

CheatSheet – Cursul 4

Javascript variables

`const` x = 5; constanta, nu o putem modifica ulterior
`let` person = "John"; variabila ce poate fi modificata
`var` carModel = "Volvo"; variabila ce poate fi modificata

Linking JS to HTML

```
<body>  
  <script src="index.js"></script>  
</body>
```

Modificarea elementelor HTML

`let myDiv = document.querySelector('div')` <=> selectam
primul element din pagina de tipul `<div>a</div>`
`myDiv.textContent = 'abc'` <=> modificam continutul text al
elementului anterior selectat, acesta devine: `<div>abc</div>`

Modificarea caracteristicilor CSS

`myDiv.classList.add('newClass')` <=> adaugam din javascript o
noua clasa css pe elementul selectat
`<div class='a'/>` -> `<div class='a newClass' />`
`myDiv.classList.remove('newClass')` <=> scoatem una din
clasele aplicate deja pe elementul selectat
`<div class='a newClass'/>` -> `<div class='a' />`

Evenimente

`x.addEventListener('eventName', func)`

/* evenimente posibile :
https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp */

Obtinerea unui element anume dupa id

```
const x = document.getElementById("id_of_element");
```

Obtinerea unui element anume dupa clasa

```
let x = document.getElementsByClassName("class_of_element");
```

Obtinerea unui element anume dupa tag-ul HTML

```
const x = document.getElementsByTagName("p");
```

Modificarea continutului unui element prin proprietatea *innerHTML*

```
document.getElementById("an_id").innerHTML = "Hello World!";
```