejemplo de una función cross-browser para crear eventos podría ser:

```
var crearEvento = function(){
    function w3c_crearEvento(elemento, evento, mifuncion)    {
        elemento.addEventListener(evento, mifuncion, false);
    }

    function ie_crearEvento(elemento, evento, mifuncion)    {
        var fx = function(){
            mifuncion.call(elemento);
        };

        // Cuando usamos attachEvent dejamos de tener acceso
        // al objeto this en mifuncion. Para solucionar eso
        // usaremos el método call() del objeto Function, que nos permitirá
        // asignar el puntero this para su uso dentro de la función. El primer
        // parámetro que pongamos en call será la referencia que se usará como
        // objeto this dentro de nuestra función mifuncion. De esta manera solucionamos el
        problema // de acceder a this usando attachEvent en Internet Explorer.

        elemento.attachEvent('on' + evento, fx);
    }

    if (typeof window.addEventListener !== 'undefined'){
        return w3c_crearEvento;
    }else if (typeof window.attachEvent !== 'undefined')    {
        return ie_crearEvento;
    }
}(); // <= Esta es la parte más crítica - tiene que terminar en ()
```

En este código se ha separado la lógica para IE y los navegadores W3C. Se han desarrollado dos funciones, una para navegadores Internet Explorer, y otra para compatibles W3C. Según el tipo de navegador se devolverá una u otra función. La parte más crítica está en el uso de }(); al final del código. Es importante darse cuenta lo que está pasando aquí: estamos declarando una función `crearEvento`, con el código: `var crearEvento= function() {`, e inmediatamente después, estamos ejecutando esa función al final de su declaración con }(); . De esta forma aunque llamemos a `crearEvento` múltiples veces en nuestro código, sólo se comprobará el tipo de navegador una sola vez con lo que se acelera la ejecución del código. Puedes comprobar el código de la función que se devolvería en tu navegador con: `alert(crearEvento.toString())`.

Para entender mejor la asignación del evento en Internet Explorer, debes recordar que cualquier función en JavaScript es un objeto y como tal tiene sus propiedades y métodos. Entre los métodos de una función podemos tener `toString()` (que nos devuelve el código fuente de una función), métodos `call()`, `apply()`, etc.

### Los métodos call y apply en JavaScript.

## ANEXO I - W3C DOM Compatibilidades - Eventos

Estas tablas contienen información sobre la compatibilidad de los métodos y propiedades de eventos.

El modulo de eventos W3C DOM no ha sido implementado completamente en Explorer, también existen algunas diferencias en otros módulos. Se añade información sobre la compatibilidad con Netscape 4 porque este sistema es diferente al de W3C y los sistemas Microsoft


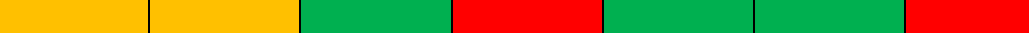







Estas páginas contienen las siguientes tablas:

1. [Targets](#) (currentTarget, from/toElement, originalTarget, relatedTarget, srcElement, target)
2. [Mouse position](#) (clientX/Y, layerX/Y, offsetX/Y, pageX/Y, screenX/Y, x/y)
3. [Key properties](#) (altKey/Left, ctrlKey/Left, keyCode, metaKey, modifiers, repeat, shiftKey/Left)
4. [Miscellaneous properties](#) (button, detail, timeStamp, type, wheelDelta, which)
5. [Event handler registration](#) (addEventListener, attachEvent, detachEvent, removeEventListener)
6. (Bubbling and canceling; aún no preparado)
7. (Event creation; aún no preparado)

SI	NO	INCORRECTO	CASI
----	----	------------	------

### Targets



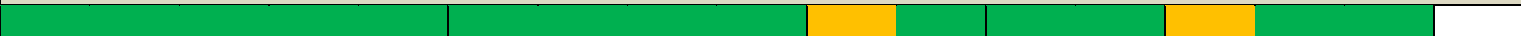

Propiedad	Eventos	Explorer 5	Explorer 6	Explorer 5.2 MAC	Mozilla 1.75	Safari 1.2	Opera 8	Netscape 4
<a href="#">currentTarget</a> The currentTarget property refers to the HTML element currently handling the event. This is the element the event handler has been registered on.	focus keypress mouseover mouseup resize							
		Microsoft no posee una propiedad equivalente						
<a href="#">fromElement</a> , <a href="#">toElement</a> The from/toElement properties exist only for mouseover and mouseout. They refer to the element the mouse comes from (mouseover) and the element the mouse goes to (mouseout).	mouseover							
		Equivalente a la propiedad <a href="#">relatedTarget</a> de W3C						




