

# Document Object Model (DOM)

---

JS  
COURSE  
ORT DNIPRO

---

[ORTDNIPRO.ORG/JS](https://ORTDNIPRO.ORG/JS)

# 1. HTML Document

# Структура HTML-документа

*состоит из:*

**<tag** **attr="value"** **>Text data</tag>**

**Теги** как контейнер для информации  
+ **атрибуты**

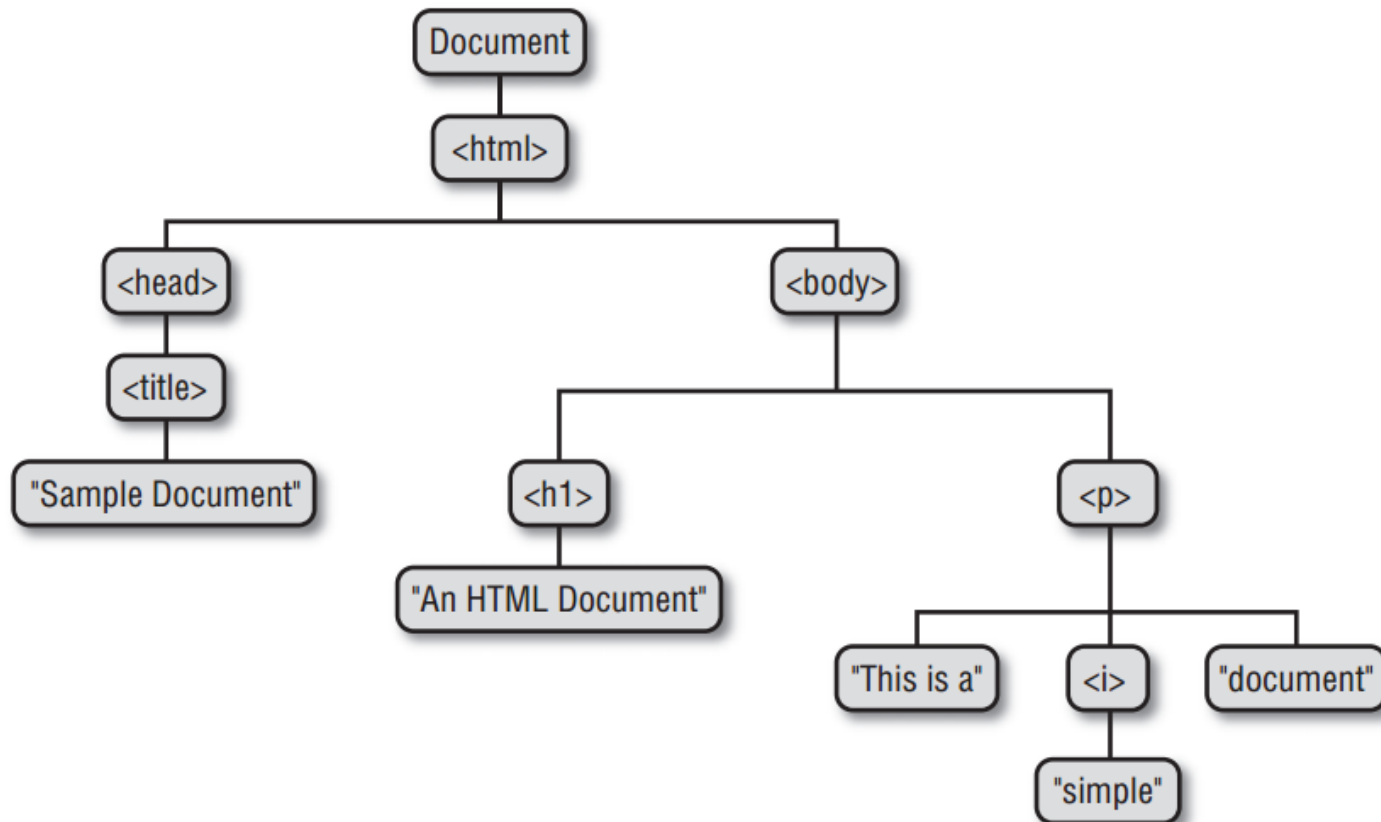
**Текстовые** данные (содержимое, контент)

