

Урок 5: JavaScript

1. Создать страницу `javascript.html` с кнопкой, при нажатии на которую появлялся алерт с текстом `JavaScript is magic!`
2. Написать функцию на языке JavaScript, которая будет создавать тег с картинкой и вставлять картинку в HTML.
3. Создать файл `array.json` и разместить его в корневом каталоге своего сервера.

Содержимое файла `array.json`:

```
{  
  "summe": [10, 0, -2, 114, 125]  
}
```

Написать программу на языке JavaScript, которая будет делать XHR запрос на `http://localhost/array.json`, парсить полученный JSON и выводить сумму чисел массива `summe`.

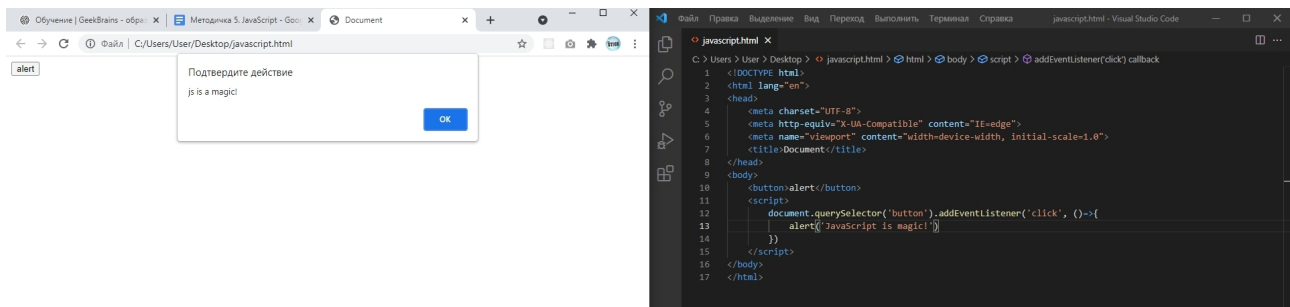
4. (*) Защититься от выполнения JavaScript кода на `victim.com/xss.php?text=<script>alert(1)</script>` (код страницы ниже) с помощью HTML энкодинга.

```
<body>  
  
  <?php  
  
    echo $_GET["text"];  
  
  ?>  
  
</body>
```

5. (*) Написать функцию, которая будет сохранять ввод пользователя в переменную и отправлять значение переменной на <http://attacker.com>

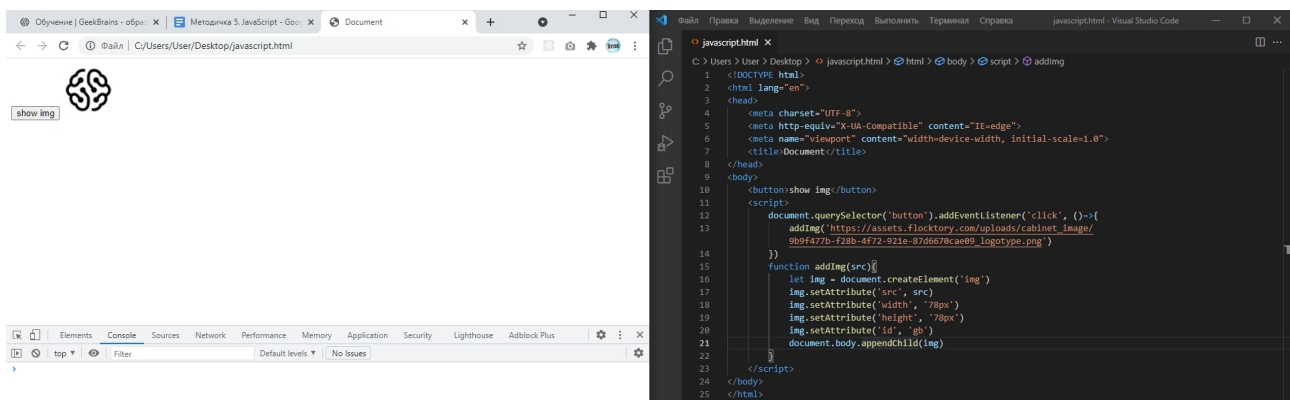
1.

Всё просто. Повесил слушатель на кнопку. Можно было сделать и по-другому (не в js, а как в уроке, в html с атрибутом onclick)



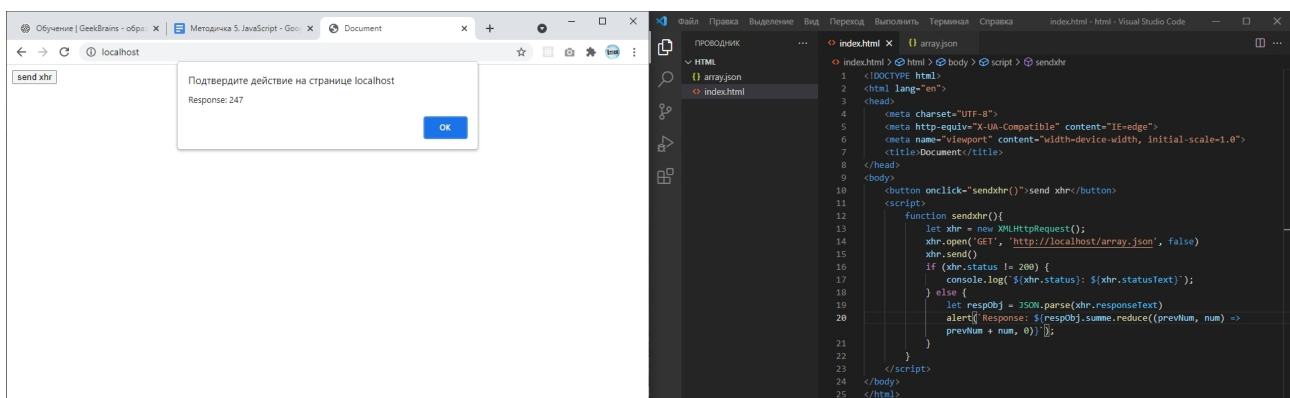
2.

