

JS3

Document Object Model

DOM

- עבור כל דף HTML שהדפדפן טוען הוא יוצר לפני אובייקט מודל הנקרא DOM - Document Object Model
- דפדפן מתייחס לדף HTML כאוסף סדור של – תגיות, שדות וטקסטים
ב DOM כל אובייקט כזה נקרא node.
האלמנטים מוחזקים בעץ של nodes.
- Javascript יכולה לשנות את תוכן הדף על ידי גישה לאובייקטים שלה.
ה DOM מאפשר גישה לאובייקטים ובכך מאפשר לחפש, לשנות ולהסיר אלמנטים.

פונקציות DOM

setAttribute

createElement

appendChild

insertBefore

removeChild

setAttribute

`element.setAttribute(name, value);`

```
document.querySelector("div").setAttribute("class", "democlass");
```

```
let x = document.querySelector("div").getAttribute("class");
```

```
document.querySelector("div").removeAttribute("class");
```

setAttribute

```
myAnchor.setAttribute("href", "https://www.mysite.com");
```

```
document.getElementById("game-container").setAttribute("class", "game-con");
```

```
gameHeader.setAttribute("id", "game-header");
```

```
checkbox.setAttribute('checked', 'checked');
```

```
myImg.setAttribute('src', 'images/dog.jpg');
```

setAttribute

```
function change() {  
    document.querySelector("input").setAttribute("type", "button");  
}
```

```
<body>  
    <div id="div1">This is static div.</div>  
    <input onclick="change();" value="Click me" />  
</body>
```

createElement method

```
let element = document.createElement(-----insert tag name---);
```

Tag name - div, span, p, h1.....

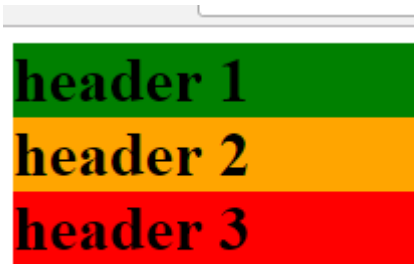
```
const newDiv = document.createElement("div");
```

```
newDiv.innerHTML = " Good Morning !";
```

```
document.body.appendChild(newDiv);
```


תרגיל חימום

עם טעינת הדף צרו 3 DIVS, כאשר בכל DIV תופיע כותרת לפי התמונה מטה וצבע ה-DIV יהיה לפי התמונה:



*בתוך ה-body לא יהיה אף אלמנט בצורה סטטית,

אפשר לשים script ב-body

הוספת אירוע בצורה דינמית

1. `addEventListener`

2. `onclick`

3. `setAttribute`

שימוש ב addEventListener

```
let el = document.getElementById("element");  
  
el.addEventListener("click", function () { alert("Hi"); } );
```

addEventListener

```
element.addEventListener("click", myFunction);
```

```
function myFunction() {  
    document.getElementById("demo").innerHTML = "Hello World";  
}
```

שימוש קצר יותר:

```
element.addEventListener("click", function() {  
    document.getElementById("demo").innerHTML = "Hello World";  
});
```

addEventListener

ניתן להוסיף כמה אירועים לאותו אלמנט

```
<body>
  <button id="myBtn">Try it</button>
  <p id="demo"></p>
  <script>
    const element = document.getElementById("myBtn");
    element.addEventListener("click", myFunction1);
    element.addEventListener("click", myFunction2);
    function myFunction1() {
      document.getElementById("demo").innerHTML += "First function was executed! "
    }
    function myFunction2() {
      document.getElementById("demo").innerHTML += "Second function was executed!"
    }
  </script>
</body>
```

