

Лабораторная работа № 6. Объектная модель браузера (BOM)

Цель: познакомиться с объектной моделью браузера, изучить объекты и их свойства, позволяющие управлять поведением браузера из JavaScript.

Теория

С помощью объектной модели браузера (Browser Object Model) можно управлять поведением браузера из JavaScript.

Для каждого открытого окна браузер создает объект **Window**. Все объекты JavaScript, включая переменные и функции, хранятся в объекте **window**. Методы объекта: **open()** открывает новое окно, **close()** закрывает окно, **alert()** выводит окно оповещения.

Window включает перечисленные ниже объекты.

Объект **Navigator** позволяет определить, какой браузер использует пользователь. Следующий пример показывает, как с помощью свойства **userAgent** можно вывести на страницу информацию о браузере пользователя

```
document.write('Информация о браузере:'+navigator.userAgent);
```

С помощью свойства **appVersion** можно узнать версию браузера, свойства **appName** – название браузера, свойства **appCodeName** – кодовое название браузера, свойства **platform** – ОС, которую использует пользователь. Метод **javaEnabled()** объекта **Navigator** дает возможность проверить, включена ли поддержка Java в браузере пользователя или нет. Метод вернет true, если поддержка включена, и false, если нет.

Объект **Screen** содержит информацию об экране пользователя. Свойство **width** определяет ширину экрана пользователя, свойство **height** – высоту. С помощью свойства **colorDepth** можно узнать глубину цвета (измеряется в битах на пиксель).

Объект **History** содержит список URL, которые были посещены в данном окне браузера. С помощью свойства **length** можно узнать количество посещенных URL, хранящихся в списке.

Объект **Location** позволяет узнать информацию о URL текущего документа. Свойство **href** хранит URL текущего документа целиком. С помощью свойства **pathname** можно узнать путь к загруженному документу. Свойство **host** содержит имя домена загруженного документа. Метод **assign()** позволяет загрузить новый документ в данное окно браузера (изменить текущий URL на желаемый).

Задания к лабораторной работе № 6

Задание 1. Создать кнопки, открывающие и закрывающие окна с произвольными именами. Создать кнопки, выводящие в каждое из окон

какой-нибудь текст, включающий имя окна. Проверить работу скрипта в разных браузерах.

Задание 2. Узнать:

- 1) всю информацию о браузере пользователя;
- 2) версию браузера;
- 3) название браузера;
- 4) кодовое название браузера;
- 5) ОС, которую использует пользователь;
- 6) включена ли поддержка Java в браузере;
- 7) ширину и высоту экрана;
- 8) глубину цвета;
- 9) URL, которые были посещены в данном окне браузера;
- 10) URL текущего документа;
- 11) путь к загруженному документу;
- 12) имя домена загруженного документа.

Результаты вывести в таблице:

свойство	значение