<p><code>relatedTarget</code> Esta propiedad relativa al evento de un elemento HTML se refiere a desde dónde va el ratón o dónde va</p>	<p>mouseover</p>	 <p>Propiedad equivalente para Microsoft: from / toElement</p>
<p><code>srcElement</code> Esta propiedad es el equivalente de target en Microsoft</p>	<p>focus</p>	
	<p>keypress</p>	
	<p>mouseover, mouseup</p>	
	<p>resize</p>	
<p><code>target</code> The target property refers to the HTML element the event actually took place on, even when the event handler has been registered not on the HTML element but on one of its ancestors. Mozilla 1.3 and Safari v73 have obligingly mended their earlier target confusion: text nodes are no longer counted as separate targets. Unfortunately Safari v85 has reverted to the incorrect behaviour.</p>	<p>focus</p>	 <p>Netscape 4 devuelve el objeto de ventana (window) o el outerHTML completo del nodo (textarea)</p>
	<p>keypress</p>	 <p>Netscape 4 devuelve nada (document) o el outerHTML completo del nodo (textarea)</p>
	<p>mouseover, mouseup</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En enlaces, Explorer devuelve el href complete como target/srcElement instanciado de un element A</li> <li>✓ Netscape 4 no soporta target en mousedown, mouseup and click. Esto es un error muy serio.</li> <li>✓ Cuando el evento del ratón ocurre en un texto o dentro de los elementos y "burbujea" el contenedor de elementos, Mozilla 1.2 y superiores y Safari v60 y v80 miran el nodo texto como destino del evento. Otros navegadores informan del elemento en línea y no reaccionan a eventos en nodos de texto.</li> </ul>
	<p>resize</p>	 <p>Ignoro la diferencia entre [object Window] y el nodo document. Esto causa muchos problemas en conexiones del documento HTML a la ventana. Safari devuelve null.</p>



### Mouse position

Selector	IE 5.5	IE6	IE7	IE8	IE9 pr3	FF 3.0	FF 3.5	FF 3.6	FF 4b1	Saf 4 Win	Saf 5 Win	Chrom e 4	Chrom e 5	Opera 10.10	Opera 10.53	Opera 10.6	Konqueror 4.x
<b>WindowView properties</b>																	
<b>innerWidth and innerHeight</b> The dimensions of the viewport (interior of the browser window)																	
	window.innerWidth window.innerHeight																
<b>outerWidth and outerHeight</b> The dimensions of the entire browser window (including taskbars and such)																	
	window.outerWidth window.outerHeight																
<b>pageXOffset and pageYOffset</b> The amount of pixels the entire pages has been scrolled																	
	window.pageXOffset window.pageYOffset																
<b>screenX and screenY</b> The position of the browser window on the screen																	
	window.pageXOffset window.pageYOffset Opera calculates the coordinates of the specific tab window relative to the encompassing browser window. This is understandable given its way of working with windows, but strictly speaking it's a bug. It should give the coordinates of the encompassing browser window relative to the screen.																
<b>ScreenView properties</b>																	
<b>availWidth and availHeight</b> The available width and height on the screen (excluding OS taskbars and such)																	
	screen.availWidth screen.availHeight																
<b>colorDepth</b> The color depth (in bits) of the screen																	
	sscreen.colorDepth Firefox 3.6 return 24, while my system is clearly 32; all other browsers agree on that. This bug has occurred before, in a far earlier version of Firefox. Can't remember which one. There was something about Firefox being "really" right because of an alpha channel or something, but as long as all other browsers on the same computer report 32 I continue to see Firefox as the culprit here.																

