

<http://cseweb.ucsd.edu/~lerner/js.jpg>

# JAVASCRIPT

# HTML, CSS, Javascript

---

- HTML define estrutura
- CSS define estilo
- Javascript define lógica de operações

# O que é?

- Linguagem de Programação

  - Interpretada

  - “Scripting”

    - (leve, supostamente para pequenos scripts)

- Muito utilizada em páginas web

  - Interatividade

  - Animações

# O que pode fazer?

- Permite programação numa página HTML
  - ▣ Ciclos, condições, funções, etc...
- Pode reagir a eventos
  - ▣ Ex: click num botão
- Pode alterar HTML
  - ▣ Ex: carregar mais comentários
- Etc...

# Origem na Netscape

- Desenvolvido para o Netscape Navigator em 1995
- Maio: Criada como Mocha
- Setembro: Mudou nome para LiveScript
- Dezembro: Netscape Navigator adicionou suporte para Java
  - O primo mais simples ficou JavaScript
  - Objectivo: Ganhar notoriedade pela fama do Java

# Onde colocar Javascript

- Usando a marca `<script>`
  - ▣ Em qualquer parte da página.
- Incluída na página
  - ▣ Tipicamente dentro da marca `<head>`
- Obtida de um recurso externo
  - ▣ Método preferencial

# JavaScript na Página

```
<html>
  <head>
    <script type="text/javascript">
      ...
    </script>
  </head>
  <body>
    ...
    <script type="text/javascript">
      ...
    </script>
  </body>
</html>
```

# JavaScript Externo

```
<html>
  <head>
    <script language="javascript"
      type="text/javascript"
      src="js/scripts.js"></script>
  </head>
  <body>
</body>
</html>
```

- ❑ Maior separação do código
- ❑ Possibilidade de partilha entre páginas
- ❑ Cache no browser



# Caraterísticas (relevantes)

- Interpretada
  - ▣ Não existe compilação
  - ▣ Erros só são detetados na execução
- Sintaxe semelhante ao C/Java
  - ▣ Usa ;
  - ▣ Usa chavetas, parêntesis e parêntesis rectos
  - ▣ If, for, switch, do, while, etc..

# Caraterísticas: Semelhante a C/Java

```
for(i=0;i<10;i++){  
    /* Faz qualquer coisa */  
}
```

```
do{  
    /* Faz qualquer coisa */  
}while(i < 10);
```

```
while(i < 10){  
    /* Faz qualquer coisa */  
}
```

# Caraterísticas: Semelhante a C/Java

```
switch(valor){  
    case 0:  
        /* Faz qualquer coisa para 0 */  
        break;  
  
    case "abc":  
        /* Faz qualquer coisa para "abc" */  
        break;  
  
    default:  
        /* Faz qualquer coisa */  
}
```

