

JavaScript. Базовый уровень

Урок 6

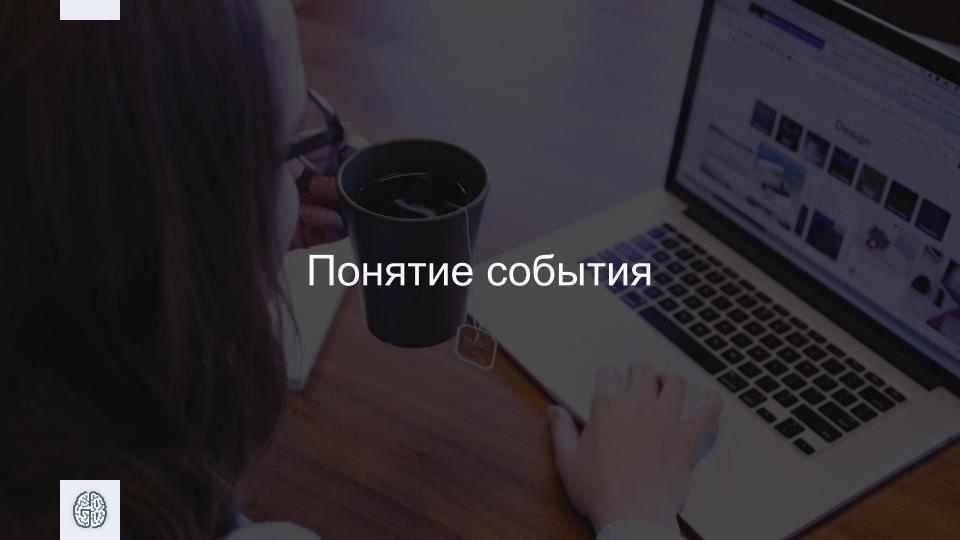
# Обработка событий в JavaScript

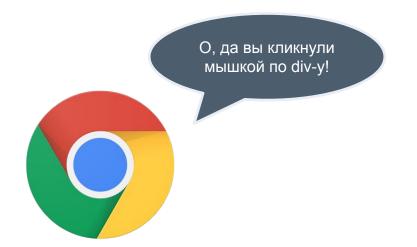
Понятие браузерного события. Асинхронное программирование.

#### План урока

- Понятие события.
- Обработка нажатий.
- Другие браузерные события.
- Практикум.







#### Событие

Это сигнал от браузера о том, что что-то произошло.



#### Обработка событий

Любому событию можно указать обработчик.

```
function myProcessor(){
  console.log("Загрузка завершена");
}
```

window.onload = myProcessor;





• Мы загружаем фотогалерею с миниатюрами, которые располагаются в директории /img/gallery/small/.



• По клику по картинке пользователю показывается соответствующая большая картинка, расположенная в директории /img/gallery/big.

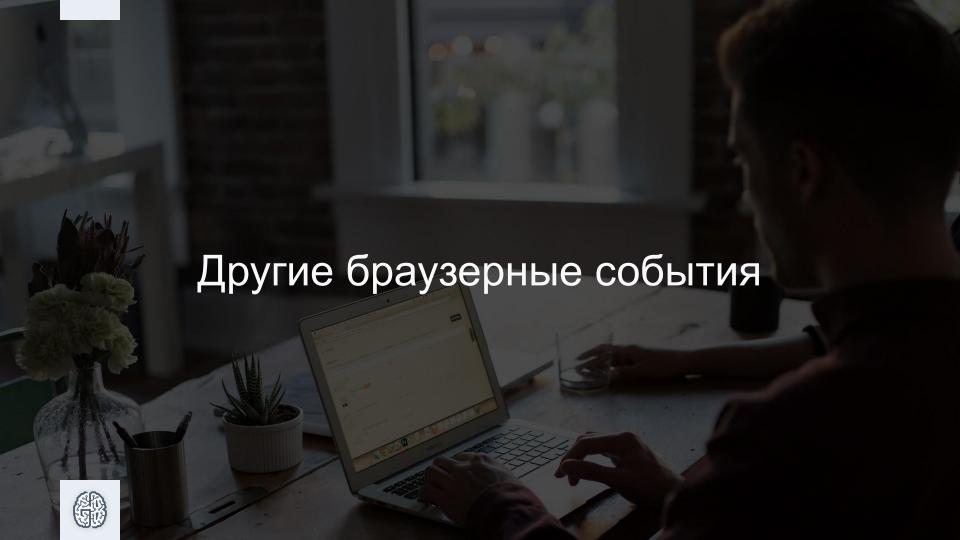


• Большая картинка будет помещаться в специальную область вверху экрана, когда изображения будут находиться в нижней части.



- 1. Очистить div big\_picture от содержимого.
- 2. Прочесть имя картинки, по которой произошел клик.
- 3. Найти соответствующую большую картинку.
- 4. Поместить ее в div big\_picture.





### Практическое задание



#### Практическое задание

- 1. Продолжаем реализовывать модуль корзины:
  - а. Добавлять в объект корзины выбранные товары по клику на кнопке «Купить» без перезагрузки страницы;
  - Б. Привязать к событию покупки товара пересчет корзины и обновление ее внешнего вида.
- 2. \* У товара может быть несколько изображений. Нужно:
  - Реализовать функционал показа полноразмерных картинок товара в модальном окне;
  - b. Реализовать функционал перехода между картинками внутри модального окна.