addEventListener

ניתן להוסיף אירועים שונים

```
<body>
  <button id="myBtn">Try it</button>
  <p id="demo"></p>
  <script>
    const element = document.getElementById("myBtn");
    element.addEventListener("mouseover", myFunction);
    element.addEventListener("click", mySecondFunction);
    element.addEventListener("mouseout", myThirdFunction);
    function myFunction() {
      document.getElementById("demo").innerHTML += "Moused over!<br>"
    }
    function mySecondFunction() {
      document.getElementById("demo").innerHTML += "Clicked!<br>"
    }
    function myThirdFunction() {
      document.getElementById("demo").innerHTML += "Moused out!<br>"
    }
  </script>
</body>
```

```
<body>
```

```
<h1>The Element Object</h1>
```

```
<h2>The addEventListener() Method</h2>
```

```
<p>How to pass parameter values with addEventListener().</p>
```

```
<p>Click the button to perform a calculation.</p>
```

```
<button id="myBtn">Try it</button>
```

```
<p id="demo"></p>
```

```
<script>
```

```
let p1 = 5;
```

```
let p2 = 7;
```

```
document.getElementById("myBtn").addEventListener("click", function () {
```

```
myFunction(p1, p2);
```

```
});
```

```
function myFunction(a, b) {
```

```
document.getElementById("demo").innerHTML = a * b;
```

```
}
```

```
</script>
```

```
</body>
```

addEventListener

העברת פרמטרים יכולה להתבצע רק דרך

פונקציה פנימית שמקבלת פרמטרים

addEventListener הפונקציה מכירה את this

```
<body>
  <button id="myBtn">Try it</button>
  <script>
    document.getElementById("myBtn").addEventListener("click", function () {
      this.style.backgroundColor = "red";
    });
  </script>
</body>
```


onclick

```
let el = document.getElementById("element");  
  
el.onclick = function x() { console.log('Hi'); }
```

onclick

```
let el = document.getElementById("element");  
el.onclick = function() { console.log('Hi'); }
```

or

```
el.onclick = x;  
function x() { console.log('Hi'); }
```

onclick

```
let el = document.getElementById("element");
```

מקבל תמיד את ה event

```
el.onclick = x;
```

```
function x() { console.log( event.currentTarget.innerText); }
```

מכיר את this

```
el.onclick = x;
```

```
function x() { console.log( this.innerText); }
```

onclick

```
document.getElementById("para").onclick = fun;
```

```
function fun() {  
    document.getElementById("para").innerHTML = "Welcome to Client side class";  
    document.getElementById("para").style.color = "blue";  
    document.getElementById("para").style.backgroundColor = "yellow";  
    document.getElementById("para").style.fontSize = "25px";  
    document.getElementById("para").style.border = "4px solid red";  
}
```

onclick

```
<body>
<button id="myBtn">Try it</button>
<p id="para"></p>
<script>
document.getElementById("myBtn").onclick = fun;

function fun() {
    document.getElementById("para").innerHTML = "Welcome to Client side class";
    document.getElementById("para").style.color = "blue";
    document.getElementById("para").style.backgroundColor = "yellow";
    document.getElementById("para").style.fontSize = "25px";
    document.getElementById("para").style.border = "4px solid red";
}
</script>
</body>
```

onclick

In previous example - better use **this**

```
<body>
<button id="myBtn">Try it</button>
<p id="para"></p>
<script>
    document.getElementById("myBtn").onclick = function () { fun(this) };

    function fun(elem) {
        elem.innerHTML = "Welcome to Client side class";
        elem.style.color = "blue";
        elem.style.backgroundColor = "yellow";
        elem.style.fontSize = "25px";
        elem.style.border = "4px solid red";
    }
</script>
</body>
```

תרגיל כיתה חלק ב

הוסף אירוע קליק לכל div אשר לחיצה תשנה את צבעו לצהוב

הוסף אירוע דאבל קליק לכל div אשר לחיצה עליו תמחק אותו השתמש בפונקציה `remove()` על האלמנט עצמו להסרתו



header 1

header 2

header 3

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <style type="text/css">
    #specialDiv {
      color: red;
    }

