

סיכום שיעור

מרצה: שלמה ספוזניקוב

08/08/2023





חזרה קצרה על מה שלמדנו ומענה לשאלות על משימת הבית

Rainbow+ $^{\setminus}$ מחבר: גל לביא





זמן שאלות

Rai \cap Dow+ $^{\circ}$ פל הזכויות שמורות $^{\circ}$

• פעולה מחזורית שחוזר על עצמה כל פרק זמן מסויים

setInterval(()=>{code}, timeToWaitInMS)

setInterval

תרגילון

- יש לעשות סטופר •
- הוא יתחיל כאשר נכנסים לאתר
 - לא ניתן לעצור את אותו •
 - יש להציג את הסטופר בhtml
 - רק שניות
 - שניות:דקות:שעות * •
- *ליצור כפתור להתחלת הסטופר

מבוא לתכנות א-סנכרוני

מחבר: גל לביא



מבוא לתכנות א-סנכרוני

JS_Advanced_Asynchronous1.html

בחלק זה נלמד מגוון נושאים. בסיום הנושא תוכלו לענות על השאלות הבאות:

- מהו תכנות סנכרוני?
- מהו תכנות א-סנכרוני?
- איזה בעיות יכולות להיווצר בקוד?

```
function connectToServer() {

    setTimeout(function () { console.log("response from server"); }, 3000);
}

console.log("do something 1..");
console.log("do something 2..");
connectToServer();
console.log("do something 3..");
console.log("do something 4..");
```

do something 1..
do something 2..
do something 3..
do something 4..
response from server

Rainbow+\ ® אחבר. גל לביא



מבוא לתכנות א-סנכרוני

בחלק זה נלמד מגוון נושאים. בסיום הנושא תוכלו לענות על השאלות הבאות:

- מהו תכנות סנכרוני?
- מהו תכנות א-סנכרוני?
- איזה בעיות יכולות להיווצר בקוד?

JS_Advanced_Asynchronous2.html

```
function fn1() {
    console.log(1);
}

function fn2() {
    console.log(2);
}

function fn3() {
    console.log(3);
}

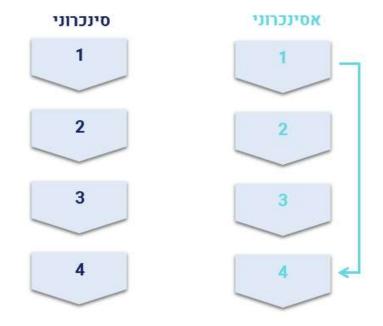
function fn4() {
    console.log(4);
}

setTimeout(fn1, 500);
fn2();
fn3();
fn4();
```

Rainbow+) פל הזכויות שמורות ® מחבר. גל לביא



File_Name.html



מבוא לתכנות א-סנכרוני

בחלק זה נלמד מגוון נושאים. בסיום הנושא תוכלו לענות על השאלות הבאות:

- מה זה תכנות אסינכרוני?
 - במה זה מסייע לנו?
- באיזה מצבים נזדקק להשתמש בטכניקה זו?
- מה זה AJAX ואיך זה מתקשר לתכנות אסינכרוני?
- ?AJAX איך ניתן לבצע פעולות אסינכרוניות? באמצעות

Rainbow+) פל הזכויות שמורות ® מחבר. גל לביא

תרגיל

- יש ליצור אתר שכעבור 5 שניות ישנה את צבע הרקע •
- יש ליצור אתר שכעבור 10 שניות יקפיץ הודעה להרשמה לאתר
 - יש ליצור משחק עם כפתור •
 - יש להסתיר את הכפתור בזמן רנדומאלי בין 5-10 שניות
 - אם המשתמש לא לחץ על הכפתור אז יופיע שהפסיד
 - אם המשתמש הספיק ללחוץ על הכפתור אז ניצח
 - יש לבנות שעון •

