

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА «ОСНОВЫ JAVASCRIPT - 1»

Цель: научиться использовать основные команды языка JavaScript и комментарии в коде, объявлять и использовать переменные, создавать и использовать свои простейшие функции.

Использование различных способов размещения скриптов

1. Наберите в **VSCode** код скрипта в теле HTML-документа, сохраните полученный результат под именем **index1.html** в своей папке или в папке **Семинар по JavaScript БГУ\Занятие 1\Выполненные задания** и откройте (запустите) его в любом браузере:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<!-- область заголовка HTML - это комментарий в стандарте HTML -->
</head>
<body>
<!-- область тела документа HTML -->
<script>
//пример встраивания javascript в тело документа
/*использован метод Write для вывода на страницу результата выполнения
функции Date() - возвращение текущего даты/времени
*/
document.write(Date());
</script>
</body>
</html>
```

2. Наберите в **VSCode** код скрипта в составе страницы HTML, сохраните полученный результат под именем **index2.html** и откройте (запустите) его в любом браузере:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<p>
JavaScript может написать прямо в HTML выходной поток - в теле документа
</p>
<script>
document.write("<h1>Это тег для заголовка</h1>");
document.write("<p>Это тег для обозначения параграфа</p>");
</script>
<p>
Вы можете использовать метод <strong> document.write </strong> в теле выходном
HTML.
Если вы используете этот метод после загрузки документа (например, в функции), весь
документ будет перезаписан.
<!--тег <strong> делает выделения текста на выходе страницы -->
</p></body></html>
```

3. Наберите в **VSCode** код странички с объявлением переменных, сохраните полученный результат под именем **index3.html** и откройте (запустите) его в любом браузере:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<div id="test"></div>
<script>
let test = 5;
alert(test);
</script></body></html>
```

4. Наберите в **VSCode** код следующей странички с примером объявления переменных и их использованием (вместо слов Фамилия Имя Отчество – набрать свои правильные ФИО), сохраните полученный результат под именем **index4.html** и откройте (запустите) его в любом браузере:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<script>
let pi=3.14;
let name="Фамилия Имя Отчество";
let answer='Yes I am!';
document.write(pi + "<br>");
document.write(name + "<br>");
document.write(answer + "<br>");
</script></body></html>
```

5. Наберите в **VSCode** код следующей странички с примером, выводящим один и тот же текст 3 раза, сохраните полученный результат под именем **index5.html** и откройте (запустите) его в любом браузере:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<script>
document.write("Добро пожаловать!<br>");
document.write("Это JavaScript!<br>");
document.write("Добро пожаловать!<br>");
document.write("Это JavaScript!<br>");
document.write("Добро пожаловать!<br>");
document.write("Это JavaScript!<br>");
</script></body></html>
```

6. Перепишем предыдущий пример с использованием функции, так чтобы он стал более компактным, для этого в **VSCode** наберите код следующей странички, сохраните полученный результат под именем **index6.html** и откройте (запустите) его в любом браузере:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<script>
function myGunction () {
    document.write("Добро пожаловать!<br>");
    document.write("Это JavaScript!<br>");
}
myGunction ();
myGunction ();
myGunction ();
</script></body></html>
```

