

Javascript-код на странице

```
<html>  
  <head>  
    <title>Заголовок документа</title>  
    <link rel="stylesheet" type="text/css"  
href="style.css">  
    <script language="javascript"> </script>    </head>  
  <body>  
  </body>  
</html>
```

JavaScript-код во внешнем файле

```
<html>  
  <head>  
    <title>Заголовок документа</title>  
    <link rel="stylesheet" type="text/css"  
href="style.css">  
    <script type="text/javascript"  
src="script.js"></script>  
  </head>  
  <body>  
  </body>  
</html>
```

Наша первая программа

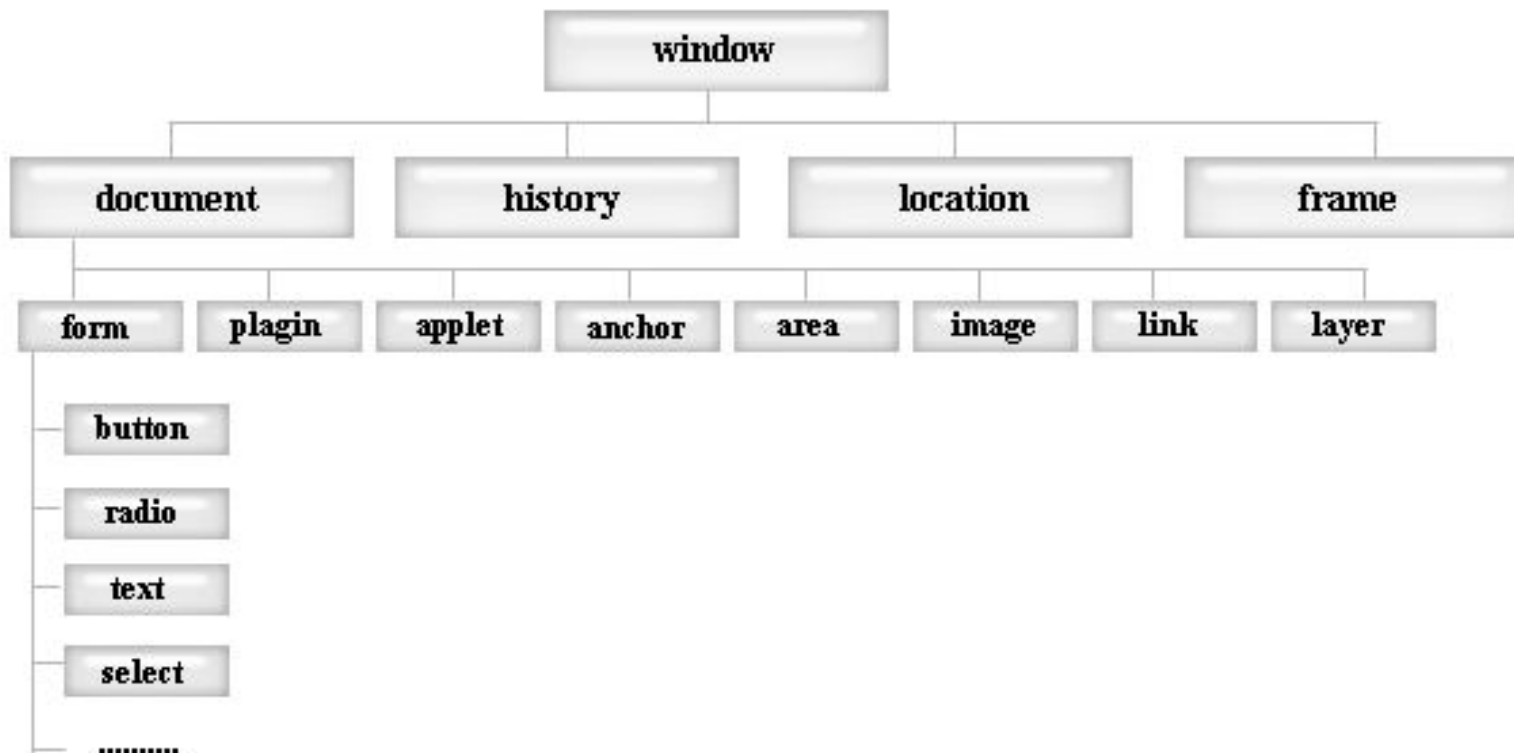
```
<html>
  <head>
    <title>Заголовок документа</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="style.css">
    <script language="javascript">
document.write("Моя первая страница.");
    </script>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

Наша первая программа