# Структура HTML-документа

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3      <head>
4          <title>Sample Document</title>
5      </head>
6      <body>
7          <h1>An HTML Document</h1>
8          <p>This is <i>simple</i> document</p>
9      </body>
10 </html>
```

*Древовидная структура HTML-документа*

# Древовидная структура HTML-документа



В контексте **JavaScript**, каждый **тег** дерева представлен **объектом** (часто используется термин: **узел, node**). У каждого элемента есть один **родительский элемент**, и множество **дочерних элементов** (от 0 до  $\infty$ ).

# 1. DOM

# Document Object Model (DOM)

## Объектная Модель Документа

Стандарт определяющий из каких объектов браузер собирает дерево документа, и какие свойства и методы есть у этих объектов.

<https://learn.javascript.ru/document>

# Задача JavaScript – манипуляция HTML-документом

## *1. Добавление нового элемента:*

*Создать новый элемент и присоединить его, в качестве дочернего, к одному из существующих элементов;*

## *2. Изменение элемента:*

*Изменение свойств элемента (в т.ч. содержимого);  
Изменение его позиции в дереве документа;*

## *3. Удаление элемента (из дерева документа).*

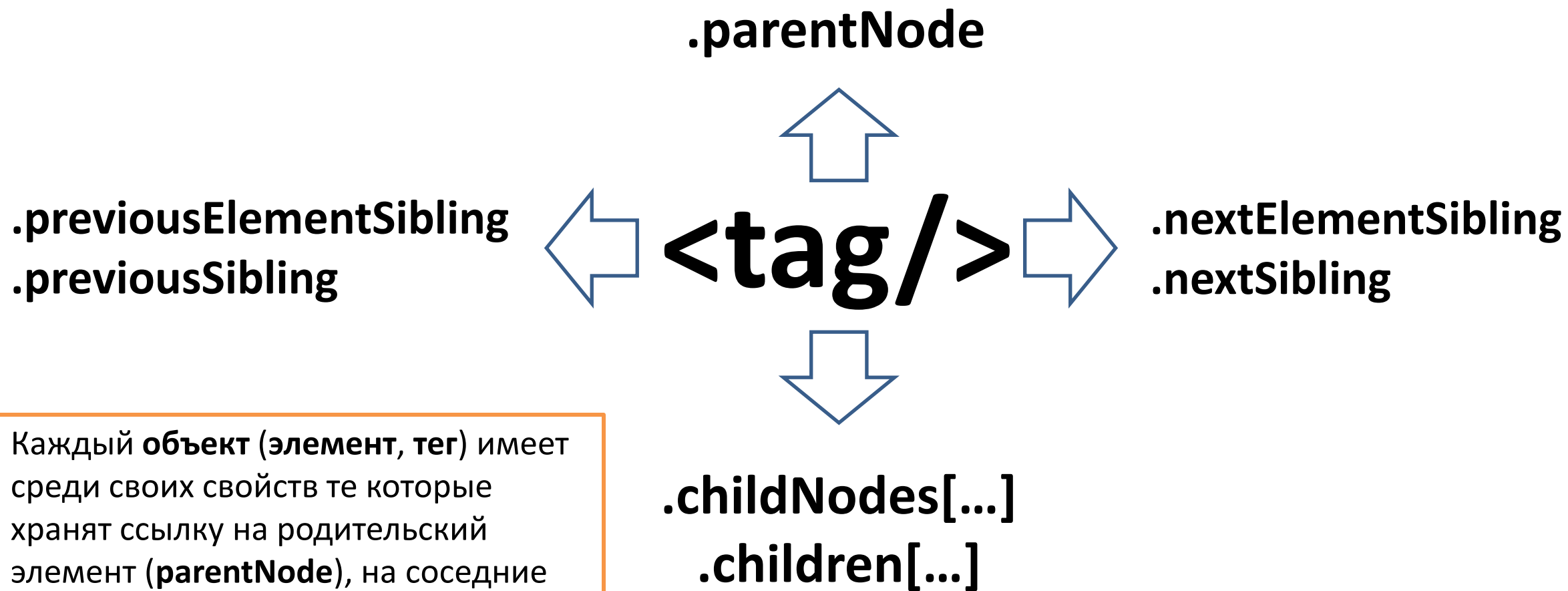


