

Fundamentos JavaScript

Kauê Luis Oliveira da Silva

Conteúdo:

- Forms
- DOM
- Window
- setTimeout
- History
- Array

Como utilizar essa aula:

- Cada tópico da aula tem um código exemplo correspondente.
- Leia o código e tente modificar

www.github.com/klolivei/teaching/part4

Forms:

Propriedades do objeto form	
action	Cadeia de caracteres contendo o valor do atributo Action do marcador FORM, que é tipicamente a URL para a qual o formulário está sendo submetido
elements	Vetor contendo uma entrada para cada elemento do formulário (como caixas de checagem, campos de texto, listas de seleção, etc.). O número de elementos do formulário pode ser obtido através da propriedade length (elements.length).
encoding	Especifica o tipo de codificação utilizada. Cadeia de caracteres contendo o tipo MIME (MIME é a abreviatura de Multi-purpose Internet Mail Extensions - Extensões de correio para múltiplas finalidades) usado para encapsular as informações do formulário enviadas ao servidor. Especifica o valor do atributo ENCTYPE do marcador FORM
length	Especifica o número de elementos dentro do formulário
method	Contém o tipo de submit, GET ou POST utilizado no formulário
name	Cadeia de caracteres contendo o valor do atributo name no marcador FORM
target	Cadeia de caracteres contendo o nome da janela destinada a receber a submissão do formulário. Valores válidos são: _blank, _parent, _self e _top

Elementos do form:

Componentes de um formulário	
Button	Elemento que oferece um botão diferente dos já conhecidos Submit ou Reset. <code><INPUT TYPE = "button"></code>
Checkbox	Caixa de checagem. <code><INPUT TYPE= "checkbox"></code>
FileUpload	Elemento de atualização de arquivo que permite ao usuário oferecer um arquivo como entrada para uma submissão de formulário. <code><INPUT TYPE="file"></code>
Hidden	Campo escondido. <code><INPUT TYPE="hidden"></code>
Password	Campo de texto para senha no qual cada tecla digitada é representada por um asterisco. <code><INPUT TYPE="password"></code>
Radio	Botão do tipo rádio. <code><INPUT TYPE="radio"></code>
Reset	Botão do tipo reset. <code><INPUT TYPE="reset"></code>
Select	Lista de seleção. <code><OPTIONoption2</OPTION></SELECT></code>
Submit	Botão do tipo submit. <code><INPUT TYPE="submit"></code>
Text	Campo de texto. <code><INPUT TYPE="text"></code>
TextArea	Campo para entrada de texto do tipo várias linhas. <code><TEXTAREA>default text</TEXTAREA></code>

Forms eventos:

Métodos do objeto form	
reset ()	Reinicia os elementos do formulário - manipulador associado: onReset()
submit ()	Submete (encaminha) os dados do formulário - manipulador associado: onSubmit()