**Permite  
Strings!**

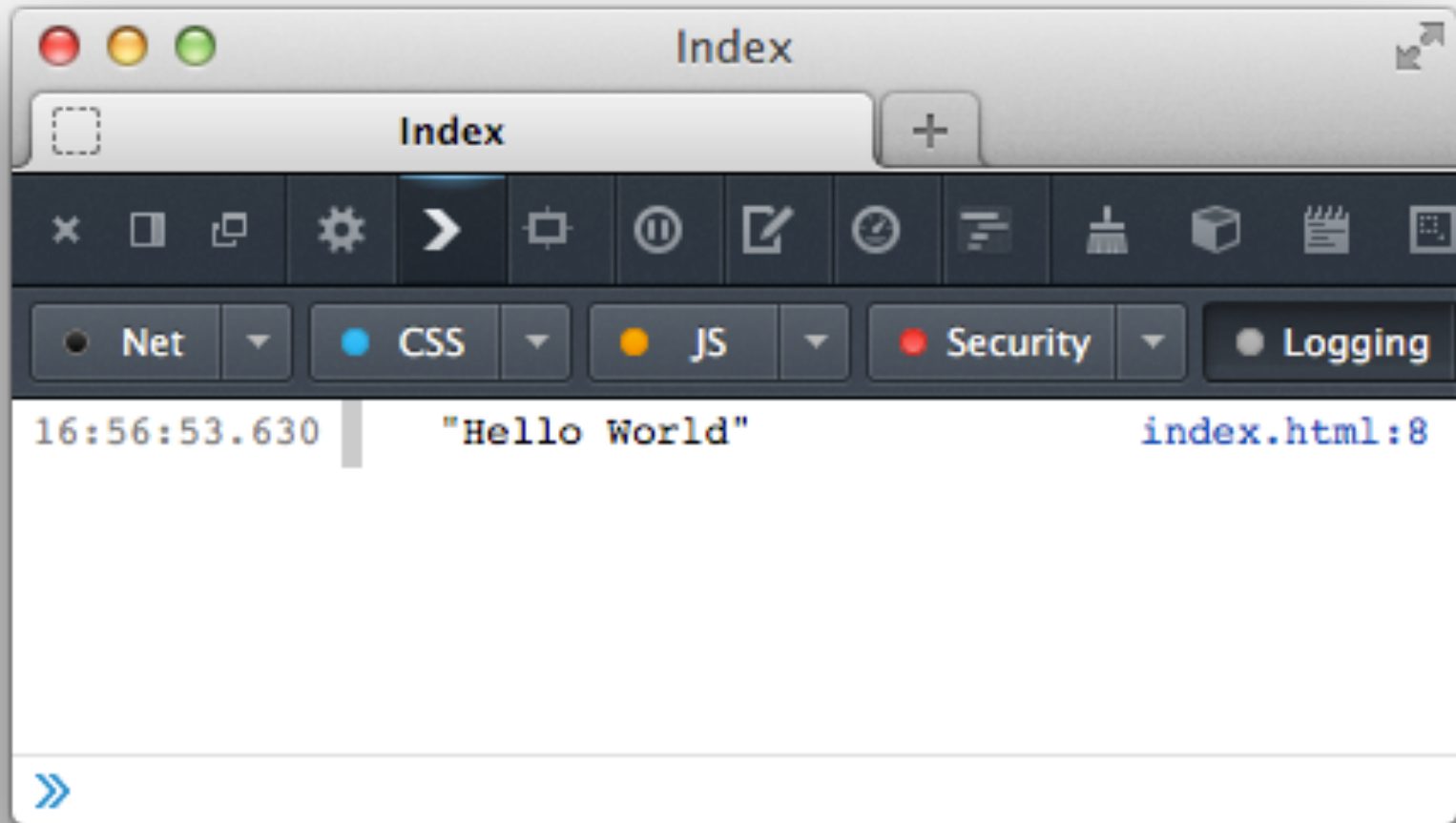


# Caraterísticas: OOP

- Orientada a Objetos
  - ▣ Sintaxe no estilo objeto.método()
- Exemplo: Escrita para a consola
  - ▣ do browser!

```
<script type="text/javascript">  
  console.log("Hello World");  
</script>
```

# Caraterísticas: OOP



# Caraterísticas: Tipos Dinâmicos

- Tipo da variável depende do valor
  - ▣ Não é necessário declarar tipo
  - ▣ Tipo pode mudar em execução

```
var a;
```

**Declaração**

```
a = 3;
```

**Atribuição**

```
var b = 3;
```

**Declaração  
e  
Atribuição**

# Caraterísticas: Tipos Dinâmicos

```
var a = 3;  
var b = 4.5;  
b = "3";  
var d = [1, 2, 3];  
var e = ["a", "b", "c", 5, 6, 7, 8];
```

**a é um número inteiro**  
**b é um número real**  
**b passa a ser uma string**  
**d é um array de inteiros**  
**e é um array misto**

# Caraterísticas: Funções

- Funções sem tipo definido
  - ▣ E parâmetros opcionais

```
function mostraMensagem(mensagem, valor){  
    console.log(mensagem+" "+valor);  
}
```

```
mostraMensagem("Temperatura", 23);  
mostraMensagem("Hello");
```

**Ambas  
utilizações  
válidas**

**valor será null**



# Caraterísticas: Âmbito da função

- Variáveis podem:
  - ▣ Ser globais
  - ▣ Pertencer a uma função

```
var a = "global";  
function mostraMensagem(b){  
    var c = "local";  
    console.log(a+" "+b+" "+c);  
}  
  
mostraMensagem("argumento");
```