# Node/Узел/Тег/Элемент

**Каждый тег представлен объектом**

Воздействие на свойства и методы которого позволяют управлять отображением тега на странице.

# Свойства элементов HTML-документа



Каждый **объект (элемент, тег)** имеет среди своих свойств те которые хранят ссылку на родительский элемент (**parentNode**), на соседние элементы (**previousElementSibling** и **nextElementSibling**) и на перечень потомков (**childNodes** и **children**)

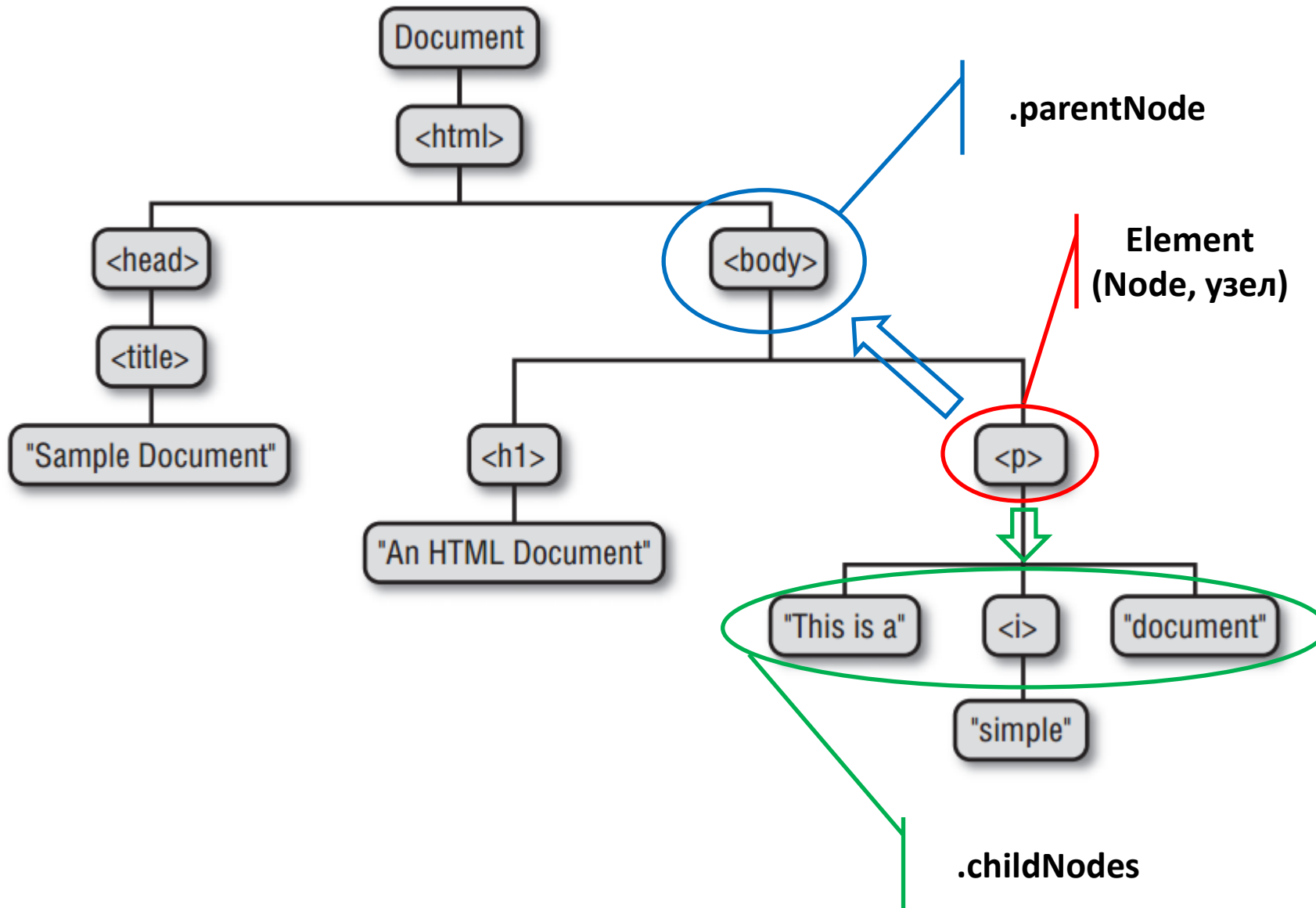
# Свойства элементов HTML-документа

<tag/>

Также среди **свойств** объекта (**элемента, тега**) есть те которые позволяют управлять содержимым (**атрибутами, стилями**) или подпиской на **событиями**, а также ряд методов позволяющих добавлять/удалять элементы, и искать вложенные элементы.

*.id*  
*.innerHTML*  
*.className*  
*.classList[...]*  
*.attributes[...]*  
*.style { ... }*  
  
*.onclick*  
*.ondblclick*  
*.onmouseenter*  
  
*.appendChild()*  
*.insertBefore()*  
*.remove()*  
*.insertAdjacentHTML()*  
*.insertAdjacentElement()*  
*.insertAdjacentText()*  
...

# DOM – Document Object Model



**window.document**

**корень дерева документа (globalThis)**

**window.document.childNodes** (или **children**)— массив с тегами верхнего уровня (т.е. **html** и **doctype**).

# .children vs .childNodes