    .colorBlue {
      color: blue;
    }

    .buttons {
      padding: 10px;
      border: 1px solid grey;
      border-radius: 4px;
    }
  </style>
  <script>
    let counter = 0;
    function getCounter() {
      counter += 1;
      updateCounter();
      return " " + counter;
    }
    function updateCounter() {
      let counterElement = document.getElementById("counter");
      counterElement.innerText = " " + counter;
    }
  </script>
</head>
<body>
  <div class="buttons">
    <input type="button" onclick="addFirstElement();" value="Add element" />
    <input type="button" onclick="addElementToSpecialDiv();" value="Add element within div" />
    <input type="button" onclick="addLink();" value="Add a link" />
    <input type="button" onclick="innerTextVsInnerHTML();" value="innerText VS innerHTML" />
    <input type="button" onclick="createElementWithCSSClass();" value="Create with CSS class" />
    <input type="button" onclick="createElementWithStyle();" value="Create with style" />
    <input type="button" onclick="insertElement();" value="Insert (before) element" />
    <input type="button" onclick="createBullets();" value="Create bullets" />
    <input type="button" onclick="addButtons();" value="Add a lot of buttons" />
    <br><br>
    <div>
      Elements added: <span id="counter">0</span>
    </div>
    <br>
  </div>
<div id="specialDiv"></div>
</body>
</html>

```

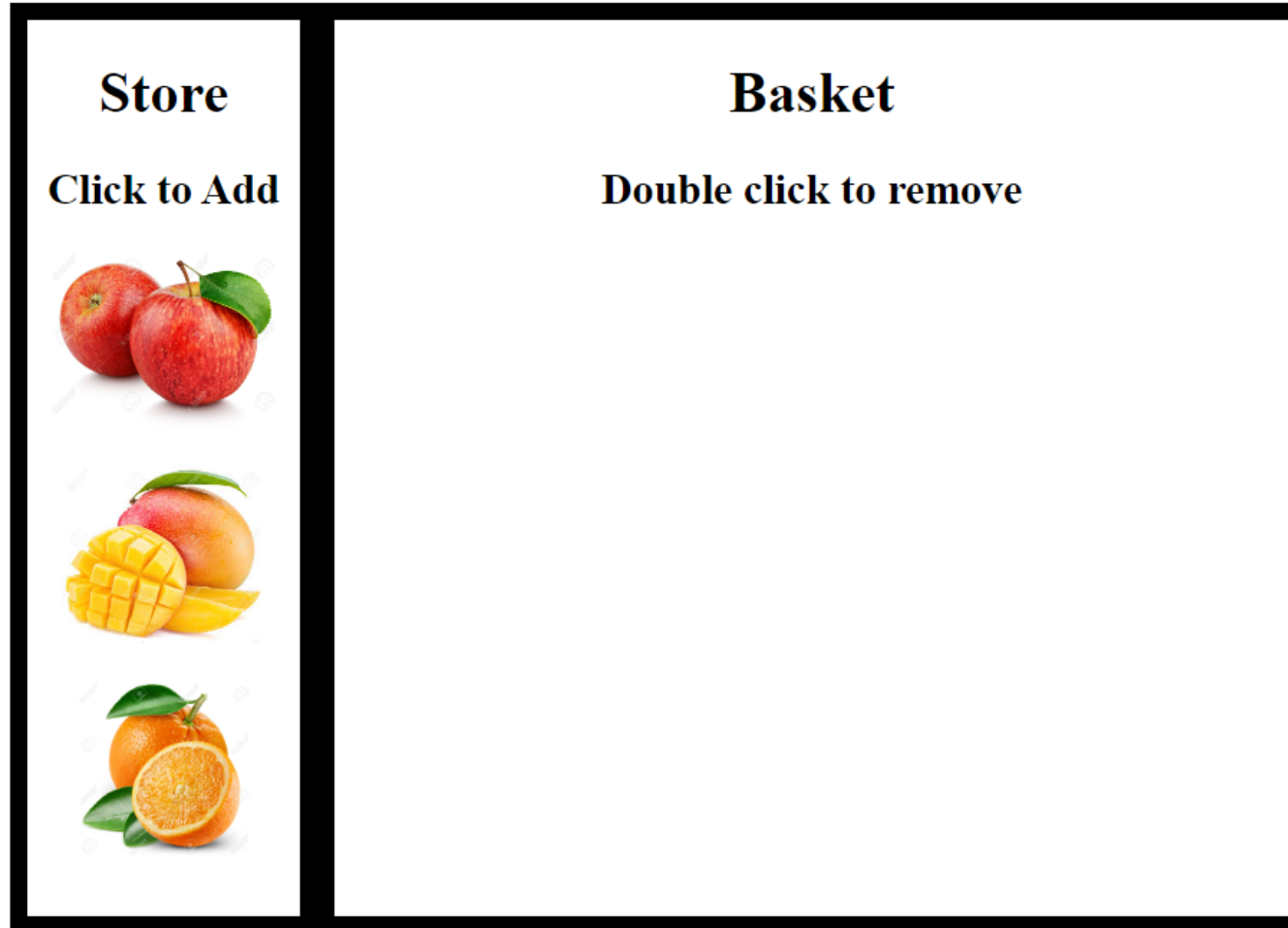
הצגה בכיתה

כתוב את כל הפונקציות שנמצאות עבור אירוע click

DOMEx1.html

- 1) [addFirstElement](#) - add `<p>` to body
- 2) [addElementToSpecialDiv](#) - insert `<p>` to `<div id="specialDiv"></div>`
- 3) [addLink](#) - add href
- 4) [innerTextVsInnerHTML](#) - add text "This text is with a ``bolded part``." to div
innerHTML / innerText
- 5) [createElementWithCSSClass](#) - add Css class to `<p>`
- 6) [createElementWithStyle](#) - add style inline to `<p>`
- 7) [insertElement](#) - insert `<p>` to `<div id="specialDiv"></div>` to show first
- 8) [createBullets](#) - create `ul..li`
- 9) [addButtons](#) - add 100 buttons, click will remove it - בסוף ההרצאה נוסף

תרגיל כיתה מתקדם Fruit Ex



1. ב click על פרי מהחנות הוסף

אותו לסל

2. ב dbclick על פרי מהסל הסר

אותו

3. Skelton נמצא בmodel moodel

Objects in JS

Objects

- אובייקט מיוצג על ידי סוגריים מסולסלים ובתוכו properties
- Property הוא צמד של key : value
- Key הוא string
- Value יכול להיות כל ערך

