

JAVASCRIPT BASIC

Befehle:

`document.getElementById(e).style.width = „20px“;`

Das aktuelle Dokument, in dem man sich befindet, ansprechen.

Andere Schreibweise möglich:

`window.document`

Diese Funktion ruft ein bestimmtes Objekt anhand der ID. Die ID wird als Parameter in den Klammern übergeben.

Weitere Funktionen:

`getElementByName(e)`

`getElementsByTagName(e)`

Nun kann man die Attribute des Objektes aufrufen. In diesem Fall wird das Attribut „style“ aufgerufen. Die Attribute verfügen über verschiedene Eigenschaften. Mit der Eigenschaft „width“, möchten wir die Breite des Objekts um 20 Pixel vergrößern.

Weitere Attribute:

`src, value, innerHTML, type, cols, rows, name, label, ...`

Weitere Eigenschaften von „style“:

`height, border, position, opacity, zIndex, ...`

Erklärung ein paar Eigenschaften:

Rahmen erstellen: `border = „solid 2px #000“;`

Transparenz 50%: `opacity = „0.5“;`

Höhe um 50px mehr: `height = „50px“;`

Text einfügen: `innerHTML = „Falsche eingaben!“;`

Hervorhebung aktiv: `zindex = „1“;`

Einbindung:

Javascript in „head“- bzw. „body“- Bereich einbinden:

`<script type=“text/javascript“>`

...

`</script>`

Javascript über eine externe Datei nutzen:

`<script type=“text/javascript“ src=“java.js“></script>`

Javascript Funktionen oder Befehle bei einem Objekt einbinden:

`<input type=“submit“ value=“Absenden“ id=“senden“ onMouseOver=“button(‘ac‘)“ onMouseOut=“button(‘deac‘)“ onClick=“eingabe()“>`

In diesem Fall bekommt das Button mit der ID=“senden“ drei Javascript Funktionen zu drei Eventhandlern zugewiesen. Das Eventhandler **onMouseOver** (mit dem Mauszeiger über den Button) bekommt die Funktion **button(‘ac‘)** mit einem String Parameter „ac“ (aktiviert). Das Eventhandler **onMouseOut** (mit dem Mauszeiger von dem Button) bekommt die gleiche Funktion **button(‘deac‘)**, aber mit einem anderen String Parameter „deac“ (deaktiviert).

Eventhandler:

Jedes Objekt in HTML verfügt über folgende Eventhandler, mit welchen eine Javascript Funktion bzw. ein Javascript Befehl ausgeführt werden kann:

Beim Klick:

`onClick`

Beim Doppelklick:

`onDbClick`

Beim Verlassen (z.B. Textbox):

`onBlur`

Beim Aktivieren (z.B. mit Klick in die Textbox):

`onFocus`

Bei gedrückter Maustaste:

`onMouseDown`

Bei weiterbewegter Maus:

`onMouseMove`

Beim Verlassen des Objekts mit dem Mauszeiger:

`onMouseOut`

Beim Überfahren des Objekt mit dem Mauszeiger:

`onMouseOver`

Bei losgelassener Maustaste:

`onMouseUp`