



jQuery на практике

Что дает jQuery

- Удобная манипуляция DOM
- Удобная работа с событиями
- Готовые анимации
- Простая работа с AJAX



jQuery селектор



Базовым понятием в jQuery является селектор. **Селектор** представляет из себя обычную функцию которая возвращает массив найденных элементов и объект методов jQuery. В эту функцию можно передать любой css селектор для выборки по элементам.

javascript

```
1 $('<strong>.class:first-child'</strong>')
```

JavaScript - язык событий



jQuery предоставляет удобную обертку для работы с событиями. Если у элемента уже есть действие по умолчанию, то его нужно запретить.

javascript

```
1 $('.link').on('click', function(e) {  
2     e.preventDefault();  
3  
4 });
```



this в событиях

Так как функция jQuery возвращает нам массив найденных элементов, то нужно как от отличать текущий элемент с которым идет работа от остальных.

Т.е, например, именно та ссылка из всего набора на которую кликнули, навели и т.п.

html

```
1 <a href="#" class="link">Возвратит</a>
2 <a href="#" class="link">именно</a>
3 <a href="#" class="link">ту ссылку </a>
4 <a href="#" class="link">на которую</a>
5 <a href="#" class="link">нажали</a>
```

javascript

```
1 $('link').on('click', function() {
2     console.log($(this));
3 });
```



Функции прохода по DOM

- **.find()** - ищет по иерархии “внутри” (в потомках)
- **.closest()** - ищет по иерархии “наружу” (в родителях)
- **.siblings()** - ищет всех “соседей” (элементы на одном уровне вложенности)
- **.next()** - ищет соседа вниз по иерархии
- **.prev()** - ищет соседа вверх по иерархии
- **.parent()** - ближайшего родителя
- **.children()** - ближайшего потомка

jQuery позволяет легко найти нужный элемент и произвести его изменения

Атрибуты и свойства



javascript

```
1 var attrName = $('.class').attr('class');
2 $('.class').attr('class', 'className');
3
4 var text = $('.class').text();
5 $('.class').text();
6
7 var cssProp = $('.class').css('margin-left');
8 $('.class').css({
9     'margin-left' : '100px'
10 });
11
12 var valVal = $('input.class').val();
13 $('.class').val('new value');
14
15 var width = $('.class').width();
16 $('.class').width(350);
```



Тест на внимательность



что вернет эта цепочка?

Методы jQuery поддерживают вызовы цепочкой. При этом в каждый метод будет возвращен **текущий** найденный элемент.

javascript

```
1 $('.needed').closest('.outer').find('.sibling-bottom').next();
```

html

```
1 <div class="outer">
2   <div class="inner">
3     <div class="needed">first</div>
4     <div class="sibling-bottom">next</div>
5     <div class="another-sibling">bottom element</div>
6   </div>
7 </div>
```



Перебираем набор

Набор элементов можно перебрать и для каждого выполнить переданную функцию

javascript

```
1 $.wrap(a).each(function(index) {  
2     // $(this) - текущий элемент  
3     // index - порядок элемента  
4 });
```

A low-poly, stylized illustration in shades of gray. On the left, a large, angular ship with a prominent mast and a small flag is shown. To its right, a dinosaur-like creature with a long neck and a small head is visible. The background features rolling hills and a distant horizon. In the bottom left corner, there is a small red L-shaped graphic element. In the top right corner, there is a larger red L-shaped graphic element.

Анимации

Готовые анимации

- **.hide()** - изменяет размеры элемента до нулевых и прячет элемент (обратные действия делает **show()**)
- **.slideDown()** - разворачивает скрытый элемент до нужной ему высоты (обратные действия делает **slideUp()**)
- **.fadeIn()** - показывает скрытый элемент изменяя ему прозрачность (обратные действия делает **fadeOut()**)
- **.fadeTo()** - меняет прозрачность у элемента





Пишем свои анимации

В функцию анимации передаются следующие параметры - css свойства которые нужно изменить, время в миллисекундах и функция “**callback**” которая выполнится после завершения анимации.

javascript

```
1 $('.class').animate({
2     "left" : "300px",
3     "height" : "200px"
4 }, 400, function() {
5     $(this) // $('.class')
6 });
```