```
▼ NodeList[11] ⓘ  
▶ 0: text  
▶ 1: p  
▶ 2: text  
▶ 3: p  
▶ 4: text  
▶ 5: p  
▶ 6: text  
▶ 7: p  
▶ 8: text  
▶ 9: p  
▶ 10: text  
    length: 11  
▶ __proto__: Object
```

**.childNodes**

```
<div>  
  <p>Text #1</p>  
  <p>Text #2</p>  
  <p>Text #3</p>  
  <p>Text #4</p>  
  <p>Text #5</p>  
</div>
```

Свойство **.children** –  
тоже что и **.childNodes**  
но без «текстовых  
фрагментов»

```
▼ [p, p, p, p, p] ⓘ  
▶ 0: p  
▶ 1: p  
▶ 2: p  
▶ 3: p  
▶ 4: p  
    length: 5  
▶ __proto__: Object
```

**.children**

**3. Когда выполняется  
код в теге `<script>` ?**

# JavaScript в HTML

**<script></script>**

Тег скрипт может быть размещен **в любом месте HTML-документа**, с помощью него можно либо непосредственно писать **JavaScript-код**, либо подключать внешний файл с кодом. Однако....



# JavaScript в HTML

```
1 <script>
2   abc.style.color      = "red";
3   abc.style.border     = "3px dotted green";
4   abc.style.textAlign  = "center";
5   abc.innerHTML        = "Hello world!!!";
6 </script>
7 <h1 id="abc"></h1>
```



```
1 <h1 id="abc"></h1>
2 <script>
3   abc.style.color      = "red";
4   abc.style.border     = "3px dotted green";
5   abc.style.textAlign  = "center";
6   abc.innerHTML        = "Hello world!!!";
7 </script>
```



Код из тега **script** выполняется в тот момент когда браузер дойдёт до тега, если к этому моменту браузер еще не успел обработать разметку, то нашему коду не с чем будет работать.

# JavaScript в HTML

Разрешить это неудобство (с выполнением кода сразу, а не когда страница полностью загрузится) можно разными способами, например:

1. Разместить весь код в конце документа;
2. Разместить весь код во внешнем файле и подключить его с атрибутом **defer**;
3. Использовать события **onLoad** или **onDOMContentLoaded** (эти варианты мы рассмотрим детальнее когда будет говорить о событиях).

```
<script defer src="scripts/async.js"></script>
```

*Атрибут **defer** откладывает выполнение скрипта до тех пор, пока вся страница не будет загружена полностью. Работает только для внешних (подключаемых) файлов.*

**4. Как добраться  
(найти) до тега?**

Теги у которых есть атрибут **id**  
доступны сразу как переменные  
ссылкой на объект

*Но только если **id** состоит из допустимых  
для имён переменных в **JavaScript** символов.*

# Поиск элементов в документе

*Выбор элемента с которым проводить манипуляции самая часто выполняемая операция в JS.*

**Выбор элемента по атрибуту id:**

```
document.getElementById("some_id");
```

*Возвращает один элемент атрибут (свойство) **id** равно «**some\_id**». Если такого элемента нет в документе, то возвращается **null**.*

Подробнее: <https://learn.javascript.ru/searching-elements-dom>

# Поиск элементов в документе

**Выбор элементов по названию тега:**

```
document.getElementsByTagName ("tag_name") ;
```

**Выбор элементов по атрибуту name:**

```
document.getElementsByName ("attr_name") ;
```

**Выбор элементов по атрибуту class:**

```
document.getElementsByClassName ("class_name") ;
```

*Все эти функции возвращают псевдомассив с теми элементами которые подошли под условие.*

Подробнее: <https://learn.javascript.ru/searching-elements-dom>

## Поиск элементов в документе

**Выбор всех элементов которые соответствуют CSS селектору:**

```
document.querySelectorAll("css_selector") ;
```

*Возвращает псевдомассив с теми элементами которые подошли под условие css-селектора.*

```
document.querySelector("css_selector") ;
```

*Возвращает первый найденный элемент который подошел под условие css-селектора (или **null** если ничего не найдено).*

Подробнее: <https://learn.javascript.ru/searching-elements-dom>

## Вложенный поиск, т.е. поиск в результатах поиска

```
54
55     let result_1 = document.querySelectorAll('p');
56
57     let columnOne = document.getElementById('column-one');
58     let result_2  = columnOne.querySelectorAll('p');
59
60     console.log('Result 1:', result_1);
61     console.log('Result 2:', result_2);
62
```

Result 1: ► *NodeList(7)* [*p*, *p*, *p#special*, *p*, *p*, *p*, *p*]

Result 2: ► *NodeList(3)* [*p*, *p#special*, *p*]

**Функции поиска элементов можно применять к любому существующему элементу, а не только к документу.** Когда функция поиска применяется к конкретному элементу, то поиск осуществляется среди его потомков.



## «Живые» и статические коллекции

