BALTIC TALENTS

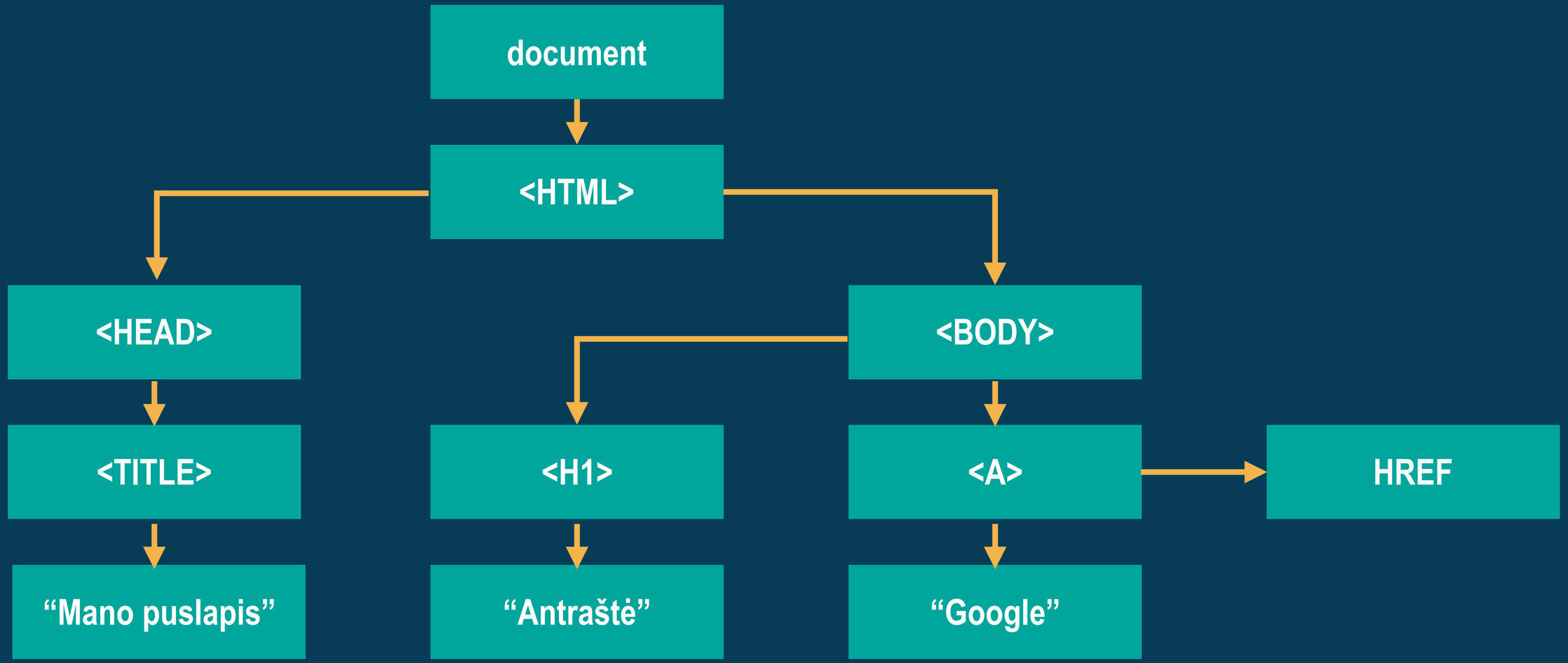
BALTIC TALENTS ACADEMY

JAVASCRIPT

KARTOJIMAS

- DOM - Document Object Model
- DOM elemento style atributas
- DOM elemento className atributas
- DOM elemento classList atributas

DOM - DOCUMENT OBJECT MODEL



DOM ELEMENTŲ CSS

- HTML:
  Tekstas
- JavaScript:
  var elementas = document.getElementById("p2");
  elementas.**style.color** = "white";
  elementas.**style.backgroundColor** = “green";

DOM ELEMENTŲ KLASĖS

- HTML:
  Tekstas
- JavaScript:
  var elementas = document.getElementById("p2");
  elementas.**className** = "abc raudona";
- HTML:
  Tekstas

DOM ELEMENTŲ KLASĖS

- HTML:
  Tekstas
- JavaScript:
  var elementas = document.getElementById("p2");
  var klases = elementas.classList;
  klases.**add**("raudona");
- HTML:
  Tekstas
- JavaScript:
  klases.**remove**("abc");
- HTML:
  Tekstas

DATOS / LAIKO OBJEKTAS

- new Date()
- new Date(*value*)
  value - millisekundės nuo 1970 Sausio 1d. 00:00:00 UTC
- new Date(*dateString*)
  dateString - “2016-01-01 12:45:00” - nenaudoti
- new Date(year, month[, date[, hours[, minutes[, seconds[, milliseconds]]]]])