Selector	IE 5.5	IE6	IE7	IE8	IE9 pr3	FF 3.0	FF 3.5	FF 3.6	FF 4b1	Saf 4 Win	Saf 5 Win	Chrom e 4	Chrom e 5	Opera 10.10	Opera 10.53	Opera 10.6	Konqueror 4.x	
	Besides, these properties are only ever used in web browser statistics programs, and there people have grown used to the "32" even though they don't understand what it means. Nobody ever uses it in the wild.																	
<b>pixelDepth</b> Usually same as colorDepth	 <code>screen.pixelDepth</code> The difference between colorDepth and pixelDepth is only important on (older?) Unix machines, where old X-clients may allow applications to define their own color scheme. If that's the case, colorDepth matches the color depth of the application and pixelDepth the color depth of the monitor. In all other cases they're equal.																	
<b>width and height</b> The width and height of the screen	 <code>screen.width</code> <code>screen.height</code>																	
<b>DocumentView and ElementView methods</b>																		
<b>elementFromPoint()</b> Returns the element located at the given coordinates	 <code>document.elementFromPoint(100,100)</code> Which coordinates does elementFromPoint() need? The standard seems to be clientX/Y. Safari 4 and Opera 10.10 need pageX/Y. This method is a godsend for <a href="#">drag and drop scripts</a> . When the user drops the dragged element, figure out what element is located at the drop point and go on from there. No more complicated calculations necessary. However, you need to temporarily hide the dragged object. By definition it's the topmost element on the requested coordinates, and we need to know what's underneath it. The basic trick is: <pre>                     releaseElement: function(e) { // called onmouseup                         var evt = e    window.event;                         draggedObject.style.display = 'none';                         var receiver = document.elementFromPoint(evt.clientX,evt.clientY);                         if (receiver.nodeType == 3) { // Opera                             receiver = receiver.parentNode;                         }                         draggedObject.style.display = '';                     }                 </pre> Now <code>receiver</code> contains the element the user dropped the dragged element on.																	
<b>getBoundingClientRect()</b> Gets the encompassing rectangle	 <code>x.getBoundingClientRect()</code> Returns an object that contains the <code>top</code> , <code>left</code> , <code>right</code> , and <code>bottom</code> (all relative to the top left of the viewport) of the combined																	

Selector	IE 5.5	IE6	IE7	IE8	IE9 pr3	FF 3.0	FF 3.5	FF 3.6	FF 4b1	Saf 4 Win	Saf 5 Win	Chrom e 4	Chrom e 5	Opera 10.10	Opera 10.53	Opera 10.6	Konqu eror 4.x
	rectangle of element <code>x</code> . Essentially, the browser calculates all rectangles (see below <code>getClientRects()</code> ), and <code>getBoundingClientRect()</code> returns the lowest (top, left) or highest (bottom, right) values found. IE handles this correctly, provided you accept its incorrect calculation of the individual rectangles. ✓ Firefox doesn't round the top/bottom coordinates.																
<b>getClientRects()</b> Gets the several rectangles of an element	 <pre data-bbox="537 446 2060 478">x.getClientRects()</pre> Returns a list with Rectangle objects that contain the top, left, right, and bottom (all relative to the top left of the viewport) of the rectangles of element x. The trick here is, that an inline element such as an <code>&lt;em&gt;</code> contains one rectangle for every inline box (line), and that all these rectangles are returned. ✓ IE5-7 returns far too many rectangles for the first test paragraphs. The correct number is 5 (for 5 lines), but IE5.5 returns 9 and IE6/7 14. IE8b2 gets this right. ✓ Furthermore, IE5-7 also split up a block-level element such as a <code>&lt;p&gt;</code> into one rectangle per line. This is incorrect: a block-level element should be reported as one rectangle. ✓ Finally, in IE 5-7 the rectangles are off by about two pixels. According to John Resig this is caused by the (invisible, but nonetheless present) borders of the <code>&lt;html&gt;</code> element. ✓ Firefox doesn't round the top/bottom coordinates.																
<b>scrollIntoView()</b> Makes an element scroll into view (Not part of the specification)	 <pre data-bbox="537 914 2060 946">x.scrollIntoView()</pre> Element x scrolls into view. Essentially element x behaves as if it's the target of an <code>#hash</code> : it scrolls to the topmost, leftmost position allowed. ✓ Safari iPhone handles the Y-coordinate correctly, but it also scrolls to the left edge of the page, which can make this method hard to use when the user has zoomed in.																
<b>ElementView properties</b>																	
<b>clientLeft and clientTop</b> The position of the upper left corner of the content field relative to the upper left corner of the entire element (including borders)	 <pre data-bbox="537 1169 2060 1201">x.clientLeft</pre> <pre data-bbox="537 1201 2060 1233">x.clientTop</pre>																