```
54
55     let result_1    = document.getElementsByTagName('p');
56     let result_2    = document.querySelectorAll('p');
57
58     special.remove();
59
60     console.log('Result 1:', result_1);
61     console.log('Result 2:', result_2);
62
```

Result 1: ► *HTMLCollection(6) [p, p, p, p, p, p]*

Result 2: ► *NodeList(7) [p, p, p#special, p, p, p, p]*

Живые (**Live**) коллекции изменяют свой состав в зависимости от изменений в документа. Статические (**Static**) коллекции не изменяют свой состав после формирования.

# Живые и статические коллекции

## **.querySelector() и .querySelectorAll()**

Возвращают статические коллекции, т.е. «слепок» на момент вызова функции.

## **.getElementsBy...()**

Возвращают живые коллекции, которые всегда актуальны. Т.е. массив с результатом работы этих функций всегда будет содержать актуальное количество результатов, что бы не происходило с документом.

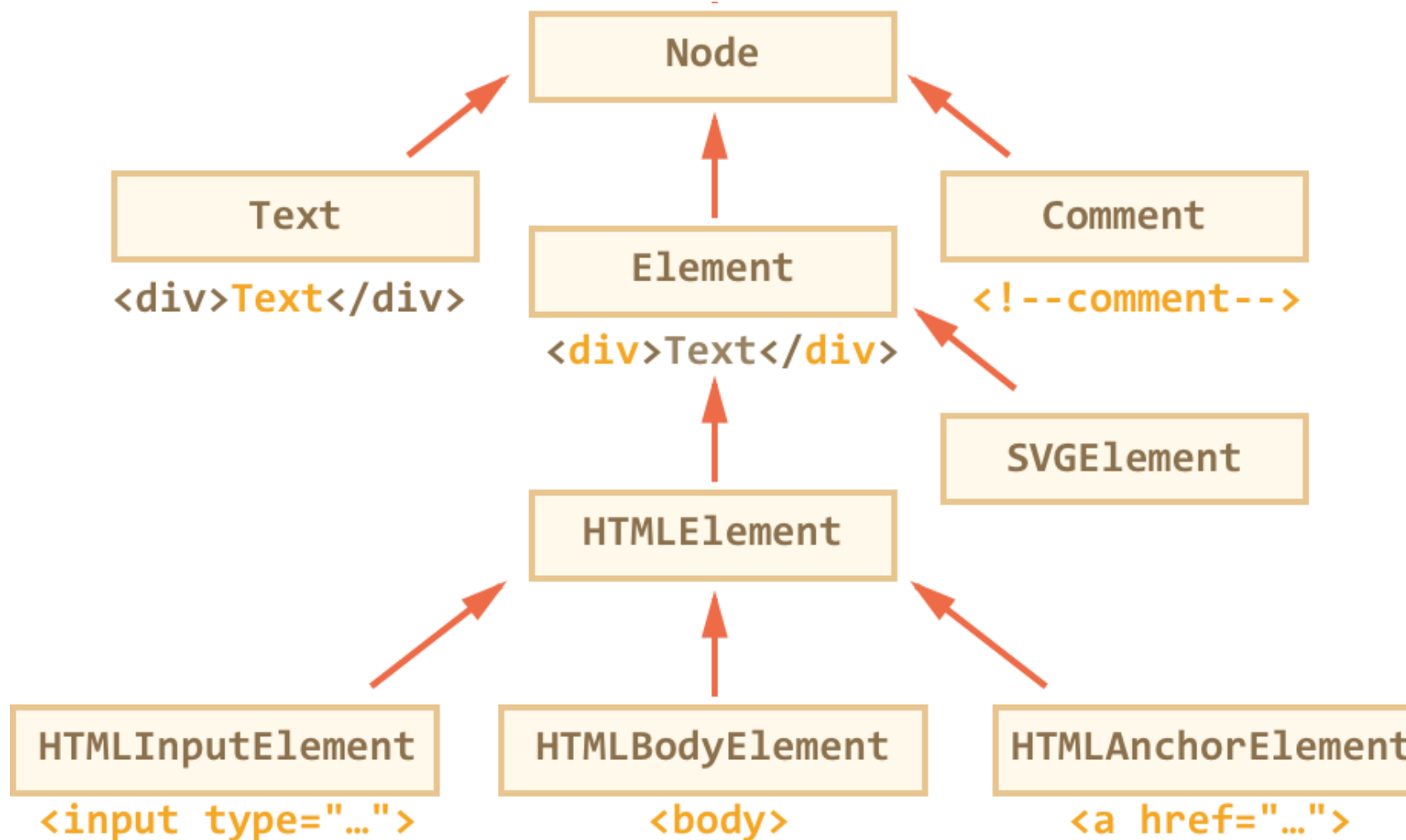
Подробнее: <https://learn.javascript.ru/searching-elements-dom>

*С живыми коллекциями нужно быть осторожным в том случае если вы перебираете её в цикле и изменяете её состав.*

