

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики»
(СибГУТИ)

Кафедра прикладной математики и кибернетики

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №2.1
по дисциплине «Интернет-технологии»

Выполнил:
ст. гр. ИВ-921
Ярошев Р.А.

Проверил:
доц. каф. ПмиК
Приставка П.А.

Оценка «_____»

Новосибирск 2020

Оглавление

Задание.....	3
Выполнение.....	4
Листинг.....	7
Lab2.1.html.....	7

Задание

Создать форму, состоящую из двух изображений и кнопки "Обменять", по нажатию на которую изображения меняются местами.

Выполнение

Первоначально задаем форму, где будут храниться параметры картинок и кнопки (<FORM>...</FORM>).

Далее внутри атрибута FORM укажем:

- путь по которому будут загружаться наши картинки (img src= «№.png»). В нашем случае путь выглядит таким образом поскольку картинки находятся в том же каталоге, что и html файл.
- Также указываем id картинок - произвольное логичное имя, в моем случае это «img№».
- Можем указать ширину (width=...) и высоту (height=...) картинок.
- Далее подключаем в нашу форму атрибут «button» - кнопку. Указываем ее id (id=«Btn») и текст, который она будет содержать в себе (value=«Обменять»).
- Описание этих объектов желательно делать перед выполнением скрипта, во избежании обработки функцией того, что еще не было загружено.

Переходим непосредственно к нашей функции.

Функция заключена в тег <SCRIPT>...</SCRIPT>, поскольку написана на языке Java. Таким образом осуществляется связь html документа с данным скриптом. Для соблюдения синтаксиса пишем «function ()».

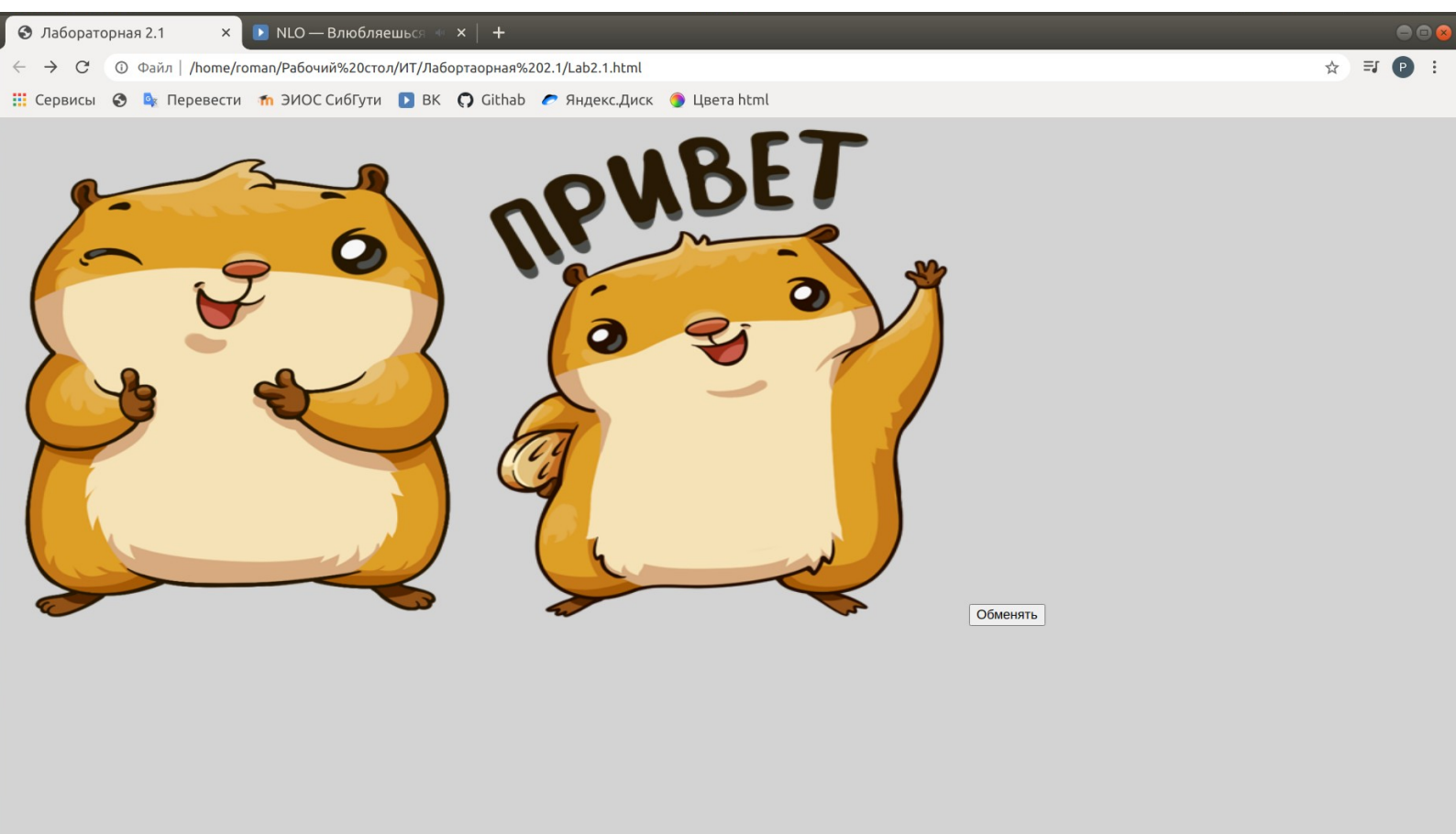
Далее в функции:

