

Utilizarea script-urilor JavaScript

1. În **antetul** documentului HTML folosind elementul META:

Exemplu:

```
<META HTTP-EQUIV = "Content-Script-Type" CONTENT = "text/javascript">
```

2. **Local** se realizează pentru fiecare element SCRIPT din documentul HTML, prin intermediul atributului Type.

Exemplu:

```
<SCRIPT TYPE= "text/javascript">.....</SCRIPT>
```

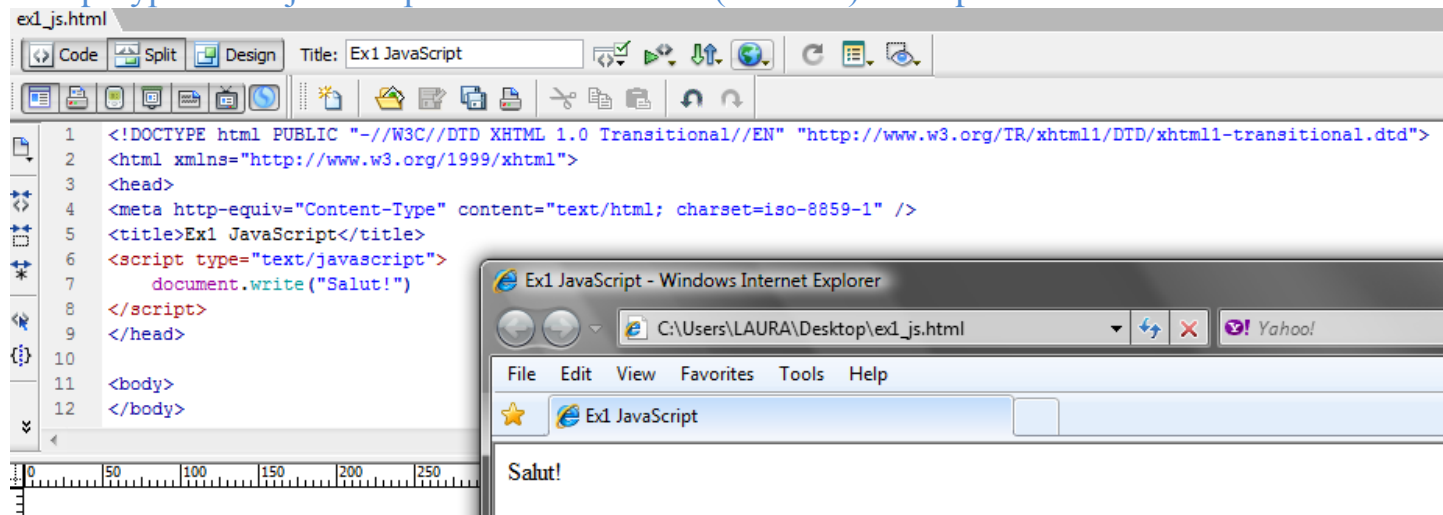
Exemplu :

```
<SCRIPT language= "Javascript">.....</SCRIPT>
```

Elementul SCRIPT

Exemplu de *script* care afișează un mesaj. Acesta se regăsește în antetul documentului.

```
<script type="text/javascript"> document.write("Salut!") </script>
```



Dacă browser-ul nu suportă script-uri, conținutul elementului SCRIPT va fi vizualizat ca text. Pentru a împiedica acest lucru, se scrie script-ul ca un comentariu HTML(<!-- și //-->).

Exemplul de mai sus devine:

```
<script type="text/javascript">
<!-- document.write("Salut!")
//-->
</script>
```



```
<input type="text" name="rezultat" size="15">
```

```
</form>
```



Introduceti o expresie:

Calculeaza!

Valoarea expresiei este:

În primul câmp utilizatorul poate introduce o expresie. Prin acționarea butonului printr-un clic, va fi lansat în execuție *script*-ul asociat butonului prin intermediul atributului `onClick`. Script-ul este format dintr-un singur apel de funcție: `calcul(this.form)`.

Funcția se numește *calcul* și are un singur parametru actual: *this.form*. Funcția *calcul* va trebui să afișeze în cel de-al doilea câmp text al formularului valoarea expresiei introduse de utilizator.

Funcția *calcul* este definită în cadrul următorului element *script*:

```
<script language="Javascript">
```

```
<!--
```

```
function calcul(f)
```

```
{
    if (confirm("Esti sigur!"))
        //caseta de confirmare OK(true)/Cancel(false)
        f.rezultat.value = eval(f.expresie.value)
    else
        alert("Ati activat cancel")
}
```

```
//-->
```

```
</script>
```

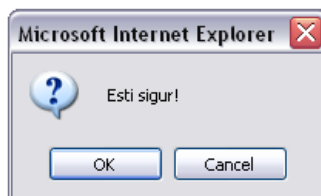


Introduceti o expresie:

(1+2)*3

Calculeaza!

