


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 |
| 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 |
|-------------------------|---|
| event.target | Das Element, das das Event ausgelöst hat |
| event.type | Name des Events (z.B. pointerdown) |
| event.preventDefault() | Standardverhalten verhindern (z.B. Link nicht öffnen) |
| event.stopPropagation() | 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 | .panel (kein .open) | „false“ |
| offen | .panel.open | „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');
  }
});
```

Alle anderen Panels schliessen

Bei einem klassischen Accordion soll immer nur ein Panel offen sein:

```
const buttons = document.querySelectorAll('.accordion-btn');

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

    // Alle Panels schliessen
    buttons.forEach(andererBtn => {
      andererBtn.nextElementSibling.classList.remove('open');
      andererBtn.setAttribute('aria-expanded', 'false');
    });
  });
});
```

```
// Dieses Panel öffnen (nur wenn es vorher zu war)
if (!istOffen) {
  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?rev=1772435127

Last update: **2026/03/02 08:05**