```
let user = new Object(); // "object constructor" syntax
```

```
let user = {}; // "object literal" syntax
```

```
let user = {  
    name: "John",  
    age: 30  
};
```

```
console.log(user.name);  
console.log(user.age);
```

```
user.isAdmin = true;
```

```
delete user.age;
```

```
//We can also use multiword property names, but then they must be quoted:
let user = {
    name: "John",
    age: 30,
    "likes birds": true // multiword property name must be quoted
};

// this would give a syntax error
alert(user.likes birds); // true

alert(user["likes birds"]); // true
```

```
let user = {};  
  
// set  
user["likes birds"] = true;  
  
// get  
alert(user["likes birds"]); // true  
  
// delete  
delete user["likes birds"];  
  
let key = "likes birds";  
  
// same as user["likes birds"] = true;  
user[key] = true; //OR user.key = true;
```

for...in Loop

עובר בלולאה על המפתחות של האובייקט

```
for (let key in object) {  
  // executes the body for each key among object properties  
  // key, object[key]  
}
```


תרגיל כיתה

כתוב פונקציה המקבלת אובייקט שערכי המפתחות שלו הם מספרים ומחזירה את סכום המספרים

```
let grades = {  
  John: 100,  
  Ann: 60,  
  Pete: 85  
};
```

למשל עבור האובייקט:

יוחזר הסכום 245

פתרון