```
document.write("Моя первая страница");
```

↑
объект

↑
метод



Обработка событий

```
<div onClick="addText();"></div>
```

Здесь *Click* - событие (щелчок по div-у), *onClick* - обработчик события, *addText()* - имя функции, которая сработает при возникновении этого события (щелчка по div-у).

Обработка событий

событие	когда происходит	обработчик события
Blur	потеря объектом фокуса	onBlur
Change	пользователь изменяет значение элемента	onChange
Click	пользователь щелкает мышью по объекту	onClick
DbClick	пользователь делает двойной щелчок мышью по объекту	onDbClick
DragDrop	пользователь перетаскивает мышью объект	onDragDrop
Error	возникновение javascript-ошибки	onError
Focus	окно или элемент формы получает фокус	onFocus
KeyDown	пользователь нажимает клавишу клавиатуры	onKeyDown
KeyPress	пользователь удерживает нажатой клавишу клавиатуры	onKeyPress
KeyUp	пользователь отпускает клавишу клавиатуры	onKeyUp
Load	документ загружается в браузер	onLoad
MouseDown	пользователь нажимает кнопку мыши	onMouseDown
MouseOut	указатель мыши выходит за пределы элемента	onMouseOut
MouseOver	указатель мыши помещается над элементом	onMouseOver
MouseUp	пользователь отпускает кнопку мыши	onMouseUp
Move	пользователь перемещает окно	onMove
Reset	пользователь нажимает кнопку "reset" формы	onReset
Resize	пользователь изменяет размеры окна или элемента	onResize
Select	пользователь выбирает элемент формы	onSelect
Submit	пользователь нажимает кнопку "submit" формы	onSubmit

Создание JavaScript- функций

Функция - это именованная последовательность операторов (инструкций). Любая функция имеет следующий синтаксис:

```
function имя () {  
  оператор;  
  .....  
  оператор;  
}
```

Пример JavaScript-функций

```
<html>
  <head>
    <title>Заголовок документа</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="style.css">
    <script type="text/javascript"
src="script.js"></script> </head>
  <body>
    <div onClick="showMessage();">Щелкни меня</div>
  </body>
</html>
```

В script.js:

```
function showMessage(){
alert ("Вы щелкнули по div-у");
}
```

alert - это стандартная функция javascript, которая и выводит окно предупреждений, мы лишь задаем текст для этого окна.

Рассчитать площадь прямоугольника

```
<html>
  <head>
    <title>Расчет площади прямоугольника</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
    <script type="text/javascript" src="script.js"></script>
  </head>
  <body>
    <form name="forma1"> Введите длину
прямоугольника <input type="text" name="t1"
size="10"><br><br>
      Введите ширину прямоугольника <input type="text"
name="t2" size="10"><br><br>
      <input type="button" name="button"           value="
Вычислить"><br><br>
      Площадь прямоугольника равна <input type="text" name="res"
size="10">
    </form>
  </body>
</html>
```

Рассчитать площадь прямоугольника

.....

```
<input type="button" name="button" value="Вычислить"  
  onClick="areaRectangle();"><br><br>
```

.....

Написание самой функции

"areaRectangle"

```
function areaRectangle(){  
}
```

Теперь надо написать тело функции. Для начала объявим три переменные: a - значение длины прямоугольника, b - значение ширины прямоугольника, s - площадь прямоугольника:

```
function areaRectangle(){  
  var a;  
  var b;  
  var s;  
}
```

Рассчитать площадь прямоугольника

Значение (value) *a* должно браться из текущей страницы (document), из формы с именем "forma1", из текстового поля с именем "t1". Так это и записывается *document.forma1.t1.value*, т.е. перечисляются через точку имена объектов от родительского до нужного (иерархическую структуру объектов мы обсуждали в предыдущем уроке). Последним указывается необходимое свойство объекта (value).

```
function areaRectangle(){  
    var a=document.forma1.t1.value;  
    var b=document.forma1.t2.value;  
    var s=a*b;  
}
```

Рассчитать площадь прямоугольника

```
function areaRectangle(){  
    var a=document.forma1.t1.value;  
    var b=document.forma1.t2.value;  
    var s=a*b;  
    document.forma1.res.value=s;  
}
```