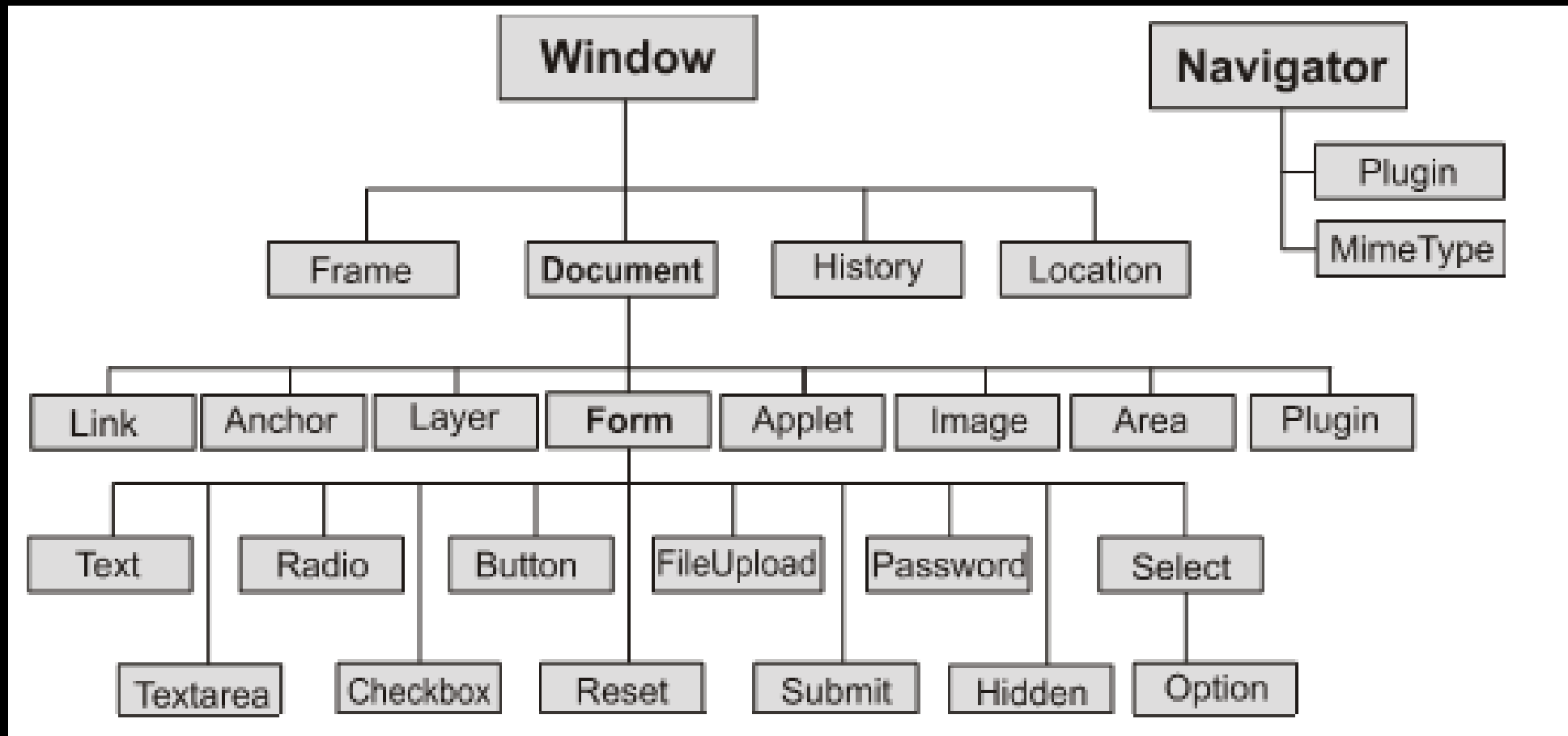
Abrir exemplo 2,3

Forms eventos:

Manipuladores para o teclado		
KeyPress	OnKeyPress()	Ocorre quando o usuário pressiona uma tecla, por exemplo, em uma caixa de texto. O evento ocorre antes da tecla (caractere) ser incluída no texto.
KeyUp	OnKeyUp()	Ocorre quando o usuário pressiona uma tecla, por exemplo, em uma caixa de texto. O evento ocorre após da tecla (caractere) ser incluída no texto.
KeyDown	OnKeyDown()	Ocorre quando o usuário pressiona uma tecla, por exemplo, em uma caixa de texto. O evento ocorre antes da tecla (caractere) ser incluída no texto.

Abrir exemplo 4

DOM :



Window:

Propriedades do objeto Window	
closed	Indica se a instância da janela que foi fechada
defaultStatus	O valor a ser exibido como padrão na Barra de Status
document	O objeto documento carregado na janela no momento
frames	Vetor de objetos contendo uma entrada para cada frame (filhos da janela) em um documento do tipo frameset
length	Número de frames na janela corrente
location	Objeto que representa o URL carregado na janela no momento
name	Nome da janela
opener	Refere-se à janela que contém o documento aberto no momento. Só possui um valor caso a janela corrente tenha sido aberta ou criada através do método open()
parent	O frameset em uma relação entre frameset e frame
self	A janela corrente - utilizado para diferenciar janelas e formulários que possuem o mesmo nome
status	Valor do texto a ser exibido na Barra de Status. Pode ser utilizado para enviar mensagens ao usuário
top	A janela que for a "mãe" de todas em um relacionamento entre janelas

