

ОБЈЕКТИ И МЕТОДЕ У JAVASCRIPT - у

1. Window објекат?

Window (прозор) је подразумевани објекат претраживача и подржавају га сви претраживачи. Једноставним речима, објекат Window представља **прозор претраживача**. Window објекат је објекат навишег нивоа који садржи све друге објекте.

Притиском на дугме затвара се текући прозор.

```
<html>
<head>
  <title></title>
</head>
<body>
  <input type="button" value="pritisni" onclick="fun()"/>
  <script>
    function fun() {
      window.close();
    }
  </script>
</body>
</html>
```

2. Објекат документа – document object?

Објекат документа садржи својства текућег документа, као што су назив, боја подлоге, форма ... Дакле, објекат документа садржи целокупну структуру документа, текстуални садржај свих тагова и вредности свих атрибута.

Притиском на дугме исписује се порука "Добар дан".

```
<html>
<head>
  <title></title>
</head>
<body>
  <input type="button" value="pritisni" onclick="fun()"/>
  <script>
    function fun() {
      document.write("Dobar dan");
    }
  </script>
</body>
</html>
```

3. Објекат локације – Location object?

Објекат локације садржи информацију о тренутној URL адреси документа који је приказан у посматраном прозору.

Притиском на дугме појавиће се тренутна URL адреса.

pritisni

<http://localhost:13076/index.html>

```
<html>
<head>
  <title></title>
</head>
<body>
  <input type="button" value="pritisni" onclick="fun()"/>
  <div id="rez"></div>
  <script>
    function fun() {
      document.getElementById("rez").innerHTML =
        window.location.href;
    }
  </script>
</body>
</html>
```

4. Објекат историје – history object

Објекат history садржи историју прегледача – браузера. Дакле, садржи URL адресе које су претходно биле посећене.

```
<html>
<head>
  <title></title>
</head>
<body>
  <input type="button" value="pritisni" onclick="fun()"/>
  <script>
    function fun() {
      history.back();
    }
  </script>
</body>
</html>
```

5. Методе – focus() и blur()?

Метод **focus()** – омогућава улазак у фокус неког елемента.

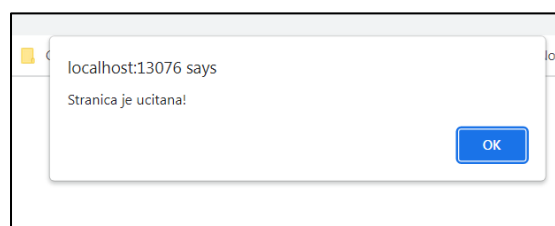
Метод **blur()** – омогућава излазак из фокуса неког елемента.


```
<html>
<head>
  <title></title>
</head>
<body>
  <input type="text" id="tekst"/>
  <input type="button" value="focus" onclick="fun(1)"/>
  <input type="button" value="blur" onclick="fun(2)"/>
  <script>
    function fun(x) {
      if (x == 1)
        document.getElementById("tekst").focus();
      else
        document.getElementById("tekst").blur();
    }
  </script>
</body>
</html>
```

6. Метод – onload()?

Метод **onload()** се најчешће користи у оквиру **<body>** елемента за извршавање скрипте када веб страница у потпуности учитава сав садржај.

```
<html>
<head>
  <title></title>
</head>
<body onload="fun()">
  <script>
    function fun() {
      alert("Stranica je učitana!")
    }
  </script>
</body>
</html>
```



7. Метод – submit()?

Метод **submit** се користи за извршавање неке форме.

```
<html>
<head>
  <title></title>
</head>
<body>
  <form action="uputstvo.html" id="forma">
    <input type="submit" value="pritisni 1"/>
    <input type="button" onclick="fun()"
      value="pritisni 2"/>
  </form>
  <script>
    function fun() {
      document.getElementById("forma").submit();
    }
  </script>
</body>
</html>
```

ПИТАЊА ИЗ ЗБИРКЕ ЗА МАТУРУ

204. У JavaScript језику свака веб страница има објекте наведене у левој колони. На десној страни дати су описи наведених објеката. Повезати објекат са одговарајућим описом уносом редног броја којим је објекат нумерисан на означену линију:

- | | | |
|-------------|-------|--|
| 1. window | _____ | садржи URL адресе које су претходно биле посећене, као и URL адресе које су посећене након посете тренутној страници |
| 2. location | _____ | представља тренутно учитани документ и служи као приступна тачка садржају странице |
| 3. history | _____ | садржи информације о URL адреси документа који је тренутно приказан у посматраном прозору |
| 4. document | _____ | објекат највишег нивоа који садржи све друге објекте и представља прозор претраживача |

205. У JavaScript језику многи објекти имају уграђене функције (методе) које симулирају догађаје настале услед акција корисника. Уносом редног броја методе (лева колона) на предвиђену линију, повежите метод и одговарајућу акцију корисника.

- | | | |
|-----------|-------|----------------------------------|
| 1. focus | _____ | Изађе из фокуса елемента форме |
| 2. submit | _____ | Учита страницу у прегледач |
| 3. load | _____ | Уђе у фокус неког елемента форме |
| 4. blur | _____ | Изврши слање форме |