DATOS / LAIKO OBJEKTO METODAI (FUNKCIJOS)

- .getFullYear() - metai
- .getMonth() - mėnuo: 0..11 !!!
- .getDate() - mėnesio diena: 1..31
- .getDay() - savaitės diena: 0..6 (0 - sekmadienis)
- .getHours() - valandos: 0..23
- .getMinutes() - minutės: 0..59
- .getSeconds() - sekundės: 0..59
- .getTime() - millisekundės nuo 1970 Sausio 1d. 00:00:00 UTC
- analogiškai yra ir ‘set’ funkcijos - pvz. .setMonth(4)

OBJEKTAI

- var figura = {ilgis: 2, plotis: 5, aukstis: 3};
- Reikia pasirašyti funkciją, kuri suskaičiuoja figūros tūrį:
- ```
  figura.turis = function () {
    return this.ilgis * this.plotis * this.aukstis;
  }
  ```
- console.log (figura.turis());
- figura.ilgis = 4;
- console.log (figura.turis());
  ```

DINAMINIAI OBJEKTAI

Dabar mes žinome, kad jei reikia sukurti kelis objektus turinčius tas pačias funkcijas, tai reikia funkcijas aprašyti kiekviename objekte, pvz:

```
var a1 = {
  numeris: 'LRS001',
  atstumas: 5000,
  laikas: 150,
  greitis: function() { return this.atstumas / this.laikas * 3.6; }
}

var a2 = {
  numeris: 'ABC222',
  atstumas: 5000,
  laikas: 125,
  greitis: function() { return this.atstumas / this.laikas * 3.6; }
}

console.log( a1.greitis() );
console.log( a2.greitis() );
```

DINAMINIAI OBJEKTAI

- Tai objektai kurie kuriami su new operatoriumi naudojant specialią funkciją vadinamą objekto konstruktoriumi arba tiesiog konstruktoriumi

OBJEKTO KONSTRUKTORIUS

```
function Automobilis(nr, s, t) {
    this.numeris = nr;
    this.atstumas = s;
    this.laikas = t;
    this.greitis = function () {
        return this.atstumas / this.laikas * 3.6;
    };
}

var a1 = new Automobilis('LRS001', 5000, 150);
var a2 = new Automobilis('ABC222', 5000, 125);

console.log( a1.greitis() );
console.log( a2.greitis() );
```

OBJEKTO PROTOTIPAS

- Kiekvienas objektas turi taip vadinamą to objekto prototipą, t.y. to objekto tėvyninį “objektą” iš kurio jis paveldi metodus ir atributus.
- Norint sukurti naują arba perrašyti seną objekto metodą (funkciją) arba objekto atributo pradinę reikšmę reikia juos aprašyti objekto prototipe.

OBJEKTO PROTOTIPAS

```
function Automobilis(nr, s, t) {
    this.numeris = nr;
    this.atstumas = s;
    this.laikas = t;
    this.greitis = function () {
        return this.atstumas / this.laikas * 3.6;
    };
}

var a1 = new Automobilis('LRS001', 5000, 150);
var a2 = new Automobilis(‘ABC222', 5000, 125);

Automobilis.prototype.greitisms = function() { return this.atstumas / this.laikas };

console.log( a1.greitisms() );
console.log( a2.greitisms() );
```

FORMOS

HTML:

```
<form name="forma" onsubmit="return onFormSubmit()">
    <input name="atstumas" type="number">
    <input name="laikas" type="number">
    <button>Saugoti</button>
</form>
```

JS:

```
function onFormSubmit() {
    // … document.forms['forma']['atstumas'].value …
    return false;
}
```

Funkcija onFormSubmit grąžina true jei formą siųsti į serverį arba false - jei ne.

p.s. Tas pats galioje visiems įvykiams - jei grąžinama true - įvykis toliau apdorojamas, false - ne.

TRY - CATCH - FINALLY BLOKAS

Jei tam tikroje kodo vietoje tikėtina, kad gali būti klaida, tai tokį kodo bloką naudinga apglėbti try-catch sakiniu:

```
try {
    ...
} catch (error) {
   ...
} finally {
    ....
}
```

UŽDAVINYS

Sukurkite slaptažodžio keitimo formą, kurioje būtų du įvedimo laukai (naujas slaptažodis, pakartotinai suvestas naujas slaptažodis) ir mygtukas ‘Keisti’

Paspaudus tą mygtuką reikia patikrinti ar abu slaptažodžiai tokie patys - jei ne tai parodyti tekstą ‘Slaptažodžiai nesutampa - pakartokite dar kartą’. Jei tokie patys - rodykite pranešimą ‘Slaptažodis keičiamas…’ ir animuokite kažkaip parodydami kad vyksta pakeitimas ir laukiamas atsakymas iš serverio