Curs 8 JavaScript - partea a III-a

1. Obiecte JavaScript specifice navigatorului

1.1. Obiectul Navigator

- Conţine informaţii despre navigatorul folosit.
- Este membru al obiectului de tip Window

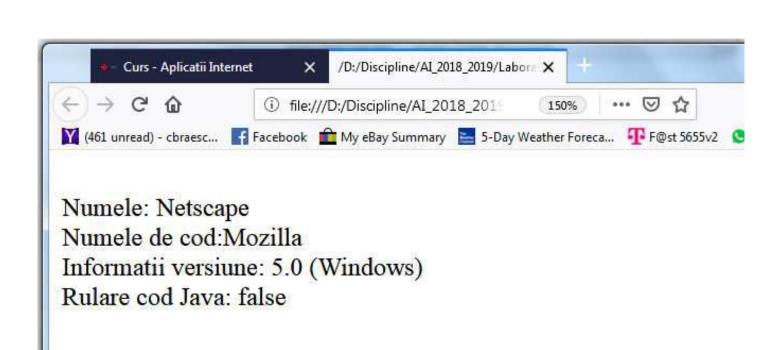
Membrii obiectului Navigator

Membrul	Descrierea
appCodeName	Numele de cod al navigatorului
appName	Numele navigatorului
appVersion	Informaţii legate de versiunea navigatorului
cookieEnabled	Indică dacă sunt premise sau nu "cookies"
platform	Indică tiplu de platformă pentru care a fost compilat navigatorul

Metodele obiectului Navigator

Metoda	Descrierea
javaEnabled()	Indică dacă navigatorul poate executa cod Java

Exemplu:



1.2 Objectul Screen

- Conţine informaţii despre modul video al monitorului.
- Este membru al obiectului de tip Window

Membrii obiectului Screen

Membrul	Descrierea
availHeight	Înălţimea utilă a ecranului în pixeli (fără Windows Taskbar)
availWidth	Lăţimea utilă a ecranului în pixeli (fără Windows Taskbar)
height	Înălţimea totală a ecranului în pixeli
pixelDepth	Retoluţia culorii în biţi/pixel
width	Lăţimea ecranului în pixeli

Exemplu:

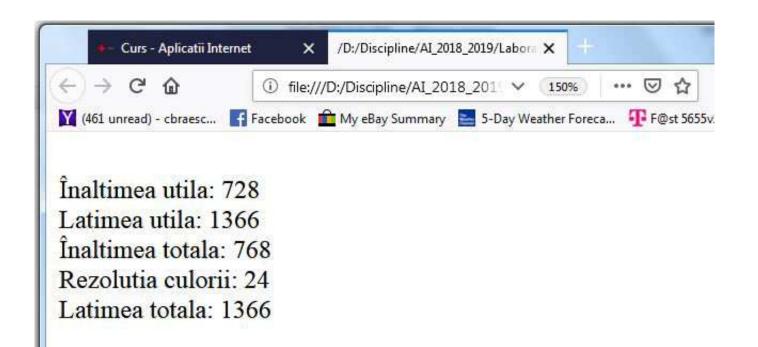
```
<html>
<body>

<script type="text/javascript">

document.write("<br />Înaltimea utila: " + screen.availHeight);
document.write("<br />Latimea utila: " + screen.availWidth);
document.write("<br />Înaltimea totala: " + screen.height);
document.write("<br />Rezolutia culorii: " + screen.pixelDepth);
document.write("<br />Latimea totala: " + screen.width);

</script>

</body>
</br/>
</body>
</br/>
</body>
</br/>
</body>
</br/>
</body>
</br/>
</br/>
</body>
</br/>
</br/>
</body>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</body>
</body>
</br/>
</br/>
</body>
</br/>
</br/>
</body>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</body>
</br/>
</body>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</br/>
</body>
</br/>
<br/>
</br/>
<br/>
<b
```



1.3 Objectul Document

- Fiecărui document HTML încărcat într-o fereastră a unui navigator îi corespunde un obiect de tip Document.
- Permite accesul din interiorul unui script la toate elementele HTML dintr-un document HTML
- Este membru al obiectului de tip Window