# Popups

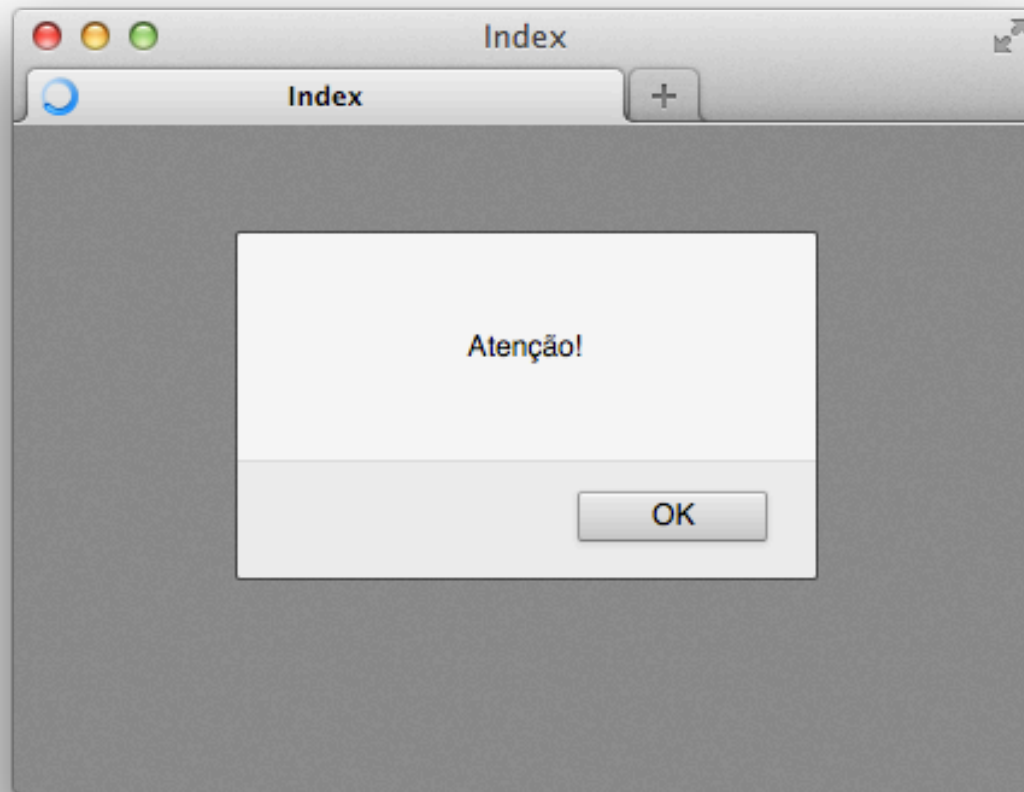
- ❑ JavaScript pode modificar qualquer conteúdo da página!
- ❑ Pode mostrar alertas/popups

```
alert("Atenção!");
```

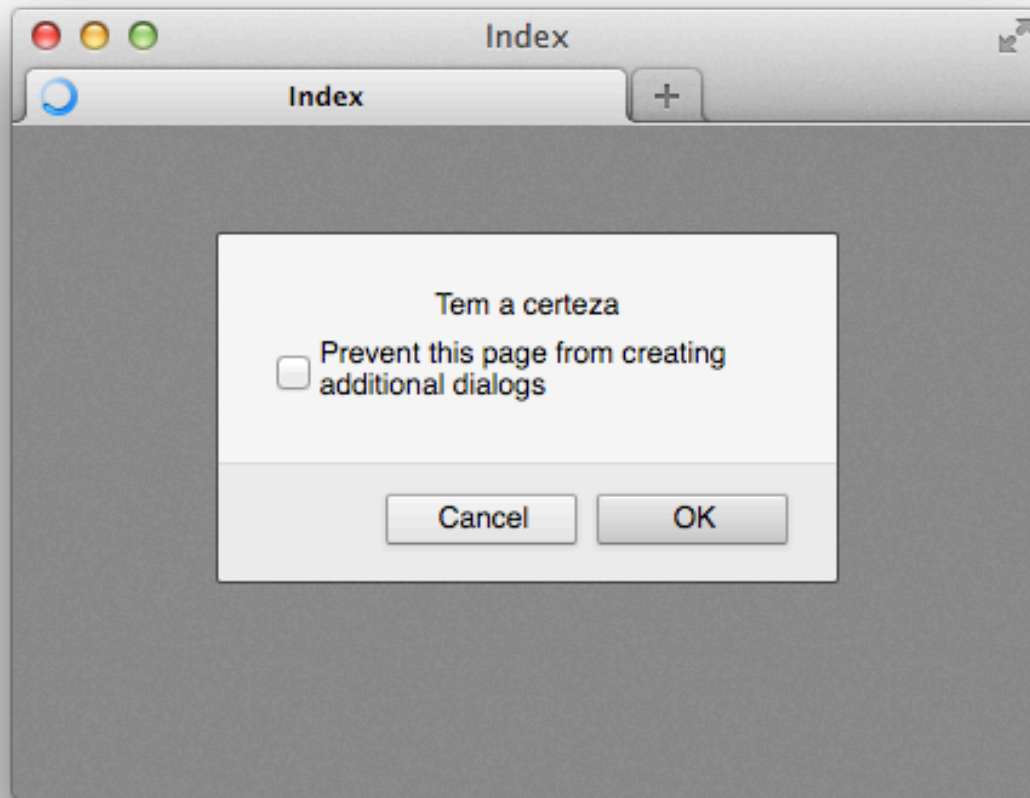
```
confirm("Tem a certeza");
```

```
prompt("Insira o seu nome");
```

