

onmouseover (JavaScript událost)

onmouseover je jedna ze základních a nejčastěji používaných událostí (events) v objektovém modelu dokumentu (DOM) při vývoji webových aplikací. K této události dojde ve chvíli, kdy uživatel **najede kurzorem myši nad konkrétní HTML element** nebo nad některého z jeho potomků (vnořené elementy).

Tato událost se historicky využívala k vytváření interaktivních prvků – například k rozbalování navigačních menu, zobrazování nápověd (tooltips) nebo ke změně obrázku po najetí myši. Dnes se pro čistě vizuální změny (např. změna barvy tlačítka) preferuje použití CSS pseudotřídy `:hover`, zatímco JavaScript a událost `mouseover` se využívají pro složitější aplikační logiku.

Tři způsoby zápisu (Implementace)

Událost lze v kódu odchytit a zpracovat třemi různými způsoby, od historických až po moderní standardy.

1. Inline zápis v HTML (Nedoporučováno)

Nejstarší způsob, kdy se JavaScript vkládá přímo do HTML značky jako atribut. Tento přístup porušuje pravidlo oddělení struktury (HTML) a logiky (JS), proto se v moderním vývoji nepoužívá.

```
<button onmouseover="alert('Najel jsi na mě!')">Najed' myší</button>
```

2. Přiřazení přes vlastnost DOM elementu

Logika je přesunuta do JavaScriptu. Element se vybere pomocí jeho ID a událost se přiřadí jako vlastnost objektu. Nevýhodou je, že takto lze k elementu přiřadit pouze jednu funkci pro danou událost (přiřazení další funkce přepíše tu předchozí).

```
const tlacitko = document.getElementById('mojeTlacitko');

tlacitko.onmouseover = function() {
  console.log("Kurzor je nad tlačítkem.");
};
```

3. Použití Event Listeneru (Nejlepší praxe)

Moderní a standardizovaný přístup. Metoda `addEventListener` umožňuje navěsit na jeden element libovolné množství posluchačů pro stejnou událost bez toho, aby se navzájem přepsaly. *Poznámka: Při použití této metody se název události píše bez předpony „on“, tedy pouze „mouseover“.*

```
const tlacitko = document.getElementById('mojeTlacitko');
```

```
tlacitko.addEventListener('mouseover', function(event) {  
    console.log("Kurzor vstoupil do elementu na souřadnicích: X=" +  
event.clientX + ", Y=" + event.clientY);  
});
```

Kritický rozdíl: mouseover vs. mouseenter

Při práci s pohybem myši začátečníci často narážejí na neočekávané chování. Existují totiž dvě velmi podobné události: mouseover a mouseenter. Rozdíl mezi nimi spočívá ve fenoménu zvaném **bublání událostí (Event Bubbling)**.

- **mouseover (Bublá):** Tato událost se spustí nejen tehdy, když kurzor vstoupí do hlavního elementu, ale spustí se **znovu pokaždé**, když kurzor přejde nad jakýkoliv vnořený (child) element uvnitř něj. To může vést k obrovskému a nechtěnému množství spuštěných funkcí, pokud má hlavní element složitou vnitřní strukturu.
- **mouseenter (Nebublá):** Spustí se striktně pouze jednou – ve chvíli, kdy kurzor překročí vnější hranici hlavního elementu. Přecházení myši po vnořených elementech uvnitř už žádnou další událost nevyvolá. V praxi je proto mouseenter často mnohem bezpečnější a preferovanější volbou.

Přístupnost a mobilní zařízení (UX limity)

Zásadním problémem události onmouseover je její **nepoužitelnost na zařízeních s dotykovou obrazovkou** (smartphony, tablety). Prst uživatele se nemůže „vznášet“ nad obrazovkou a ukázat na element bez toho, aby na něj kliknul.

Pokud vývojář postaví kritickou funkcionalitu webu (např. rozbalení hlavního menu) výhradně na události mouseover, mobilní uživatelé se k obsahu nikdy nedostanou. Při moderním návrhu se proto interakce musí doplňovat o kliknutí (událost click nebo touchstart), případně se využívá responzivní design, který na mobilních zařízeních logiku „hover efektů“ zcela vypíná a nahrazuje ji klasickými tlačítky.

Přehled příbuzných událostí myši

Pro kompletní obsluhu pohybu kurzoru se události obvykle párují. Pokud něco změníme při najetí myši, obvykle to chceme vrátit zpět při jejím odjetí.

Událost (HTML Atribut)	Název pro EventListener	Kdy se spustí	Podporuje Bublání?
onmouseover	mouseover	Kurzor vstoupí nad element (nebo jeho potomky).	Ano
onmouseout	mouseout	Kurzor opustí element (nebo přejde na jeho potomka).	Ano
onmouseenter	mouseenter	Kurzor překročí vnější hranici elementu (vstup).	Ne

Událost (HTML Atribut)	Název pro EventListener	Kdy se spustí	Podporuje Bublání?
onmouseleave	mouseleave	Kurzor překročí vnější hranici elementu (opuštění).	Ne
onmousemove	mousemove	Spouští se neustále znovu při jakémkoliv pohybu kurzoru uvnitř elementu (extrémně náročné na výkon).	Ano

From:

<http://serviceit.cz/> - IT ENCYKLOPEDIE

Permanent link:

<http://serviceit.cz/doku.php?id=onmouseover>

Last update: **2026/06/06 11:51**