- объявляем переменную Btn (var Btn). Эту переменную инициализируем как объект document, чтобы можно было обращаться к ее свойствам. Метод обращения к свойствам осуществляется посредством id (document.getElementById).
- Далее, указав обработчик onclick для события Btn, то есть для события, когда мы нажимаем левой кнопкой мыши на кнопку, запускаем еще одну функцию.
- В этой функции объявляем переменные img№. Также инициализируем переменные и указываем метод обращения к ним (var img№ = document.getElementById(«img№»)).
- Возвращаемое значение будет содержать функцию, в которой происходит смена картинок:

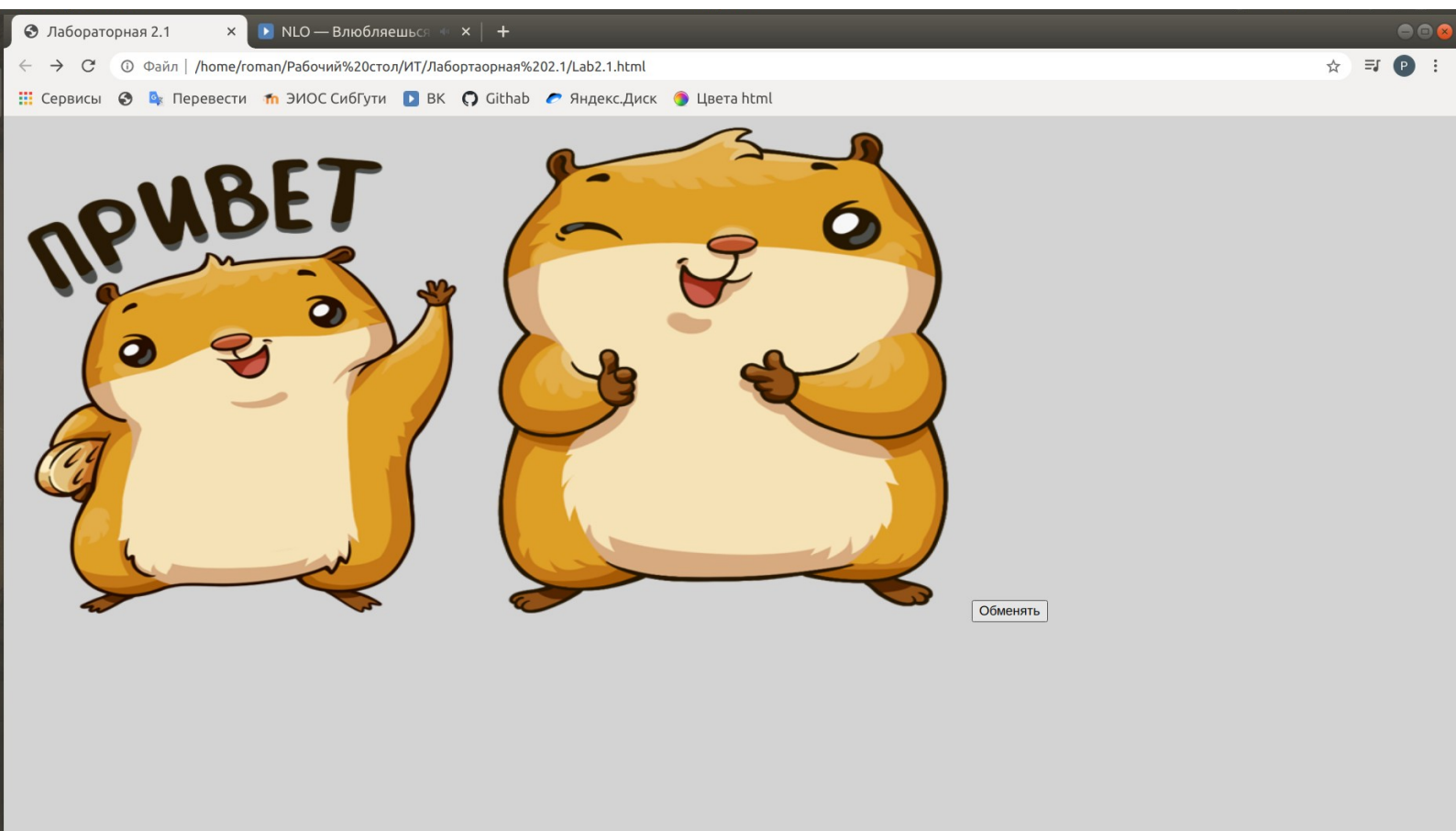
1. объявляем новую переменную `chng` (англ. `change`), которой присваиваем адрес переменной `img1`.
 2. Вместо адреса переменной `img1` записываем адрес переменной `img2`. Теперь по адресу `img1.src` лежит `img2.src`.
 3. Далее в бывший адрес `img2.src` «кладем» переменную `chng`, в которой лежит адрес `img1.src`.
- Вывод функции со сменой изображений будет циклично продолжаться при событии `Btn.onclick` благодаря смене непосредственно адресов.

Получилось:

исходное положение



после нажатия на кнопку



ЛИСТИНГ

Lab2.1.html

```
1  <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 3.2//RU">
2  <HTML>
3  <HEAD>
4
5  <META HTTP-EQUIV="CONTENT-TYPE" CONTENT="text/html; charset=UTF-8">
6  <TITLE>Лабораторная 2.1</TITLE>
7
8  </HEAD>
9
10 <BODY link="blue" vlink="red" alink="green" bgcolor="lightgrey">
11   <FORM>
12     
13     
14     <input type="button" id="Btn" value="Обменять">
15   </FORM>
16
17   <SCRIPT>
18     (function () {
19       var Btn = document.getElementById("Btn");
20       Btn.onclick=function () {
21         var img1 = document.getElementById("img1");
22         var img2 = document.getElementById("img2");
23
24         return function () {
25           var chng = img1.src;
26           img1.src = img2.src;
27           img2.src = chng;
28         }
29       }();
30     })();
31   </SCRIPT>
32 </BODY>
33
34 </HTML>
```