```
54  
55     let result = document.getElementsByTagName('p');  
56  
57     result = [...result];  
58  
59     console.log('Result:', result);  
60
```

*Однако, и живую и статическую коллекцию можно конвертировать в классический массив.*

# Типы объектов в иерархии документа



Подробнее: <https://learn.javascript.ru/basic-dom-node-properties>

## 5. Как изменить тег?

Свойство **.innerHTML** хранит содержимое тега

Свойство **.innerHTML** – можно не только считывать но и устанавливать. Изменение свойства **.innerHTML** – автоматически влечёт перерисовку документа.

# Полезные свойства элементов

**.className** – свойство содержит полный список всех классов которые присвоены тегу (одной строкой).

**.classList** – свойство содержит список всех классов которые присвоены тегу (в виде массива).

**.classList.add('cat')** – метод добавляет класс к тегу (если есть другие классы то они остаются).

**.classList.remove('cat')** – метод удаляет класс у тегу (если есть другие классы то они не затрагиваются).

**.classList.toggle('cat')** – метод удаляет класс у тегу, если он есть, или добавляет класс, если его нет.

**.classList.contains('cat')** – метод проверяет наличие у тега заданного класса (возвращает true/false).

**.style** – свойство определяющее объект со всеми поддерживаемыми браузером стилевые свойства (CSS).

**.attributes** – хранит коллекцию с атрибутами тега.

## 6. Как удалить тег?



## Удаление элементов из дерева документа

```
54
55     let tag = document.getElementById('special');
56
57     tag.remove();
58
59     console.dir(tag);
60
```

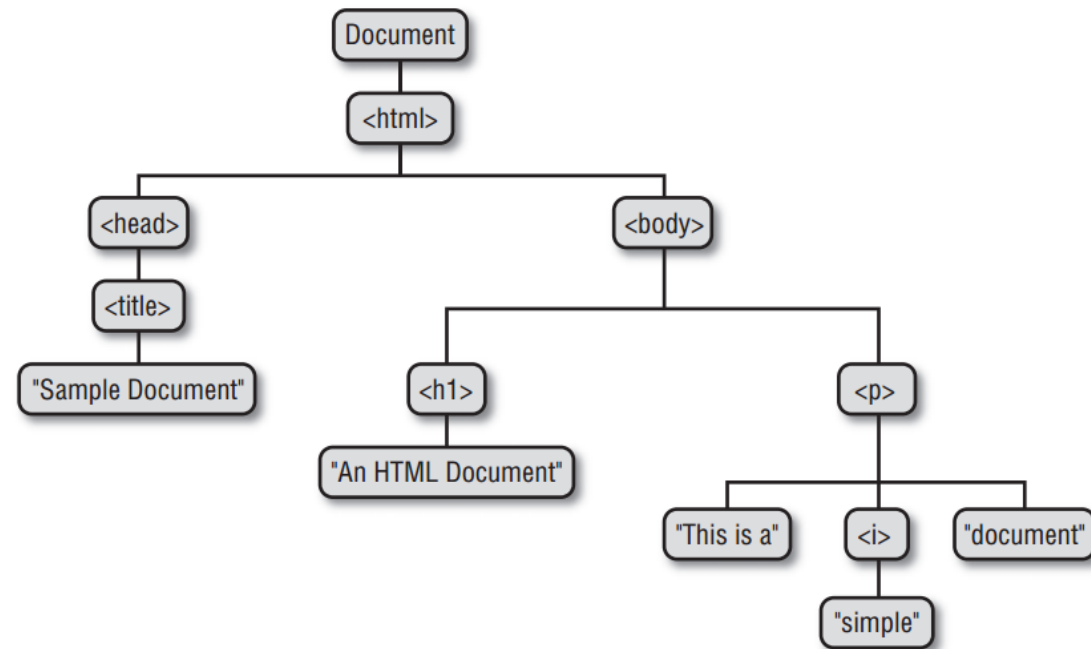
Удалить элемент из дерева документа можно вызывая у него метод **.remove()**, при этом все его дочерние элементы также исчезнут со страницы. Однако сам объект-тег не уничтожается. Его можно использовать в дальнейшем.

```
► ownerDocument: document
  parentElement: null
  parentNode: null
  prefix: null
```

## 7. Как создать и добавить тег?

# Добавление новых элементов к дереву документа

Вставить новый элемент в документ, можно прикрепив его к какому-либо существующему элементу. Т.е. прикрепить его к родительскому элементу (другими словами: сделать его дочерним для существующего элемента).



## Добавление новых элементов к дереву документа

Простейший вариант: просто добавить текстовую строку с нужными данными к свойству **.innerHTML**. Однако это не самый удобный вариант.

## Добавление новых элементов к дереву документа (первое поколение)

**document.createElement()** – создаёт новый элемент (по имени тега). Этот элемент, после создания, еще не включен в дерево. Но его свойства уже можно изменять.

**.appendChild()** – добавляет элемент к существующему, в качестве последнего потомка. Может быть вызвана для любого существующего тега (даже если он не входит в дерево – другими словами можно формировать ветку еще до того как «присоединять» её к дереву).

**.insertBefore()** – добавляет элемент в качестве дочернего, при этом позволяет указать перед каким из, уже существующих, потомков новый элемент должен быть размещён.

Подробнее: <https://learn.javascript.ru/modifying-document>

## Добавление новых элементов к дереву документа (второе поколение)