Selector	IE 5.5	IE6	IE7	IE8	IE9 pr3	FF 3.0	FF 3.5	FF 3.6	FF 4b1	Saf 4 Win	Saf 5 Win	Chrom e 4	Chrom e 5	Opera 10.10	Opera 10.53	Opera 10.6	Konqueror 4.x
<b>clientWidth and clientHeight</b> The width and height of the content field, excluding border and scrollbar, but including padding																	
x.clientWidth x.clientHeight																	
<b>offsetLeft and offsetTop</b> The left and top position of the element relative to its offsetParent.																	
x.offsetLeft x.offsetTop When calculating offsetTop, IE5-7 does not count elements with position: relative as offsetParents, and moves on to the next offsetParent in the chain. offsetLeft is calculated correctly.																	
<b>offsetParent</b> The ancestor element relative to which the offsetLeft/Top are calculated.																	
x.offsetParent When calculating the offsetParent of x the browser moves up the DOM tree to x's ancestors until it encounters one of the following elements. That element becomes x's offsetParent. <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <code>&lt;body&gt;</code></li> <li>✓ An element with a position other than static.</li> <li>✓ A <code>&lt;table&gt;</code>, <code>&lt;th&gt;</code> or <code>&lt;td&gt;</code>, but <b>only</b> if <code>x</code> has position: static.</li> </ul> The <code>&lt;body&gt;</code> element does not have an offsetParent. Nonetheless the <code>&lt;html&gt;</code> element sometimes enters the offsetParent chain, though never as the offsetParent of the <code>&lt;body&gt;</code> . In IE and Opera elements with position: fixed do not have an offsetParent.																	
<b>offsetWidth and offsetHeight</b> The width and height of the entire element, including borders																	
x.offsetWidth x.offsetHeight																	
<b>scrollLeft and scrollTop</b> The amount of pixels the element has scrolled. Read/write.																	
x.offsetLeft x.scrollTop x.scrollTop = 20																	
<b>scrollWidth and scrollHeight</b> The width and height of the																	
x.scrollWidth																	

Selector	IE 5.5	IE6	IE7	IE8	IE9 pr3	FF 3.0	FF 3.5	FF 3.6	FF 4b1	Saf 4 Win	Saf 5 Win	Chrom e 4	Chrom e 5	Opera 10.10	Opera 10.53	Opera 10.6	Konqueror 4.x
entire content field, including those parts that are currently hidden. If there's no hidden content it should be equal to clientX/Y.	<p><code>x.scrollHeight</code></p> <p>When you scroll the element all the way down, scrollHeight should be equal to scrollTop + clientHeight. If the element has no scrollbars scrollWidth/Height should be equal to clientWidth/Height.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ When the element has no scrollbars IE makes the scrollHeight equal to the actual height of the content; and not the height of the element. scrollWidth is correct, except in IE8, where it's 5 pixels off.</li> <li>✓ Opera gives odd, incorrect values.</li> </ul>																

### Key event properties

Propiedad	Eventos	Explorer 5	Explorer 6	Explorer 5.2 MAC	Mozilla 1.75	Safari 1.2	Opera 8	Netscape 4
<code>altKey</code> Is true when the alt key has been pressed, false when it hasn't.	keydown keyup	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
		Opera doesn't react to the Alt key at all						
<code>altLeft</code> Is true when the left alt key has been pressed, false when it hasn't.	keydown keyup	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red
		Opera doesn't react to the Alt key at all						
<code>charCode</code>								
<code>ctrlKey</code> Is true when the control key has been pressed, false when it hasn't.	keydown keyup	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red
<code>ctrlLeft</code> Is true when the left control key has been pressed, false when it hasn't.	keydown keyup	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red
		Explorer Windows always returns false						
<code>keyCode</code>								
<code>metaKey</code> Is true when the meta key has been pressed, false when it hasn't.	keydown keyup	Red	Red	Red	MAC Green	Green	Red	Red
		Which key is the meta key? On Mac it's Command, on Windows I don't know (and the browsers don't know, either). Basically this property is only supported by Mozilla on Mac and Safari.						
		✓ Mozilla Windows and Opera always return false. The other browsers						

Propiedad	Eventos	Explorer 5	Explorer 6	Explorer 5.2 MAC	Mozilla 1.75	Safari 1.2	Opera 8	Netscape 4
		return undefined.						
<code>modifiers</code> Returns a bitmask that shows which special keys were pressed.	keydown keyup							
<code>repeat</code> Is true when the user keeps the key depressed and the system's key repeat starts up.	keydown keyup							
<code>shiftKey</code> Is true when the shift key has been pressed, false when it hasn't.	keydown keyup							
<code>shiftLeft</code> Is true when the left shift key has been pressed, false when it hasn't.	keydown keyup							