```
let grades = {  
  John: 100,  
  Ann: 60,  
  Pete: 85  
};  
  
sumProp(grades);  
  
function sumProp(obj) {  
  let sum = 0;  
  for (let key in obj) {  
    sum += obj[key];  
  }  
  
  console.log(sum); // 245  
}
```

יצירת אובייקט

3 דרכים לייצר אובייקט

1. **ישירות** - על ידי הצהרה ואז השמה של ה `propeties` כפי שראינו

2. **דינמית** – על ידי שימוש ב `new Object()`

3. **בנאי** - "קונסטרקטור" וממנו יצירת מופעים

1. הצהרה והשמה

```
let personObj = {  
  firstname: "John",  
  lastname: "Doe",  
  age: 50,  
  tellYourage: function () {  
    alert("The age is " + this.age);  
  },  
  tellSomething: function (something) {  
    alert(something);  
  }  
}  
personObj.tellYourage();  
personObj.tellSomething("Life is good!")
```

```
personObj.newField = "some data";
personObj.fullName = personObj.firstname + " " +
personObj.lastname;
personObj.myfunction = function () {
    alert(this.fullName + " is " + this.age);
}
personObj.myfunction();
```

2. דינמית - יצירת מופע שימוש ב new Object

```
personObj= new Object();  
personObj.firstname = "John";  
personObj.age = 50;  
personObj.tellYourage = function () {  
    alert("This age is " + this.age);  
}
```

// You can call then tellYourage function as following

```
personObj.tellYourage();
```

```
function tellYourage() {  
    alert("The age is" + this.age);  
}  
personObj.tellYourage = tellYourage;
```

פונקציה מוגדרת מראש

שימו לב להבדל:

// מציב בשדה פונקציה

```
personObj.tellYourage = tellYourage;
```

// מציב בשדה ערך מוחזר של פונקציה

```
personObj.tellYourage = tellYourage();
```


3. "קונסטרקטור"

// תבנית ליצירת אובייקט מתבצע על ידי function ניתן להסתכל על זה כעל constructor

```
function Person(firstname, lastname, age)
{
    this.firstname = firstname;
    this.lastname = lastname;
    this.age = age;
    this.tellYourage = function () {
        alert("This age is " + this.age);
    }
}
```

מופעים של האובייקט

```
myFather = new Person("John", "Doe", 50);  
myMother = new Person("Sally", "Rally", 48);
```

ניתן להוסיף תכונות ופונקציות

```
myFather.newField = "some data";  
myFather.fullName = myFather.firstname + " " + myFather.lastname;  
myFather.myfunction = function () {  
    alert(this.fullName + " is " + this.age);  
}
```

Prototype

```
function MyObject(name, size) {  
    this.name = name;  
    this.size = size;  
}  
  
// Add a function to the prototype  
MyObject.prototype.tellSize = function() {  
    alert("size of " + this.name + " is " + this.size);  
}  
  
// יצירת מופע לאובייקט וקריאה לפונקציה שלו  
let myObj = new MyObject("Sang", "30 inches");  
myObj.tellSize();
```

תרגיל כיתה

```
let nums = [1,2,3,4,5]
```

```
let colors = ["blue", "red", "green"]
```

1,blue

1,red

1,green

2,blue

2,red

2,green

3,blue

3,red

3,green

4,blue

4,red

4,green

5,blue

5,red

5,green

► Array(15)

1) צור מערך של אובייקטים המייצגים קלפים (השתמש ב new object או ייצר קונסטרקטור Card) כל אובייקט מכיל – מספר וצבע obj.type obj.color

1) על המערך להכיל את כל הקלפים האפשריים, כלומר כל האפשרויות של הצירוף מספר-צבע.

1) הדפסו ל log את כל אברי המערך

המשך תרגיל כיתה

בנו פונקציה כללית שמקבלת מערך ועושה shuffle – חפשו ברשת פונקציה כזו הבינו אותה והעתיקו אליכם.

בצעו shuffle על המערך והדפיסו ל console.log