Здесь, если посмотреть на код и разобраться что к чему, тоже всё просто. Получил кнопку при помощи `querySelector`, навесил событие клика, вторым аргументом идёт анонимная функция, в которую я передал вызов своей функции в нужными мне параметрами.



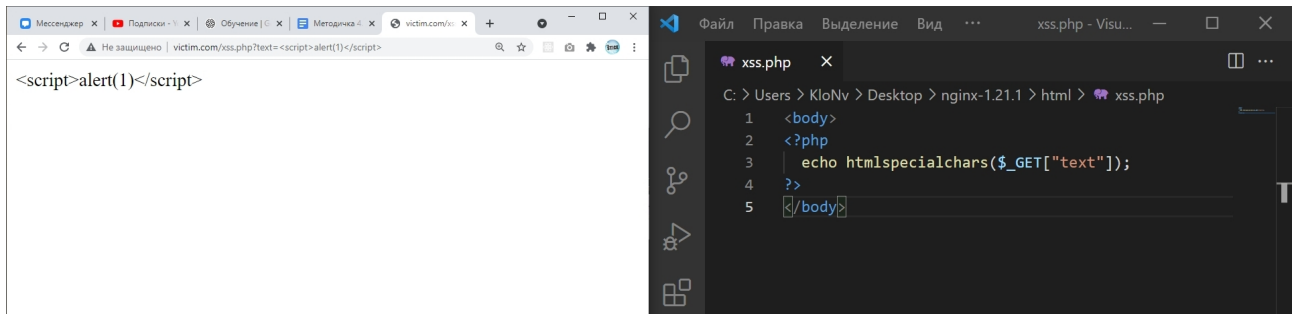
3.

Сделали запрос, получили json строку, распарсили и к полученному объекту применили встроенную функцию `reduce`, которая считает сумму.



4.

Здесь мы применили функцию `htmlspecialchars` из урока HTML & CSS, которая выполняет html-эскейпинг.



5.

Форма из двух объектов: поле для ввода и кнопка.

В скрипте 3 переменные:

`input` - экземпляр поля ввода

`btn` - экземпляр кнопки

`someSecretText` – в будущем значение поля ввода

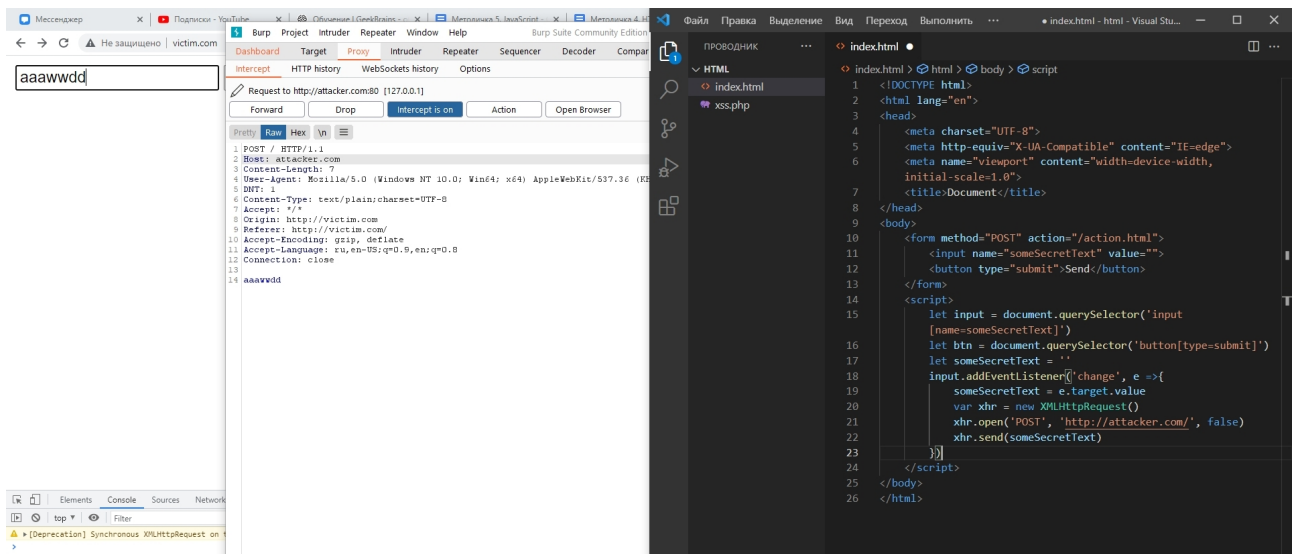
Я специально навесил событие не на кнопку, а на изменение поля.

(Изменение — когда пропадает фокус с элемента поля. Например когда ты дописал текст в поле и куда-нибудь ткнул, причём не важно на кнопку или куда ещё).

Ну а дальше всё должно быть понятно.

`e.target.value` - это (дословно) событие.цель.значение

В общем-то тоже самое что и `input.value`



Я посмотрел полтора урока, поэтому решил всё по-подробней описать, т.к. не знаю что в остальных уроках. JavaScript неплохо знаю.