```
<!-- beforebegin -->
<p>
  <!-- afterbegin -->
  foo
  <!-- beforeend -->
</p>
<!-- afterend -->
```

Варианты позиции для методов  
группы *.insertAdjacent...()*

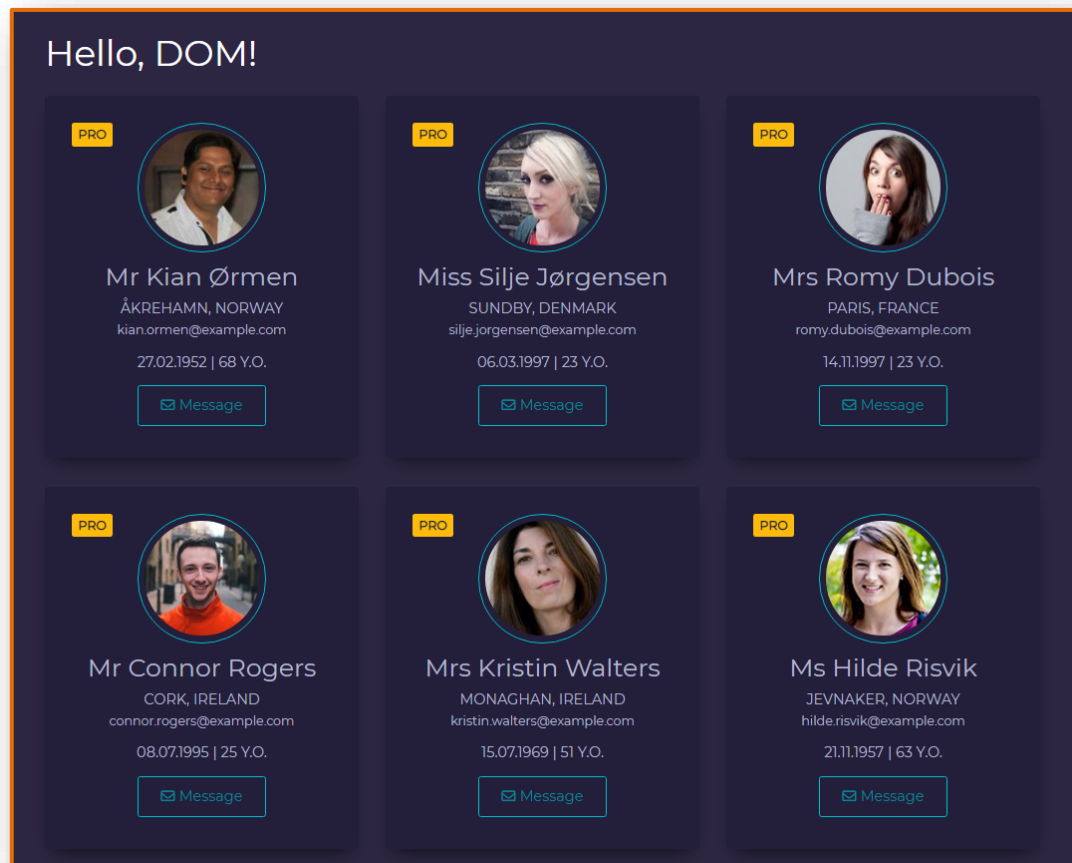
**tag.insertAdjacentElement(position, element)**  
добавляет **элемент** к **существующему**, в указанную **позицию**.

Подробнее: <https://learn.javascript.ru/modifying-document>

Также существуют методы **tag.insertAdjacentHTML()** и **tag.insertAdjacentText()**

## 8. Немного практики

# DOM на практике



В репозитории занятия воспользуйтесь шаблоном:

[./src/demo-example-2](#)

Выведем в подготовленную разметку данные пользователей полученные от сервиса <https://randomuser.me/>

Пример URL для запроса к API:  
<https://randomuser.me/api/?results=50>



# 9. Export/Import (ES Modules)

# Процедура экспорта/импорта модулей (ES Modules)

```
JS main.js  x  JS lib.js
assets > js > JS main.js
1
2   import def from './lib.js';
3
4   import { pi as Pi, sum, config } from './lib.js';
5
6   console.log(def, Pi, sum, config);
7
8
10
11   <script src="./main.js" type='module'></script>
12
```

Директивы **export/import** по сути позволяют подключать сторонние (специальным образом подготовленные) *js-файлы* (**ES-модули**) с кодом непосредственно из *js-кода*. Для работы этого механизма первый файл (в котором импортируются другие) должен быть подключен с атрибутом **type='module'**.