```
let nums = [1,2,3,4,5]
let colors = ["blue", "red", "green"]
let arr = [];

for (let i in nums) {
  for (let j in colors) {
    let obj = new Object();
    obj.type = nums[i];
    obj.color = colors[j];
    arr.push(obj);
    console.log(obj.type + "," + obj.color);
  }
}

function shuffle(a) {
  let j;
  for (let i = a.length - 1; i > 0; i--) {
    j = Math.floor(Math.random() * i);
    x = a[i];
    a[i] = a[j];
    a[j] = x;
  }
  return a;
}
arr = shuffle(arr);
console.log(arr);
```

פתרון

By Val By Ref in javascript

Primitive & Non-Primitive Data Types

Value Types/ Primitive

Number
String
Boolean
Symbol
Undefined
Null

Reference Types/ Non-Primitive

Object
Array
Function

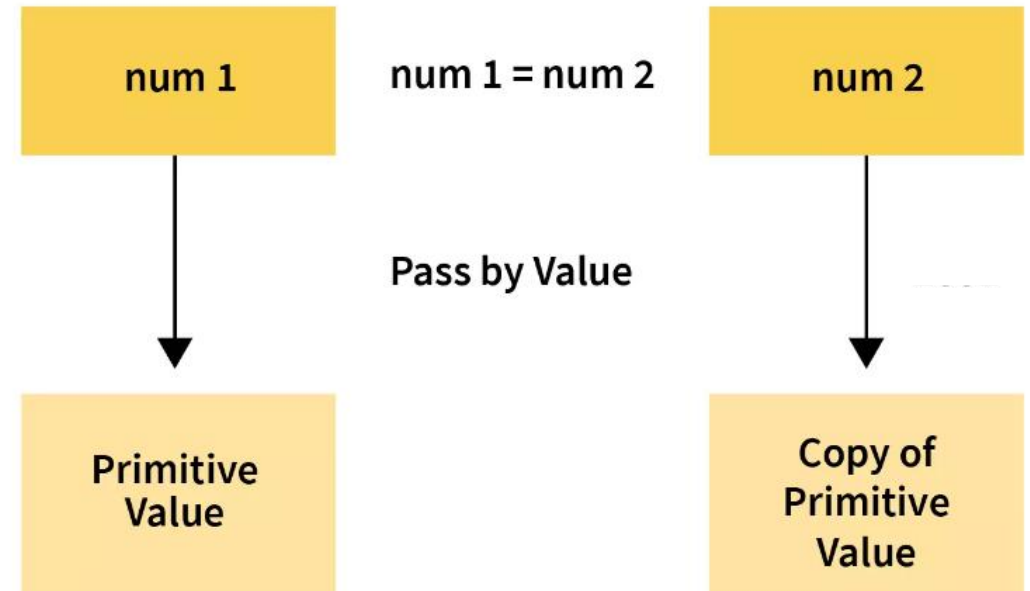
By Val