Colecţiile obiectului Document

Colecţia	Descrierea
anchors[]	Vectorul cu toate ancorele din document
forms[]	Vectorul cu toate formularele din document
images[]	Vectorul cu toate imaginile din document
links[]	Vectorul cu toate legăturile din document

Membrii obiectului Document

Membrul	Descrierea
domain	Numele domeniului server-ului ce a încărcat documentul
referrer	Adresa URL a documentului ce a provocat încărcarea documentului current
title	Titlul documentului
URL	Adresa URL a documentului

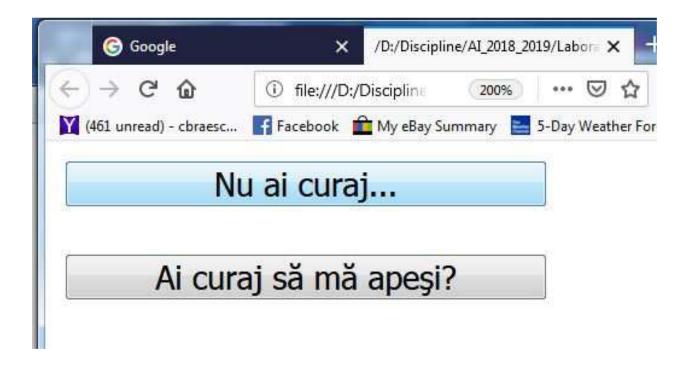
Metodele obiectului Document

Metoda	Descrierea
getElementById()	Accesează primul element HTML cu identificatorul specificat
getElementsByName()	Accesează toate elementele cu numele specificat
getElementsByTagName()	Accesează toate elementele de tipul specificat
write()	Scrie cod HTML sau JavaScript într-un document
writeln()	Scrie cod HTML sau JavaScript într-un document, dar adaugă și trecerea la linie nouă

Exemplu butoane animate

```
< ht.ml>
<head>
<script type="text/javascript">
  function mouseOver()
    document.getElementById("b1").src ="rosu.gif";
  function mouseOut()
    document.getElementById("b1").src = "gri.gif";
</script>
</head>
<body>
<a href="http://ai.ac.tuiasi.ro" target=" blank">
<img border="0" alt="Pagina AI" src="gri.gif" id="b1"</pre>
onmouseover="mouseOver()" onmouseout="mouseOut()" /></a>
</body>
</html>
```

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
  function mouseOver()
    document.getElementById("b").value ="Nu ai curaj...";
  function mouseOut()
    document.getElementById("b").value ="Ai curaj să mă apeşi?";
</script>
</head>
<body>
<input type="submit" style="width:200px" value="Ai curaj să mă</pre>
apeşi?" id="b" onmouseover="mouseOver()" onmouseout="mouseOut()">
</body>
</html>
```



Exemplu hărţi de imagine

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
    function writeText(txt)
    {
        document.getElementById("descriere").innerHTML=txt;
    }
</script>
</head>
<body>
<img src="yes_no_314.png" alt="Harta" usemap="#harta" />
```

```
<map name="harta">
<area shape ="circle" coords ="80,80,70"</pre>
onMouseOver="writeText('Da, sigur...')"
onMouseOut="writeText('Alegeţi o opţiune!')"
href ="yes.html" target =" blank" alt="M1" />
<area shape ="circle" coords ="240,80,70"</pre>
onMouseOver="writeText('Nu, cum să nu?')"
onMouseOut="writeText('Alegeti o optiune!')"
href ="no.html" target =" blank" alt="M2" />
</map>
</body>
</html>
```



```
<html><head>
<script>
function myFunction(element, culoare)
 element.style.color = culoare;
</script></head>
<body>
onmouseup="myFunction(this,'green')">
Dudul negru (Morus nigra - L.) este o specie de dud (familia
Moraceae). Este nativ din sud-vestul Asiei, unde a fost cultivat
de așa de mult timp încât extinderea sa naturală precisă este
necunoscută. Este cunoscut pentru numărul mare de cromozomi,
având 154 perechi (308 cromozomi individuali).
</body></html>
```



Dudul negru (Morus nigra - L.) este o specie de dud (familia Moraceae). Este nativ din sud-vestul Asiei, unde a fost cultivat de așa de mult timp încât extinderea sa naturală precisă este necunoscută. Este cunoscut pentru numărul mare de cromozomi, având 154 perechi (308 cromozomi individuali).