שרת לקוח

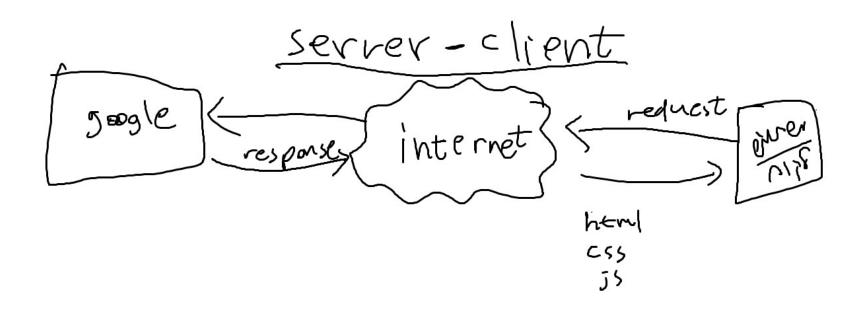
שרת לקוח

GET

- Faster
- Data of the request in url
- Limited up to 65,000 characters

POST

- Slower
- Data hidden
- unlimited



HACKERU

XMLHttpRequest קריאות

מחבר: גל לביא



XMLHttpRequest קריאות

JS_Advanced_XMLHttpRequest.html

```
function demo1() {
   // Create New XMLHttpRequest object
                                                   יצירת אובייקט חדש מסוג
    const request = new XMLHttpRequest();
                                                      XMLHttpRequest
        callback function for onload
                                                   הגדרת מתודה שתרוץ לאחר
    request.onload = function () {_
                                                     שליחה (במצב onload)
        console.log(request);
        console.log(request.status); // Checking the status
        console.log(request.response); // Checking the response (data)
       const myObj = JSON.parse(request.response)
        console.log(myObj)
    // Open and Send request
    request.open("GET", "https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/squirtle");
    request.send();
                               פתיחת הבקשה
   שליחה והפעלת הבקשה
                               והגדרת הבקשה
```

בחלק זה נלמד מגוון נושאים. בסיום הנושא תוכלו לענות על השאלות הבאות:

- מהי קריאה לשרת?
- איך מבצעים קריאה לשרת?
- ?XMLHttpRequest מה מכיל אובייקט מסוג
- אילו פעולות צריך לבצע לביצוע הקריאה לשרת?
 - על מה אחראית המתודה שב-onload?
 - על מה אחראית המתודה open? ■
 - י על מה אחראית המתודה send?
- 2 באיזה סדר צריך לבצע את הפעולות שיש לבצע?
 - איך ניתן לגשת למידע שהתקבל?
 - איך ניתן לבדוק את סטטוס הפניה?
- מהם אפשרויות ה http הנפוצים בשימוש? (GET, POST, PUT, DELETE)
 - איך ניתן לגשת להודעות שגיאה (במידה וקיימות)

Rainbow+¹ © מחבר. גל לביא

תרגילון

- לכתובת ajax יש לשלוח בקשת
 - get מטודה •
- https://jsonplaceholder.typicode.com/posts/2
 - ולהדפיס רק את התשובה ב-console





סיכום שיעור

תחבר: גל לביא cd הזכויות שמורות © Rai∩bow+` © מחבר: גל לביא



אז מה למדנו היום?

- async מבוא לתכנות
 - Server client
 - Xhr ■

Rai∩bow+` © סל הזכויות שמורות ס



שיעורי בית

- יש ליצור אתר שלאחר לחיצה על כפתור יתחיל סטופר שיציג רק שניות בhtml
 - יש ליצור אתר שאם לא משתמשים בו 10 שניות תוקפץ מודעהשמשתמש לא הישתמש באתר במשך 10 שניות
 - יש לשלוח בקשת ajax בעזרת xhr יש לשלוח בקשת
 - https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/ditto
 - ולהציג את התשובה של השרת ב-console
 - לכתובת ajax יש לישלוח בקשת
 - https://jsonplaceholder.typicode.com/posts
 - ולהציג ברשימה של bootstrap את התשובה שקיבלנו מהשרת
 - ****עד כאן****

Rai∩bow+¹ © כל הזכויות שמורות מחבר: גל לביא



תודה על ההקשבה

אני וצוות המכללה כאן עבורכם לשלוח לי: איך היה השיעור מ-1 עד 10 איך היה הקצב מ-1 עד 10