```
<script>
  let num1 = 70
  let num2 = num1

  console.log(num1) // 70
  console.log(num2) // 70

  num1 = 40

  console.log(num1) // 40
  console.log(num2) // 70
</script>
```



By Val

```
<script>
function multiplication(tmp) {
    tmp = tmp * 50;
    return tmp;
}
let num = 30;
let result = multiplication(num);
console.log(num); // 30
console.log(result); // 1500
</script>
```

tmp

1500

num

30

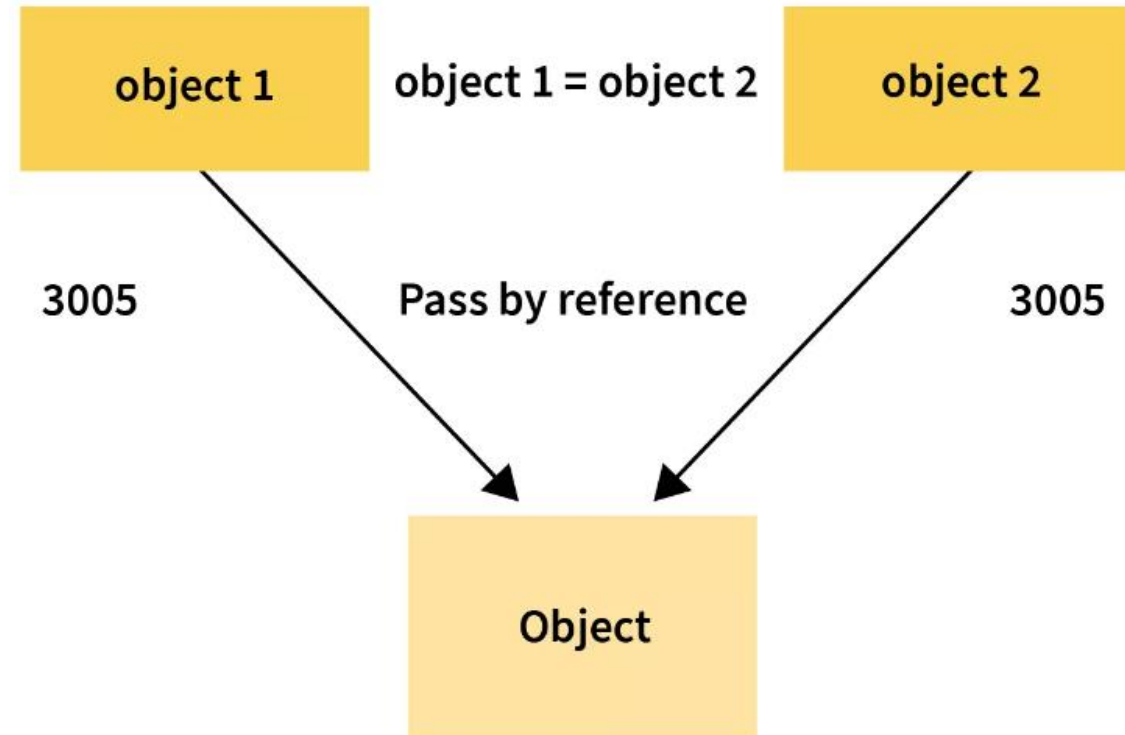
By Ref

```
<script>
  let obj1 = { website: "Yael" }
  let obj2 = obj1;

  console.log(obj1)    // {website: "Yael"}
  console.log(obj2)    // {website: "Yael"}

  obj1.website = "Uri"

  console.log(obj1)    // {website: "Uri"}
  console.log(obj2)    // {website: "Uri"}
</script>
```

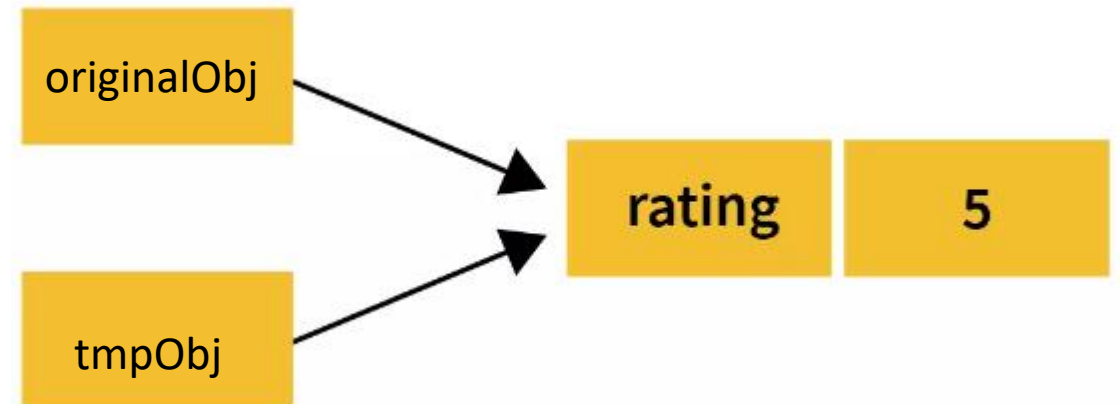


By Ref