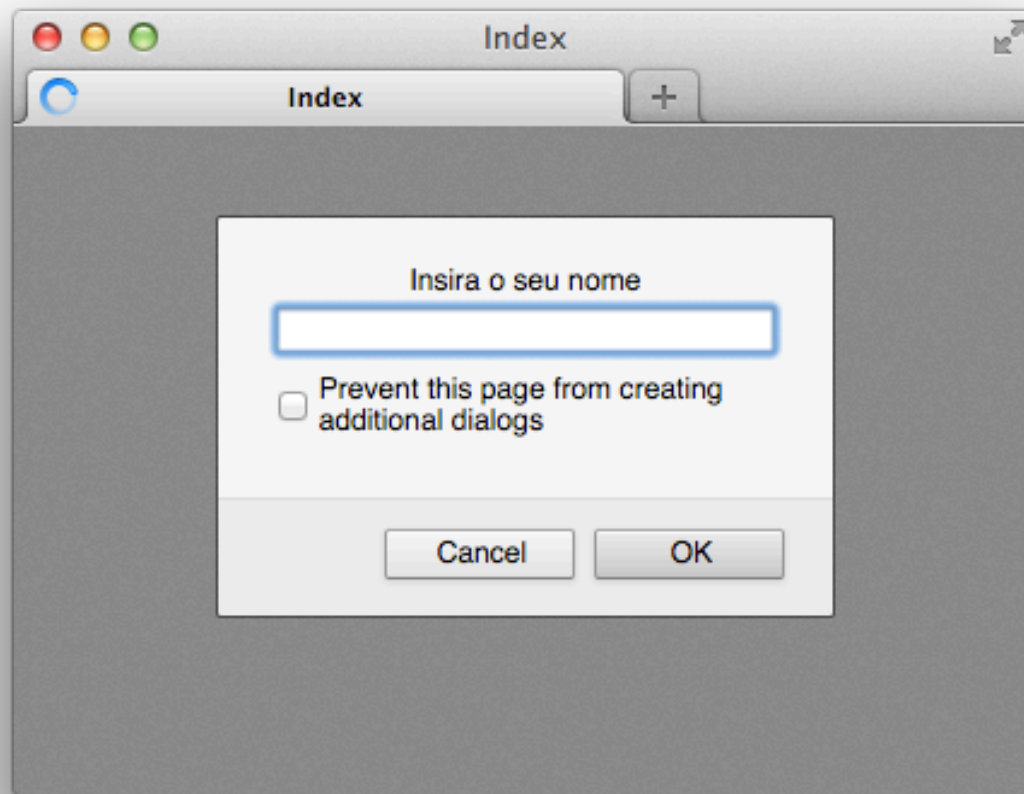
# Alert



# Confirm



# Prompt



# DOM

- Document Object Model
  - ▣ Representa elementos HTML em JS
- Permite JS aceder/alterar qualquer elemento HTML
- Propriedade **id** é extremamente útil
  - ▣ Permite localizar elementos

[http://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_document.asp](http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_document.asp)

# DOM: getElementById

```
<body>
```

```
  <h1 id="texto">HTML</h1>
```

```
  <script>
```

```
    var e = document.getElementById("texto");
```

```
    e.innerHTML = "JS";
```

```
    e.style.backgroundColor = "#444";
```

```
    e.style.color = "orange";
```

```
  </script>
```