### Miscellaneous properties

Propiedad	Eventos	Explorer 5	Explorer 6	Explorer 5.2 MAC	Mozilla 1.75	Safari 1.2	Opera 8	Netscape 4
<code>button</code> Because W3C's spec is unworkable, this property has been reduced to a <b>complete mess</b>	mousedown				w3c		w3c	
		The Microsoft implementation is the only one that makes sense. button is a bitmask: 1 - Left button 2 - Right button 4 - Middle button They can be combined in Explorer Windows, so clicking on the left and middle button simultaneously gives a button of 5. Only Microsoft's implementation allows these						

Propiedad	Eventos	Explorer 5	Explorer 6	Explorer 5.2 MAC	Mozilla 1.75	Safari 1.2	Opera 8	Netscape 4
		combinations, the W3C standard doesn't. Fortunately all browsers agree that a right click has a button value of 2. ✓ Mozilla on Mac sees a Shift+Click as a right button click. ✓ All other Mac browsers only detect the left button, even if the mouse has more than one button. ✓ Opera allows you to <i>disable</i> right click detection in the JavaScript preferences. <b>W3C's</b> definition is: 0 - Left button 1 - Middle button 2 - Right button 0 should mean "no button pressed", any other meaning is silly. Besides these values cannot be combined into a bitmask: you'll never know whether the left button has been pressed. This definition is very shoddy work. Old Operas used their own values; but Opera 8b has switched to the W3C values. 1 - Left button 2 - Right button 3 - Middle button						
<u>detail</u> The detail property gives some more details about the event.	mousedown				incorrect on windows		incorrect	
		'More details' have only been defined for click events and their siblings: here detail gives the total amount of clicks fired in rapid succession. Works perfectly only in Mozilla Mac and Safari. ✓ Mozilla Windows's implementation is closely linked to the function of repeated clicks. The first click inserts the caret, the second one selects the word, the third one the entire line. The fourth click reverts the selection back to a single word, while the fifth click again selects the whole line. detail's values follow this 1-2-3-2-3 sequence exactly and thus show which text has been selected by the user. ✓ Opera always returns 0						
<u>timeStamp</u>	mousedown				incomplete			

Propiedad	Eventos	Explorer 5	Explorer 6	Explorer 5.2 MAC	Mozilla 1.75	Safari 1.2	Opera 8	Netscape 4
The timeStamp property returns the <a href="#">Epoch time</a> at which the event took place (at least, I assume so; values on my Windows and Mac computers differ significantly).	mouseup click keydown keyup press							
<a href="#">type</a> The type property returns the type of the event, without the 'on' prefix.	Any event							
<a href="#">wheelDelta</a> How many pixels the mouse wheel scrolls the page.	mousewheel (MS proprietary)							
<a href="#">which</a> <b>Two meanings</b> 1) For the key events Returns the code of the pressed key. a = 65 etc. 2) For the mouse events Returns the mouse button pressed 1 - Left button 2 - Middle button 3 - Right button	keydown, keyup							incorrect
	mousedown					(prop)button		incomplete

### Event handler registration

Propiedad	Eventos	Explorer 5	Explorer 6	Explorer 5.2 MAC	Mozilla 1.75	Safari 1.2	Opera 8	Netscape 4
<a href="#">addEventListener()</a> Añade un manejador de eventos a un elemento	click							

x.addEventListener('click',doSomething,false)  
Add an onclick event handler that executes function doSomething() to element x.  
The true/false flag at the end states whether the event handler should be executed in the capturing or in the bubbling phase.



Propiedad	Eventos	Explorer 5	Explorer 6	Explorer 5.2 MAC	Mozilla 1.75	Safari 1.2	Opera 8	Netscape 4
<code>attachEvent()</code> Añade un manejador de eventos a un elemento	click							
<code>detachEvent()</code> Quita un manejador de eventos de un elemento	click							
<code>removeEventListener()</code> Quita un manejador de eventos de un elemento	click							

## Anexo II - HTML DOM Events

HTML DOM events allow JavaScript to register different event handlers on elements in an HTML document.

Events are normally used in combination with functions, and the function will not be executed before the event occurs (such as when a user clicks a button).