7. Наберите в **VSCode** код следующей странички с примером объявления переменных и их использованием, сохраните полученный результат под именем **index7.html** и откройте (запустите) его в любом браузере:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<p>Нажмите кнопку для объявления переменной и вывода результата.</p>
<button onclick="myFunction()">Нажми меня, please!</button>
<p id="demo">Текст, помеченный меткой demo</p>
<script>
//объявляем функцию, которую будет вызывать кнопка по методу onclick
function myFunction()
{
//объявляем переменную строковую
let carname="Volvo";
/*
document.getElementById – метод объекта document. Он возвращает ссылку на узел документа,
которую можно использовать для изменения свойств и обращения к методам узла.
*/
//метод getElementById, получающий данные из тега по метке demo
// Свойство innerHTML устанавливает или получает всю разметку
// и содержание внутри данного элемента.
document.getElementById("demo").innerHTML=carname;
}
</script></body></html>
```

8. Наберите в **VSCode** код следующей странички с примером использования метода `console.log()`, сохраните полученный результат под именем **index8.html** и откройте (запустите) его в любом браузере:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<script>
document.write("Чтобы открыть Консоль в Firefox – нажмите Ctrl + Shift + K");
console.log("Добро пожаловать в Веб-консоль");
document.write("Строка №1");
document.write("Строка №2 <br />");
document.write("Строка №3");
console.log("Строка №1");
console.log("Строка №2");
console.log("Строка №3");</script></body></html>
```

Самостоятельная работа

Создайте в **VSCode** документ HTML, в котором средствами JavaScript:

1. Объявите две переменные: `admin` и `name`.
2. Запишите в `name` строку "Виталий Валентинович".
3. Скопируйте значение из `name` в `admin`.
4. Выведите оповещение `admin` (должно вывести «Виталий Валентинович»).
5. С помощью функции замените значение `admin` на свое «Имя Отчество», выведите на экране браузера кнопку «Нажми меня, please!», нажав на которую в окне браузера отобразятся значения 2 переменных `admin` и `name`.
6. Сохраните полученный результат под именем **index9.html**.

Самостоятельная работа

Создайте в **VSCode** документ HTML, в котором средствами JavaScript:

1. Объявите две переменные: `admin` и `name`.
2. Запишите в `name` строку "Виталий Валентинович".
3. Скопируйте значение из `name` в `admin`.
4. Выведите оповещение `admin` (должно вывести «Виталий Валентинович»).
5. С помощью функции замените значение `admin` на свое «Имя Отчество», выведите на экране браузера кнопку «Нажми меня, please!», нажав на которую в окне браузера отобразятся значения 2 переменных `admin` и `name`.
6. Сохраните полученный результат под именем **index9.html**.

Самостоятельная работа

Создайте в **VSCode** документ HTML, в котором средствами JavaScript:

1. Объявите две переменные: `admin` и `name`.
2. Запишите в `name` строку "Виталий Валентинович".
3. Скопируйте значение из `name` в `admin`.
4. Выведите оповещение `admin` (должно вывести «Виталий Валентинович»).
5. С помощью функции замените значение `admin` на свое «Имя Отчество», выведите на экране браузера кнопку «Нажми меня, please!», нажав на которую в окне браузера отобразятся значения 2 переменных `admin` и `name`.
6. Сохраните полученный результат под именем **index9.html**.

Самостоятельная работа

Создайте в **VSCode** документ HTML, в котором средствами JavaScript:

1. Объявите две переменные: `admin` и `name`.
2. Запишите в `name` строку "Виталий Валентинович".
3. Скопируйте значение из `name` в `admin`.
4. Выведите оповещение `admin` (должно вывести «Виталий Валентинович»).
5. С помощью функции замените значение `admin` на свое «Имя Отчество», выведите на экране браузера кнопку «Нажми меня, please!», нажав на которую в окне браузера отобразятся значения 2 переменных `admin` и `name`.
6. Сохраните полученный результат под именем **index9.html**.

Самостоятельная работа

Создайте в **VSCode** документ HTML, в котором средствами JavaScript:

1. Объявите две переменные: `admin` и `name`.
2. Запишите в `name` строку "Виталий Валентинович".
3. Скопируйте значение из `name` в `admin`.
4. Выведите оповещение `admin` (должно вывести «Виталий Валентинович»).
5. С помощью функции замените значение `admin` на свое «Имя Отчество», выведите на экране браузера кнопку «Нажми меня, please!», нажав на которую в окне браузера отобразятся значения 2 переменных `admin` и `name`.
6. Сохраните полученный результат под именем **index9.html**.