1.4 Obiectul Window

Conţine informaţii despre fereastra navigatorului.

Membrii obiectului Window

Membrul	Descrierea
document	Obiectul de tip Document corespunzător ferestrei
length	Numărul de cadre dintr-o fereastră
location	Obiectul de tip Location corespunzător ferestrei
name	Numele ferestrei
navigator	Obiectul de tip Navigator corespunzător ferestrei
outerHeight	Înălţimea exterioară a ferestrei
outerWidth	Lăţimea exterioară a ferestrei
screen	Obiectul de tip Screen corespunzător ferestrei
self	Fereastra curentă
status	Textul din bara de stare a ferestrei

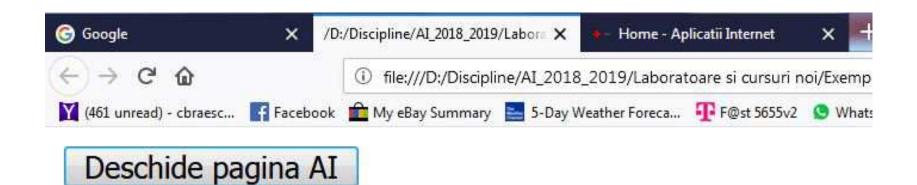
Metodele obiectului Window

Metoda	Descrierea
alert()	
clearInterval(id)	Anulează temporizarea creată cu setInterval()
clearTimeout(id)	Anulează temporizarea creată cu setTimeout()
close()	Închide fereastra
confirm()	
moveBy(x,y)	Mută fereastra relative la poziția curentă
moveTo(x,y)	Mută fereastra relative la poziția specificată
open()	Deschide o fereastră noua a navigatorului
print()	Imprimă conținutul ferestrei
prompt()	
resizeBy(x,y)	Redimensionează fereastra cu valorile precizate în pixeli
resizeTo(x,y)	Redimensionează fereastra la valorile specificate
setInterval()	Apelează o funcţie sau evaluează o expresie cu o perioadă specificată în milisecunde
setTimeout()	Apelează o funcție sau evaluează o expresie după un interval de timp

specificat în milisecunde

Exemple lucru cu ferestre

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
    function ai()
    {
       window.open("http://ai.ac.tuiasi.ro")
    }
</script>
</head>
<body>
<input type=button value="Deschide pagina AI" onclick="ai()" />
</body>
</html>
```

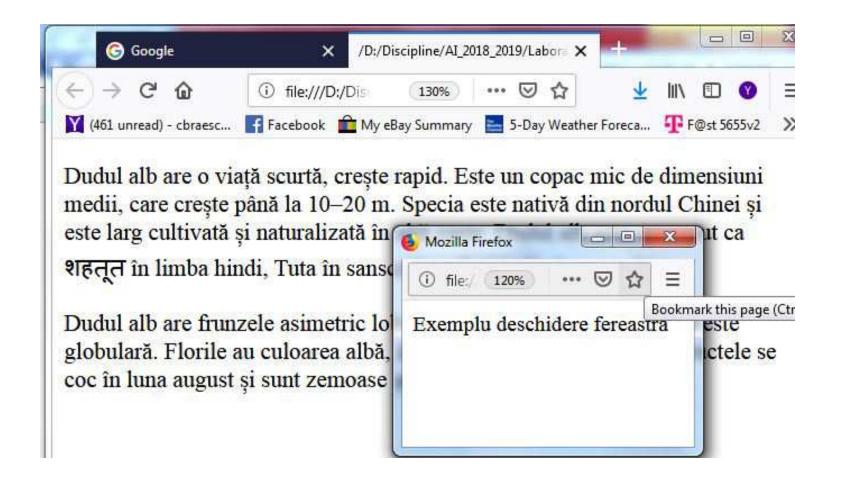


