

MECHANIKA SKRYPTU JS

uchwyt

`getElementById()`

identyfikatory

`id = "nazwa_elementu"`

zmień dokument

`document.write()`

własne funkcje

`function nazwa()`

zdarzenia

np. `onload`, `onclick`

funkcje wbudowane

np. `setTimeout()`

właściwości

np. `value`, `innerHTML`

podjęcie obiektowe
(metody + właściwości)

Uchwyt w czystym JS

`document.getElementById("id")`

Uchwyt w jQuery

`$("#id")`

Pobranie wartości
z pola edycyjnego

```
var wartosc = uchwyt.value;
```

Ustawienie timera

```
timer = setTimeout("funkcja()",1000);
```

Zatrzymanie timera

```
clearTimeout(timer);
```

Funkcja

`function nazwa()` nagłówek
{ argumenty

ciało funkcji

Aby funkcja wykonała się, należy podpiąć ją do obsługi zdarzenia np. onclick="nazwa()"

Wypisanie wartości zmiennej na ekranie

```
document.write(zmienna);
```

```
uchwyt.innerHTML=zmienna;
```

uchwyt diva
albo spana

Animacje pojawiania się i zanikania w jQuery

```
$("#id").fadeIn(1000);
```

```
$("#id").fadeOut(1000);
```


Liczba losowa z przedziału 1..5

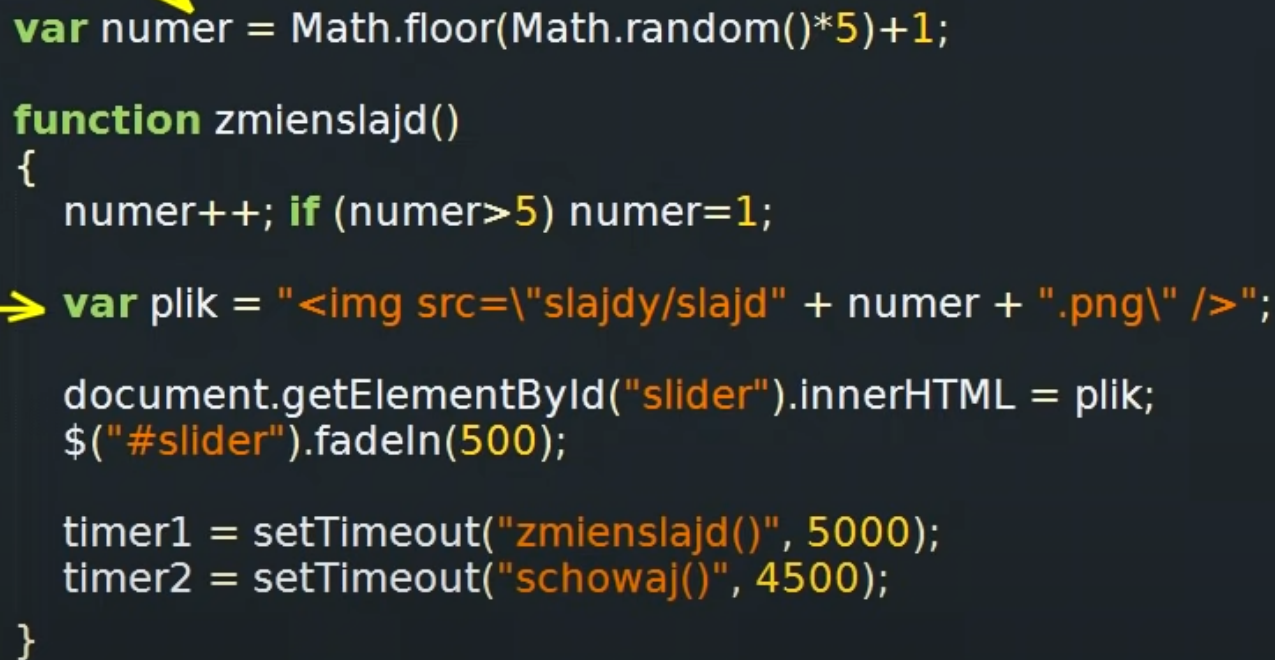
do wyniku dodaj 1

```
var liczba = Math.floor(Math.random()*5)+1;
```

losowanie z pięciu liczb: 0..4

Zmienna globalna vs lokalna

zmienna globalna = widziana w całym dokumencie (od miejsca jej zdefiniowania)



```
var numer = Math.floor(Math.random()*5)+1;

function zmienslajd()
{
    numer++; if (numer>5) numer=1;

    var plik = "<img src=\"slajdy/slajd\" + numer + \".png\" />";

    document.getElementById("slider").innerHTML = plik;
    $("#slider").fadeOut(500);

    timer1 = setTimeout("zmienslajd()", 5000);
    timer2 = setTimeout("schowaj()", 4500);
}
```

zmienna lokalna = "żyje" i jest widoczna tylko w ciele funkcji



jQuery - biblioteka JavaScript, pozwalająca osiągnąć interesujące efekty animacji na stronie, dodać dynamiczne zmiany jej zawartości, wykonać zapytania AJAX.

Jest niezależna od przeglądarki, eliminuje konieczność dostosowywania kodu w: IE 6.0+ (oprócz AJAX), Firefox 2+, Safari 3.0+, Opera 9.0+, Chrome