```
JS main.js  JS lib.js  x
assets > js > JS lib.js > ...
1
2   const pi = 3.14;
3
4   function sum(a, b) {
5       return a + b;
6   }
7
8   let config = {
9       enable: true,
10      count: 42,
11      id: 'HX883'
12  }
13
14  export { pi, sum , config };
15
16  export default config;
17
```

<https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/export>  
<https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/import>

**К следующему занятию будет  
полезно почитать о...**

**К следующему занятию...**

**Обработка событий (DOM Events)**

**Домашнее задание**  
**/сделать**

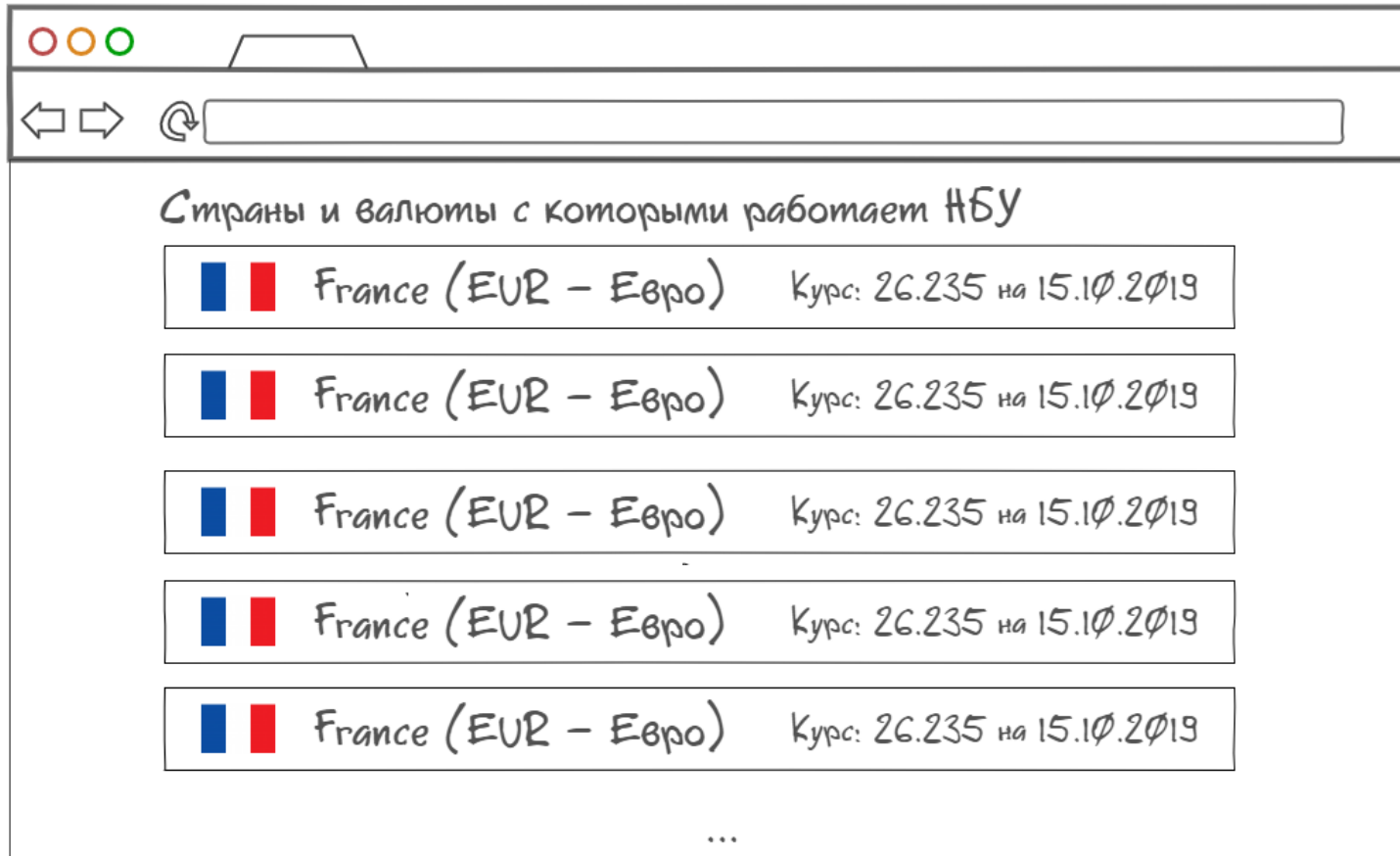
# Домашнее задание #G.1

Воспользуйтесь API дающее информацию о странах мира:

<https://restcountries.eu/rest/v2/all>

Так же воспользуйтесь API НБУ по курсам валют:

<https://bank.gov.ua/NBUStatService/v1/statdirectory/exchange?json>



Выведите в разметку **перечень стран** с валютами которых работает НБУ (если несколько стран имеют общую валюту - **выводите все эти страны**, пример: зона Евро, или страны использующие USD). Пример разметки на wireframe. **Разметку необходимо подготовить)))**