Métodos do objeto Window	
alert()	Exibe uma caixa de diálogo com um botão OK.
back()	Carrega a página anterior que tenha sido aberta anteriormente.
blur()	Remove o foco de uma janela. Na maioria das versões no Netscape, envia a janela para um segundo plano.
clearTimeout()	Cancela um setTimeout feito previamente.
close()	Fecha a janela corrente.
confirm()	Exibe uma mensagem em uma caixa de diálogo com os botões de OK e Cancel. Retorna true quando o usuário clica OK e falso caso contrário.
focus()	Passa o foco de entrada para uma janela. Na maioria das versões de Netscape traz a janela para o primeiro plano.
forward()	Carrega a página seguinte no lugar a página atual.
Home()	Carrega a home page especificada pelo usuário no lugar a página atual.
moveBy()	Desloca a janela com um valor especificado
moveTo()	Mova a janela para a posição especificada
Open()	Abre uma nova janela com o documento especificado ou abre o documento em uma janela com o nome especificado.
Print()	Abre a janela de impressão para imprimir a janela
Prompt()	Exibe uma mensagem em uma caixa de diálogo com um campo para entrada de texto.
Scroll()	Rola a janela para uma coordenada especificada por x,y passados como argumento do método.
SetTimeout()	Seta o timer para um número específico de milissegundos e então avalia uma expressão quando o timer acabar de ser atualizado. A operação do programa continua enquanto o timer estiver diminuindo seu tempo.
Stop()	Interrompe o carregamento da janela corrente

window.open():

Parâmetros para o window.open("NomeArquivo", "NomeJanela", "Atributos")

Parâmetro	Descrição	Exemplo
Nome do arquivo	Nome do arquivo que será aberto dentro da nova janela	"index.asp", "people.php"
Nome da Janela	Nome através do qual a janela poderá ser identificada por outros scripts Javascript	"Jan1", "People"
Atributos da Janela	Definem as particularidades da nova janela: Width (largura da Janela) Height (altura da Janela) Status (Exibição da barra de status) Toolbar (Exibição da barra de ferramentas) Menubar (Exibição da barra de menus)	"width=400,height=300,status=no,toolbar=no,menubar=no" "width=50,height=50,status=yes,toolbar=no,menubar=yes"

Abrir exemplo 5,6

setTimeout:

https://www.w3schools.com/jsref/met_win_settimeout.asp

Abrir exemplo 7

setTimeout:

https://www.w3schools.com/jsref/met_win_settimeout.asp

Abrir exemplo 7,8

History:

Propriedades do objeto History

A propriedade mais utilizada deste objeto é o `length`.

Propriedade do objeto History	
<code>length</code>	Quantidade de endereços armazenados

Métodos do objeto History	
<code>back()</code>	Volta ao documento exibido anteriormente ao corrente. (Semelhante ao que ocorre quando o botão de retorno do navegador é clicado).
<code>forward()</code>	Avança ao documento seguinte presente na lista de histórico. (Semelhante ao que ocorre quando o botão de avanço do navegador é clicado).
<code>go(int)</code>	Recebe um inteiro (positivo ou negativo) e carrega a ligação que está a esta distância na frente ou atrás (dependendo do sinal do inteiro) na lista de histórico.

Objeto:

```
function carro (cor, marca, ano, preço) {  
    this.cor = cor;  
    this.marca = marca;  
    this.ano = ano;  
    this.preço = preço;  
}
```

```
carro1 = new carro("azul", "Ford", 1998, 11.000);
```

```
carro1 = new carro("azul", "Ford", 1998, 11.000);
```

Objeto:

```
function exibeDados( ){  
    document.write("Cor do veículo: " + this.cor + "<BR>");  
    document.write("Ano do veículo: " + this.ano + "<BR>");  
    document.write("Preço do veículo: " + this.preco + "<BR>");  
}
```

```
function carro (cor, marca, ano, preço) {  
    this.cor = cor;  
    this.marca = marca;  
    this.ano = ano;  
    this.preco = preço;  
    this.roubado = roubado;  
    this.exibeDados = exibeDados;  
}
```

Abrir exemplo
10 e 11

Array:

```
var sandwich = ["peanut butter", "jelly", "bread"];
```

```
lista = new Array(5);
```

Abrir exemplo 11 a 15:

Propriedades do objeto Array	
length	Indica o número de elementos do array
prototype	Acrescenta novas propriedades aos elementos do array
join(char)	Retorna um string com os elementos do array concatenados, porém separados com o caráter passado no argumento: vetor3 = vetor1.join(vetor2)
reverse()	Inverte a sequência dos elementos no array. O último elemento será colocado em primeiro lugar, e assim por diante: vetor.reverse()
sort (função)	Ordena os elementos de um array em ordem alfabética ou outra ordem descrita pela função passada como argumento.