

Zdarzenia związane z obsługą klawiatury

- *onkeypress* – Zdarzenie **onkeypress** występuje, gdy użytkownik naciśnie klawisz (na klawiaturze),
- *onkeydown* – Zdarzenie **onkeydown** występuje, gdy użytkownik naciska na przycisk (na klawiaturze),
- *onkeyup* – Zdarzenie **onkeyup** występuje, gdy użytkownik zwolni klawisz (na klawiaturze)..

Ćwiczenie 1.

Napisz skrypt, który będzie wyświetlał okno typu alert z informacją o nazwie pola w którym wpisano znak z klawiatury.

```
<html>
  <head>
    <title>Obsługa zdarzenia onkeypress przez JavaScript</title>

    <script type="text/javascript">

      function przechwycZdarzenie(){

        var pole1 = document.getElementById('pole1');
        var pole2 = document.getElementById('pole2');
        pole1.onkeypress = wcisnieto;
        pole2.onkeypress = wcisnieto;

        function wcisnieto(){
          alert("Wcisnięto klawisz w " + this.id)
        }
      }
      window.onload = przechwycZdarzenie;
    </script>
  </head>
  <body>
    <input type="text" id="pole1"/>
    <input type="text" id="pole2"/>
  </body>
</html>
```

Ćwiczenie 2.

Napisz skrypt, który będzie wyświetlał wprowadzanie znaki do pola tekstowego na stronie WWW.

```
<html>
  <head>
    <title>Obsługa zdarzenia onkeyup przez JavaScript</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <script type="text/javascript">

      function przechwycZdarzenie(){

        var pole1 = document.getElementById('pole1');
        pole1.onkeyup = wartosc;

        function wartosc(){
          document.getElementById('status').innerHTML = this.value;
        }
      }
      window.onload = przechwycZdarzenie;
    </script>
  </head>
  <body>
    <input id="pole1">
    <span id="status"></span>
  </body>
</html>
```

Ćwiczenie 3.

Napisz skrypt, który będzie wyświetlał wprowadzanie znaki do pola tekstowego na stronie WWW po jego zatwierdzeniu (np. wpisanie yi wyświetli tylko y).

```
<html>
  <head>
    <title>Obsługa zdarzenia onkeydown przez JavaScript</title>

    <script type="text/javascript">

      function przechwycZdarzenie(){

        var pole1 = document.getElementById('pole1');
        pole1.onkeydown = wartosc;

        function wartosc(){
```

```
        document.getElementById('status').innerHTML = this.value;
    }
}
window.onload = przechwycZdarzenie;
</script>
</head>
<body>
    <input id="pole1">
    <span id="status"></span>
</body>
</html>
```

Zadania

Zad. 1 Na ćwiczeniowej (własnej) stronie internetowej umieść skrypty ćwiczeniowe (ćwiczenia od 1 do 3).

Zad. 2 Napisz skrypt „kalkulator” wykonujący działania dodawanie, odejmowania, mnożenia i dzielenia wg. rysunku poniżej