```
<script>
let originalObj = {
  name: "Yael",
  rating: 4.5,
  topic: "JavaScript"
};

function demo(tmpObj) {
  tmpObj.rating = 5;
  console.log(tmpObj.rating);
}

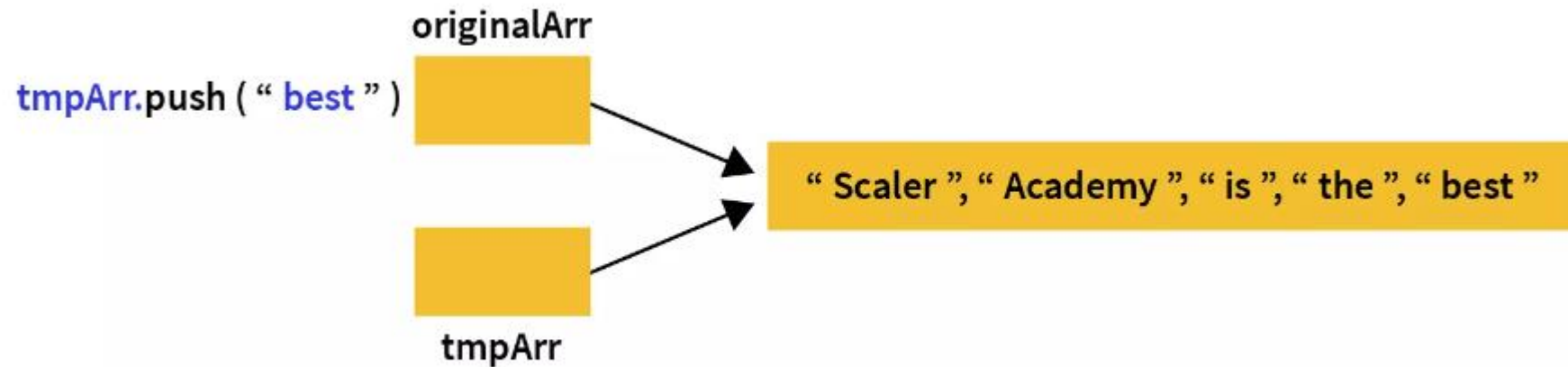
console.log(originalObj.rating); // 4.5
demo(originalObj);               // 5
console.log(originalObj.rating); // 5
</script>
```



```
let originalArr = ["Client", "Course", "is", "the"];

function pushArray(tmpArr) {
    tmpArr.push('best')
    console.log(tmpArr);
}

console.log(originalArr); // ["Client", "Course", "is", "the"]
pushArray(originalArr);  // ["Client", "Course", "is", "the", "best"]
console.log(originalArr); // ["Client", "Course", "is", "the", "best"]
```



תרגיל כיתה

צור אובייקט מסוג Deck

שדות האובייקט: מערך של קלפים cards

פונקציות האובייקט:

1. `createDeck` - יוצרת חבילת קלפים מהמספרים 1,2,3,4,5

ומהצבעים 'blue', 'red', 'green' (15 קלפים)

2. `Shuffle` - מערבבת את החבילה (הפונקציה קיימת ברשת חפשו

אותה והעתיקו אליכם)

3. `addCard` - מקבלת קלף ומוסיפה אותו לחבילה

4. `removeCard` - מקבלת קלף ומסירה אותו מהחבילה

צור אובייקט מסוג Card

שדות האובייקט: num, color

פונקציות האובייקט:

1. `isEqualColor` - המקבלת צבע ומחזירה true או false אם הקלף בצבע שהתקבל

תרגיל כיתה

מהלך התוכנית:

- צור חבילת קלפים (15 קלפים)
- ערבב אותה על ידי `shuffle`
- הגרל קלף מהחבילה
- הוצא את כל הקלפים בצבע שהוגרל והעבר אותם לחבילה חדשה.
למשל : אם הוגרל ירוק – כל הקלפים הירוקים יוצאו מחבילת הקלפים ויועברו לחבילה חדשה שתייצרו.
- בסוף התהליך – בחבילה הישנה יהיו 10 קלפים בחבילה החדשה יהיו 5 קלפים באותו צבע שהוגרל.
- הדפיסו ל `console.log` את חבילות הקלפים

שאלות?