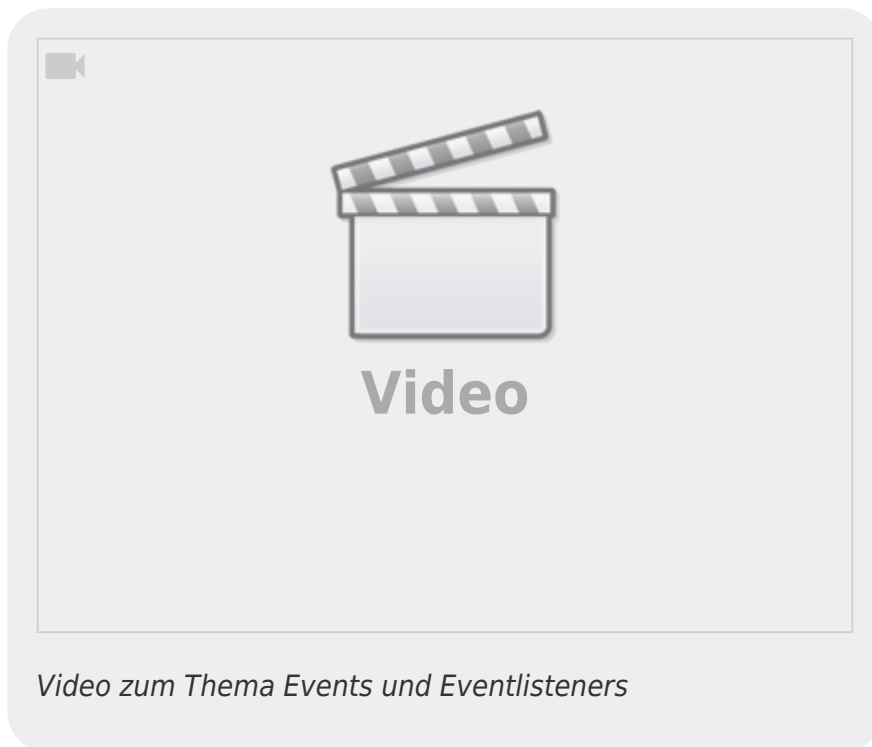


# LU04b - Events & State

## Events & EventListener

Ein **Event** ist ein Signal, das der Browser aussendet, wenn etwas passiert - ein Klick, eine Tastatureingabe, eine Berührung. Mit einem **EventListener** registrieren Sie eine Funktion, die auf dieses Signal reagiert.

```
const btn = document.querySelector('#mein-button');  
  
btn.addEventListener('click', () => {  
  console.log('Geklickt!');  
});
```



**Verbindung zum Alarado-Projekt:** Beim Dark/Light Toggle haben Sie bereits `addEventListener` verwendet: `checkbox.addEventListener('change', toggleTheme)`. Heute nutzen wir dasselbe Muster für das Accordion.

# Die wichtigsten Event-Typen

## Allgemeine Interaktion

Event	Wann?	Einsatz
click	Maustaste oder Tap (mit ~300ms Verzögerung)	Buttons, Links, Toggle
change	Wert geändert + Fokus verloren	Checkbox, Select
input	Wert ändert sich sofort (jedes Zeichen)	Live-Suche, Zeichenzähler
submit	Formular wird abgesendet	Formular-Validierung
keydown	Taste gedrückt	Shortcuts, Keyboard-Navigation
scroll	Seite wird gescrollt	Sticky Nav, Lazy Loading
DOMContentLoaded	HTML vollständig geparst	JS-Initialisierung

```
// Tastatur: Escape schliesst ein Element
document.addEventListener('keydown', (event) => {
  if (event.key === 'Escape') {
    panel.classList.remove('open');
  }
});

// JS erst ausführen, wenn das DOM bereit ist
document.addEventListener('DOMContentLoaded', () => {
  const buttons = document.querySelectorAll('.accordion-
btn');
  // ...
});
```

## Pointer Events (moderner Standard)

Pointer Events sind der **aktuelle Standard** für alle Zeigereingaben. Sie decken Maus, Touchscreen und Stift mit einem einzigen Event-System ab – und ersetzen damit die älteren separaten Maus- und Touch-Events.

Event	Wann?
pointerdown	Zeiger gedrückt / Finger berührt Bildschirm
pointermove	Zeiger bewegt sich
pointerup	Zeiger losgelassen / Finger abgehoben
pointerenter	Zeiger betritt Element

Event	Wann?
pointerleave	Zeiger verlässt Element
pointercancel	Interaktion abgebrochen (z.B. Anruf, Scroll)

## Beispiel: Hover und Klick mit Pointer Events

```
const box = document.querySelector('.box');

box.addEventListener('pointerenter', () => {
  box.classList.add('hovered');
});

box.addEventListener('pointerleave', () => {
  box.classList.remove('hovered');
});

box.addEventListener('pointerdown', (event)
=> {
  // Welches Gerät wird verwendet?
  if (event.pointerType === 'touch') {
    console.log('Touch-Eingabe');
  } else if (event.pointerType === 'mouse') {
    console.log('Maus-Eingabe');
  } else if (event.pointerType === 'pen') {
    console.log('Stift, Druck:',
event.pressure);
  }
});
```



**Ältere Alternativen:** mousedown / mousemove / mouseup funktionieren nur mit der Maus. touchstart / touchmove / touchend nur auf Touchscreens. Pointer Events ersetzen beide – verwenden Sie in neuen Projekten immer Pointer Events.



Eine vertiefte Beschreibung von Events mit interaktiven Code-Beispielen finden Sie hier: [JavaScript.info – Events](https://javascript.info/events)

## Das Event-Objekt

Alle Handler erhalten automatisch ein **Event-Objekt** als Parameter:

Eigenschaft / Methode	Beschreibung
<code>event.target</code>	Das Element, das das Event ausgelöst hat
<code>event.type</code>	Name des Events (z.B. <code>pointerdown</code> )
<code>event.preventDefault()</code>	Standardverhalten verhindern (z.B. Link nicht öffnen)
<code>event.stopPropagation()</code>	Event nicht weiter nach oben weitergeben

```
// Beispiel: Link-Klick abfangen
document.querySelector('a').addEventListener('click',
(event) => {
  event.preventDefault();
  console.log('Navigation verhindert');
});
```

## State - Zustand im UI

**State** (Zustand) ist der aktuelle Stand Ihrer Benutzeroberfläche. Beim Accordion hat jedes Panel zwei mögliche Zustände: **offen** oder **geschlossen**.

Das Muster kennen Sie bereits vom Toggle:

Zustand	Klasse gesetzt?	aria-expanded
geschlossen	<code>.panel</code> (kein <code>.open</code> )	„false“
offen	<code>.panel.open</code>	„true“

## State aus dem DOM lesen

Sie können den Zustand direkt aus dem DOM ablesen, ohne eine eigene Variable zu führen:

```
const panel = document.querySelector('.panel');
const btn = document.querySelector('.accordion-btn');

btn.addEventListener('click', () => {
  const istOffen = panel.classList.contains('open');

  if (istOffen) {
    panel.classList.remove('open');
    btn.setAttribute('aria-expanded', 'false');
  } else {
    panel.classList.add('open');
    btn.setAttribute('aria-expanded', 'true');
  }
});
```

```
}  
});
```

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

[https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu04/theorie/b\\_events](https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu04/theorie/b_events)

Last update: **2026/03/05 07:40**