```
<html>
<body>
<script type="text/javascript">
    win1 = window.open('','','width=200,height=100')
    win1.document.write("Exemplu deschidere fereastră")
    win1.focus()
</script>
```

Dudul alb are o viață scurtă, crește rapid. Este un copac mic de dimensiuni medii, care crește până la 10-20 m. Specia este nativă din nordul Chinei și este larg cultivată și naturalizată în altă parte. Dudul alb este cunoscut ca शहत्त în limba hindi, Tuta în sanscrită și Tuti în limba marathi.

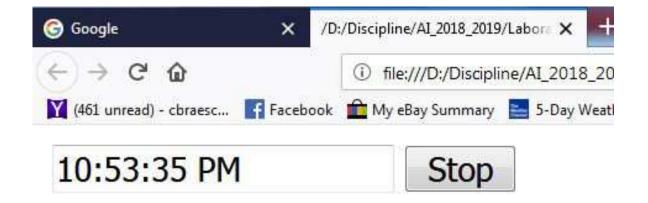
>Dudul alb are frunzele asimetric lobate, de culoare verde și coroana este globulară. Florile au culoarea albă, înflorește în luna mai - iunie. Fructele se coc în luna august și sunt zemoase și cărnoase, de culoare albă.

```
</body></html>
```



Exemplu ceas

```
<html>
<body>
<form>
<input type="text" id="clock" />
<script language=javascript>
var int=self.setInterval("clock()",1000);
function clock()
 var d=new Date();
 var t=d.toLocaleTimeString();
  document.getElementById("clock").value=t;
</script>
<button onclick="int=window.clearInterval(int)">Stop</button>
</form>
</body>
</html>
```



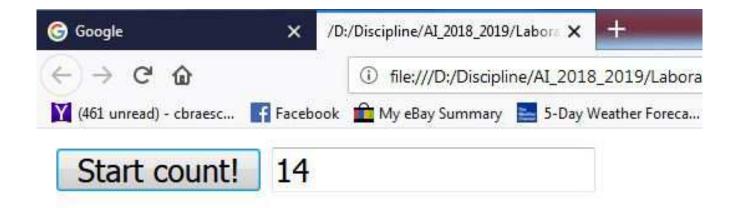
Exemplu contor

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
var c=0;
var t;
var timer is on=0;
function timedCount()
  document.getElementById('txt').value=c;
  c=c+1;
  t=setTimeout("timedCount()",1000);
}
function doTimer()
if (!timer is on)
  timer is on=1;
  timedCount();
```

```
}

</script>
</head>

<body>
<form>
<input type="button" value="Start count!" onClick="doTimer()">
<input type="text" id="txt" />
</form>
</body>
</html>
```



```
< ht.ml>
<head>
<script type="text/javascript">
var idx=0;
var x;
var imgs=["/img1.jpg","/img2.jpg","/img3.jpg",
       "/imq4.jpq","/img5.jpg","/img6.jpg"];
function slide()
{
   idx=idx+1;
   if (idx==imgs.length)
       idx=0:
   document.getElementById("im").src="imgs/"+imgs[idx];
   clearTimeout(x);
   x=setTimeout(slide,3000);
   document.getElementById("pa").innerHTML="image
"+(idx+1)+"/"+imgs.length;
}
```

```
function prev()
   idx=idx-1;
   if (idx<0)
      idx=imgs.length-1;
   document.getElementById("im").src="imgs/"+imgs[idx];
   clearTimeout(x);
   x=setTimeout(prev,3000);
   document.getElementById("pa").innerHTML="image
"+(idx+1)+"/"+imqs.length;
</script>
</head>
<body>
<span id="pa">image 0/?</span><br>
<img id="im" src="imgs/img1.jpg" width="300" height="200">
<br>
<button onclick="prev()">prev</button>
<button onclick="slide()">next</button>
</body></html>
```

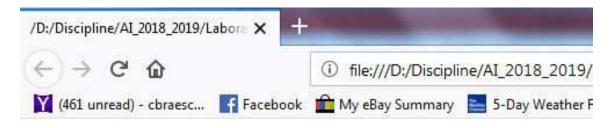


image 4/6



prev

next