**Tip:** The event model was standardized by the W3C in DOM Level 2.

HTML DOM Events

**DOM:** Indicates in which DOM Level the property was introduced.

### Mouse Events

Property	Description	DOM
<a href="#">onclick</a>	The event occurs when the user clicks on an element	2
<a href="#">ondblclick</a>	The event occurs when the user double-clicks on an element	2
<a href="#">onmousedown</a>	The event occurs when a user presses a mouse button over an element	2
<a href="#">onmousemove</a>	The event occurs when the pointer is moving while it is over an element	2
<a href="#">onmouseover</a>	The event occurs when the pointer is moved onto an element	2
<a href="#">onmouseout</a>	The event occurs when a user moves the mouse pointer out of an element	2
<a href="#">onmouseup</a>	The event occurs when a user releases a mouse button over an element	2

### Keyboard Events

Attribute	Description	DOM
<a href="#">onkeydown</a>	The event occurs when the user is pressing a key	2
<a href="#">onkeypress</a>	The event occurs when the user presses a key	2
<a href="#">onkeyup</a>	The event occurs when the user releases a key	2

### Frame/Object Events

Attribute	Description	DOM
<b>onabort</b>	The event occurs when an image is stopped from loading before completely loaded (for <object>)	2
<b>onerror</b>	The event occurs when an image does not load properly (for <object>, <body> and <frameset>)	
<a href="#">onload</a>	The event occurs when a document, frameset, or <object> has been loaded	2
<a href="#">onresize</a>	The event occurs when a document view is resized	2
<b>onscroll</b>	The event occurs when a document view is scrolled	2
<a href="#">onunload</a>	The event occurs once a page has unloaded (for <body> and <frameset>)	2

### Form Events

Attribute	Description	DOM
<a href="#">onblur</a>	The event occurs when a form element loses focus	2
<a href="#">onchange</a>	The event occurs when the content of a form element, the selection, or the checked state have changed (for <input>, <select>, and <textarea>)	2
<a href="#">onfocus</a>	The event occurs when an element gets focus (for <label>, <input>, <select>, <textarea>, and <button>)	2
<b>onreset</b>	The event occurs when a form is reset	2

<a href="#">onselect</a>	The event occurs when a user selects some text (for <input> and <textarea>)	2
<a href="#">onsubmit</a>	The event occurs when a form is submitted	2

## Event Object

Constant	Description	DOM
<b>CAPTURING_PHASE</b>	The current event phase is the capture phase (3)	1
<b>AT_TARGET</b>	The current event is in the target phase, i.e. it is being evaluated at the event target (1)	2
<b>BUBBLING_PHASE</b>	The current event phase is the bubbling phase (2)	3
Property	Description	DOM
<a href="#">bubbles</a>	Returns whether or not an event is a bubbling event	2
<a href="#">cancelable</a>	Returns whether or not an event can have its default action prevented	2
<a href="#">currentTarget</a>	Returns the element whose event listeners triggered the event	2
<b>eventPhase</b>	Returns which phase of the event flow is currently being evaluated	2
<a href="#">target</a>	Returns the element that triggered the event	2
<a href="#">timeStamp</a>	Returns the time (in milliseconds relative to the epoch) at which the event was created	2
<a href="#">type</a>	Returns the name of the event	2
Method	Description	DOM
<b>initEvent()</b>	Specifies the event type, whether or not the event can bubble, whether or not the event's default action can be prevented	2
<b>preventDefault()</b>	To cancel the event if it is cancelable, meaning that any default action normally taken by the implementation as a result of the event will not occur	2
<b>stopPropagation()</b>	To prevent further propagation of an event during event flow	2

## EventTarget Object

Method	Description	DOM
<b>addEventListener()</b>	Allows the registration of event listeners on the event target (IE8 = attachEvent())	2
<b>dispatchEvent()</b>	Allows to send the event to the subscribed event listeners (IE8 = fireEvent())	2
<b>removeEventListener()</b>	Allows the removal of event listeners on the event target (IE8 = detachEvent())	2

## EventListener Object

Method	Description	DOM
<b>handleEvent()</b>	Called whenever an event occurs of the event type for which the EventListener interface was registered	2