Valoarea expresiei este:



Valoarea expresiei este:

9



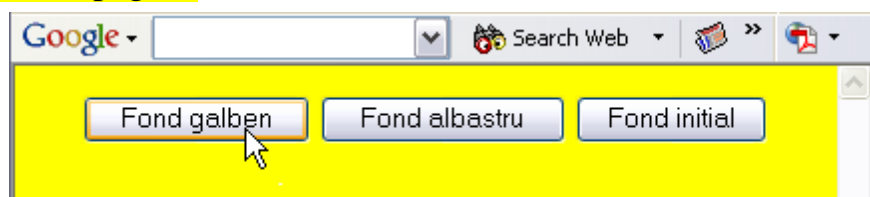
Exemplu:

```
var x=100 // x este o constanta de tip intreg
....
x="acum memorez un sir"
// acum x este de tip sir de caractere(un tablou unidimensional cu elemente de tip char)
....
```

Validarea datelor într-un formular**Problema 1:** modificarea culorii de fundal a paginii.

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT
LANGUAGE="JavaScript">
```

```
<!--
function galben(){ document.bgColor="#FFFF00"; }
function albastru(){ document.bgColor="#0000FF"; }
function initial(){ document.bgColor="#FFFFFF"; }
//-->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY><CENTER>
<FORM>
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Fond galben" onClick="galben()">
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Fond albastru" onClick="albastru()">
  <INPUT TYPE="button" VALUE="Fond initial" onClick="initial()">
</FORM>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```



Problema 2: Să se construiască un formular care conține o listă ascunsă. Elementele listei conțin cate o culoare pentru fundalul paginii. La activarea fiecărui element din listă se va modifica culoarea de fundal a paginii.

Indicație:

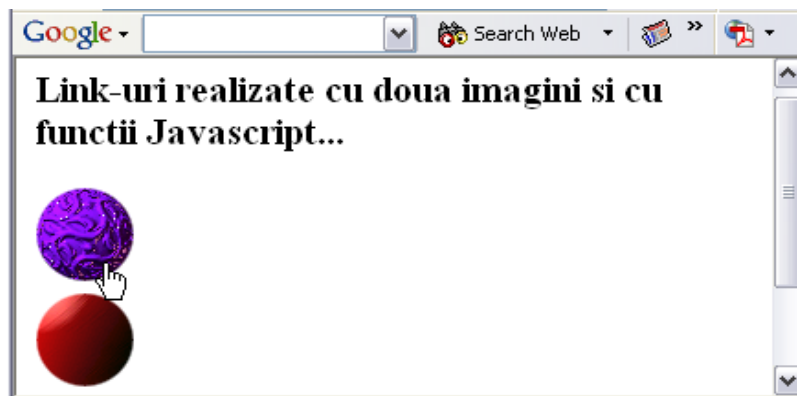
```
<form name="bgcolorForm"> Testeaza:
<select onChange="if(this.selectedIndex!=0)
document.bgColor=this.options[this.selectedIndex].value">
<option value="alege"> alege culoarea de fundal a documentului
<option value="FFFFCC">galben luminos
<option value="CCFFFF">albastru luminos
```

```
<option value="CCFFCC">verde luminos  
<option value="CCCCCC"> gri  
<option value="FFFFFF"> alb  
</select>  
</form>
```

Problema 3:

În exemplul următor modificăm o imagine atunci când cursorul este poziționat pe aceasta. Elementul cheie este acela că există două versiuni ale fiecărei imagini: imaginea "on" (corespunzătoare cursorului poziționat deasupra imaginii) și o imagine "off" (corespunzătoare cursorului poziționat în exteriorul imaginii).

```
<html>  
<head><title>Script</title>  
<script language="javascript">  
    img1_on=new Image(); img1_off=new Image();  
    img2_on=new Image(); img2_off=new Image();  
    img1_on.src='Imagini/00066.gif'; img1_off.src='Imagini/00069.gif';  
    img2_on.src='Imagini/00066.gif'; img2_off.src='Imagini/00069.gif';  
    function activeaza(image) {  
        imagesrc=eval(image+'_on.src');  
        document[image].src=imagesrc;  
    }  
    function dezactiveaza(image) {  
        imagesrc=eval(image+'_off.src');  
        document[image].src=imagesrc;  
    }  
</script>  
</head>  
<body>  
    <h3>Link-uri realizate cu doua imagini si cu functii Javascript...</h3>  
    <A href="butoane.htm" onMouseOver ="activeaza('img2')" OnMouseOut  
    ="dezactiveaza('img2')">  
    </A>  
    <br>  
    <A href="butoane.htm" onMouseOver="activeaza('img1')" OnMouseOut  
    ="dezactiveaza('img1')">  
      
    </A>  
</body>  
</html>
```

**Cerință:**

1. testați exemplul de mai sus folosind imagini proprii de pe calculator

Problema 4: Să se construiască un formular în care se regăsește o listă ascunsă care modifică imaginea de background a documentului html.

Indicație:

`<form name="bgcolorForm"> Testeaza:`

`<select onChange="if(this.selectedIndex!=0)`

`document.body.background=this.options[this.selectedIndex].value">`

`<option value="alege"> alege imaginea de fundal a documentului`

`<option value="1.jpg">imag 1`

`<option value="2.jpg">imag 2`

`<option value="3.jpg">imag 3`

`</select>`

`</form>`