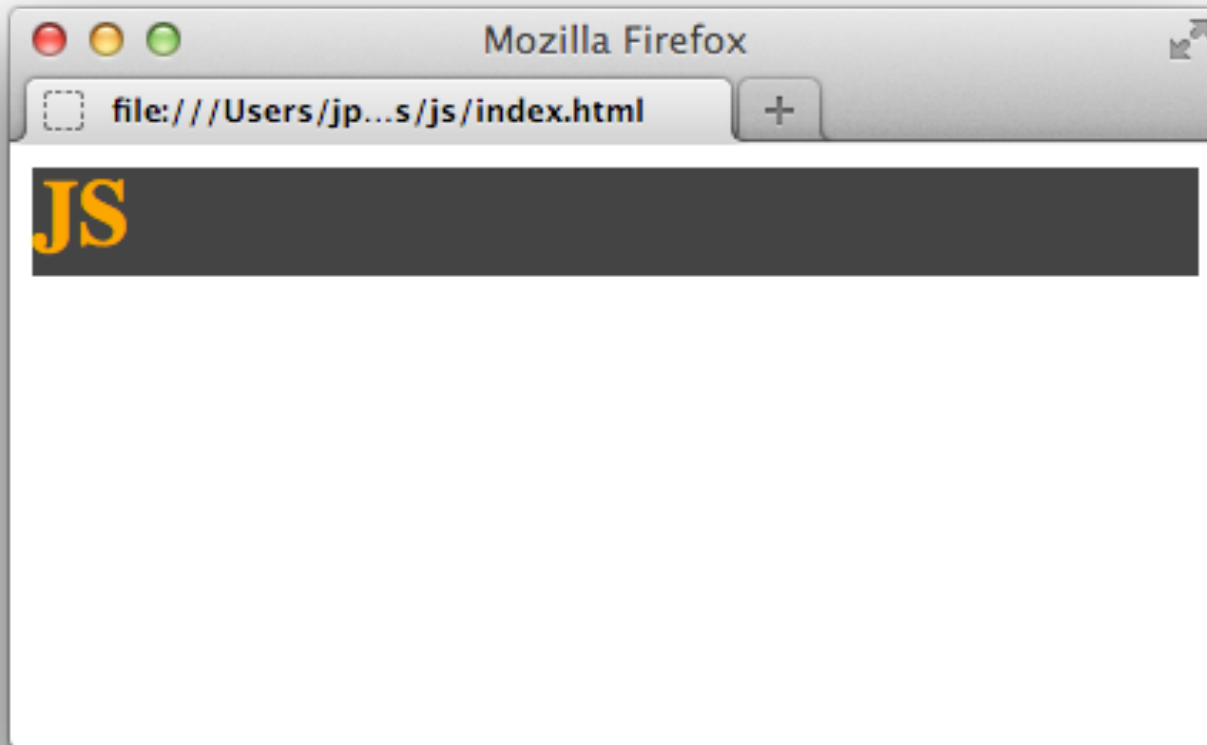
```
</body>
```

# DOM: getElementById (JS desligado)

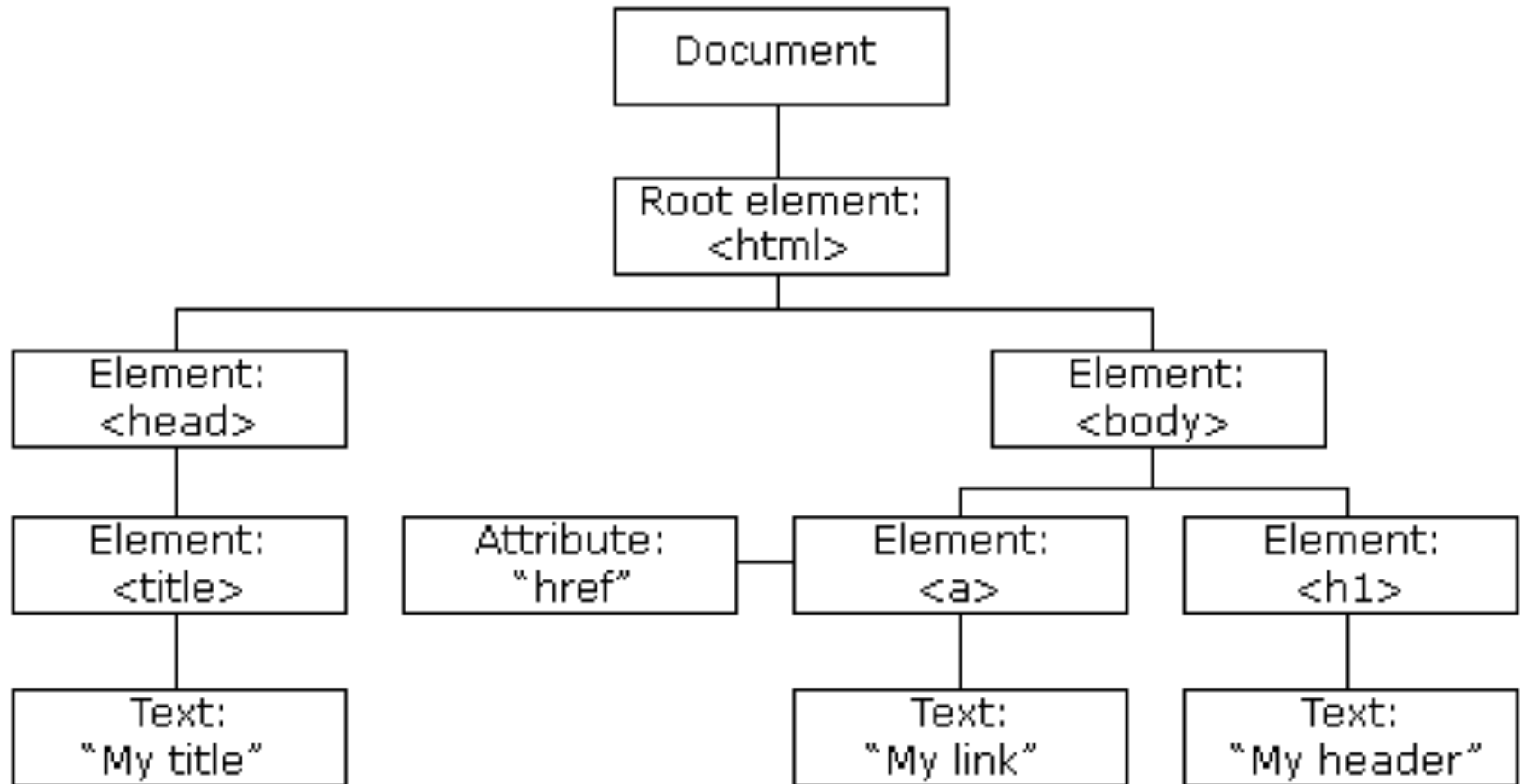




# DOM: getElementById (JS ligado)



# DOM



# Eventos

- Possível ligar funções a eventos
- Exemplo:
  - ▣ Página terminada de carregar
  - ▣ Clique do apontador
  - ▣ Redimensionamento do browser

```
<h1 noevento="chamar-função()"></h1>
```

# Eventos

```
<body>
```

```
  <h1 id="texto">HTML</h1>
```

```
  <script>
```

```
    var e = document.getElementById("texto");
```

```
    e.innerHTML = "JS";
```

```
    e.style.backgroundColor = "#444";
```

```
    e.style.color = "orange";
```

```
  </script>
```

```
</body>
```

**Script declarado  
Depois do <H1>**

**Funciona**

# Eventos

```
<body>
```

```
  <script>
```

```
    var e = document.getElementById("texto");
```

```
    e.innerHTML = "JS";
```

```
    e.style.backgroundColor = "#444";
```

```
    e.style.color = "orange";
```

```
  </script>
```

```
  <h1 id="texto">HTML</h1>
```

```
</body>
```

**Script declarado  
Antes do <H1>**

**H1 não existe  
quando código  
é executado**

# Eventos



# Eventos: OnLoad

```
<head>
  <script>
    function change(){
      var e = document.getElementById("texto");
      e.innerHTML = "JS";
      e.style.backgroundColor = "#444";
      e.style.color = "orange";
    }
  </script>
</head>

<body onload="change();">
  <h1 id="texto">HTML</h1>
</body>
```

**Função chamada  
quando página estiver  
construída.**

# Eventos: Apontador

- onmouseover: apontador passou por cima do elemento
- onclick: apontador clicou no elemento
- onmouseout: apontador saiu de cima do elemento
- Etc...

[http://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_event.asp](http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp)



# Exemplo

---

<http://jsfiddle.net/q2Qaa/>

# Para Referência

- ❑ Validador de JS, <http://www.jshint.com>
- ❑ JSFiddle, <http://jsfiddle.net>
  - ❑ Exemplo eventos: <http://jsfiddle.net/q2Qaa/>
- ❑ W3 Schools Javascript Tutorials, <http://www.w3schools.com/js/>