## DocumentEvent Object

Method	Description	DOM
<b>createEvent()</b>		2

## MouseEvent/KeyboardEvent Object

Property	Description	DOM
<a href="#">altKey</a>	Returns whether or not the "ALT" key was pressed when an event was triggered	2
<a href="#">button</a>	Returns which mouse button was clicked when an event was triggered	2
<a href="#">clientX</a>	Returns the horizontal coordinate of the mouse pointer, relative to the	2

	current window, when an event was triggered	
<a href="#"><u>clientY</u></a>	Returns the vertical coordinate of the mouse pointer, relative to the current window, when an event was triggered	2
<a href="#"><u>ctrlKey</u></a>	Returns whether or not the "CTRL" key was pressed when an event was triggered	2
<b>keyIdentifier</b>	Returns the identifier of a key	3
<b>keyLocation</b>	Returns the location of the key on the advice	3
<a href="#"><u>metaKey</u></a>	Returns whether or not the "meta" key was pressed when an event was triggered	2
<a href="#"><u>relatedTarget</u></a>	Returns the element related to the element that triggered the event	2
<a href="#"><u>screenX</u></a>	Returns the horizontal coordinate of the mouse pointer, relative to the screen, when an event was triggered	2
<a href="#"><u>screenY</u></a>	Returns the vertical coordinate of the mouse pointer, relative to the screen, when an event was triggered	2
<a href="#"><u>shiftKey</u></a>	Returns whether or not the "SHIFT" key was pressed when an event was triggered	2
<b>Method</b>	<b>Description</b>	<b>W3C</b>
<b>initMouseEvent()</b>	Initializes the value of a MouseEvent object	2
<b>initKeyboardEvent()</b>	Initializes the value of a KeyboardEvent object	3

### ANEXO III - Tabla maestra de compatibilidades

Selector	IE 5.5	IE6	IE7	IE8	IE9 pr3	FF 3.0	FF 3.5	FF 3.6	FF 4b1	Saf 4 Win	Saf 5 Win	Chrom e 4	Chrom e 5	Opera 10.10	Opera 10.53	Opera 10.6	Konqueror 4.x
<a href="#">DOM Core</a> Manipulación de nodos	The W3C DOM Core module defines how to access, read and manipulate an XML document. Well-formed HTML documents are XML documents, so these methods and properties can be used to completely rewrite any HTML page, if you so wish. Here you find details on how to find elements, how to create new ones, how to read out node information and how to change the structure of the document.																
<a href="#">DOM HTML</a> Manipulación de etiquetas html	Though HTML documents are XML documents, they have a number of special features that the average XML document doesn't have. The W3C DOM HTML module defines these special cases and how to deal with them. Here you find details on getting and setting properties of HTML elements, such as className or id. The innerHTML property is of prime importance to any DOM script.																
<a href="#">DOM CSS</a> Manipulación de hojas de estilo	Alternativa																
<a href="#">CSS Object Model View</a> dimension de los elementos, coordenadas del ratón y miscelánea	Incompleto																
	This specification contains several age-old properties that all browser support but that never have made it to a W3C specification yet.																

## ANEXO IV - Métodos `apply()` y `call()`

JavaScript define un par de métodos denominados `apply()` y `call()` que son muy útiles para las funciones. Ambos métodos permiten ejecutar una función como si fuera un método de otro objeto. La única diferencia entre los dos métodos es la forma en la que se pasan los argumentos a la función.

El siguiente ejemplo muestra cómo utilizar el método `call()` para ejecutar una función como si fuera un método del objeto `elObjeto`:

```
function miFuncion(x) {
  return this.numero + x;
}

var elObjeto = new Object();
elObjeto.numero = 5;

var resultado = miFuncion.call(elObjeto, 4);
alert(resultado);
```

El primer parámetro del método `call()` es el objeto sobre el que se va a ejecutar la función. Como la función se trata como si fuera un método del objeto, la palabra reservada `this` hace referencia al objeto indicado en la llamada a `call()`. De esta forma, si en la función se utiliza `this.numero`, en realidad se está obteniendo el valor de la propiedad `numero` del objeto.

El resto de parámetros del método `call()` son los parámetros que se pasan a la función. En este caso, solamente es necesario un parámetro, que es el número que se sumará a la propiedad `numero` del objeto.

El método `apply()` es idéntico al método `call()`, salvo que en este caso los parámetros se pasan como un array:

```
function miFuncion(x) {
  return this.numero + x;
}

var elObjeto = new Object();
elObjeto.numero = 5;

var resultado = miFuncion.apply(elObjeto, [4]);
alert(resultado);
```