

## <<完成の仕様>>

- ・「クリックボタン」のクリックで画面を下記完成仕様に制御する。

### 【完成画面仕様】

- ・ wrapper : 幅 500px / 背景色、任意のカラー
- ・ header : 文字色、任意のカラー
- ・ text1 (1つ目のテキストボックス) : 背景色、任意カラー
- ・ text2 (2つ目のテキストボックス) : 背景色、任意カラー

### 【各テキストボックスの表記】

- ・ text1 : こんにちは「入力された名前」さん
- ・ text2 : 今日は「その日の日付と曜日 (例: 2024 年 5 月 20 日月曜日)」です
- ・ text3 : 現在時刻は、「時:分:秒」です (デジタル時計にすること)

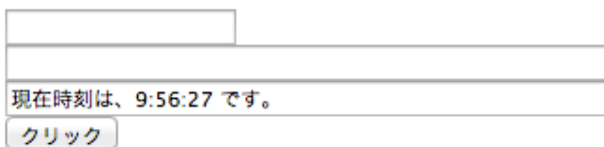
### 【条件】

- ・ 名前入力がされなかった場合は、text1に「名前を入力してください」と入力する。  
【ヒント】名前が入力されない状態は "" で表現できる。

## <<画面フロー>>

- 1) 初期画面 (現在時刻は表示させる。)

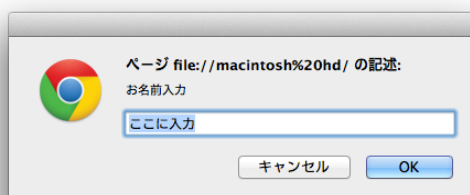
# Javascript基本演習



現在時刻は、9:56:27 です。

クリック

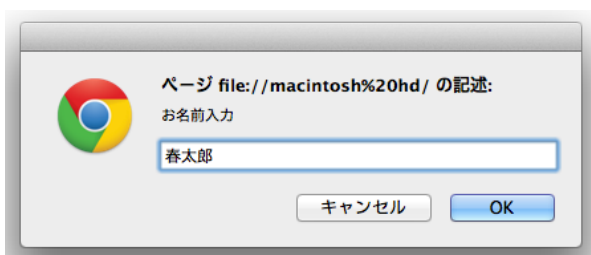
- 2) 「クリック」ボタンクリック



ページ file:///macintosh%20hd/ の記述:  
お名前入力  
ここに入力  
キャンセル OK

※上記の様に「入力ダイアログ」が表示される。

- 3) 名前入力し「OK」ボタンを押下。



ページ file:///macintosh%20hd/ の記述:  
お名前入力  
春太郎  
キャンセル OK

# Javascript基本演習

こんにちは春太郎さん

今日は、2024年5月20日月曜日です！

現在時刻は、9:58:17 です。

クリック

※入力ダイアログが表示される。名前を入力すると、仕様のテキストが表示され、背景色も変化する。

## <<画面フロー（名前入力されなかった場合「未入力状態」）>>



## Javascript基本演習

※名前の入力を行わず「OK」ボタンを押下すると、text1に「名前入力してください」が表示される。

※text2には何も表示されない。指定のデザイン変更も掛からない。

## <<新規メソッド関連>>

### ■日付・時間情報を扱う

- ・ `new Date()` : 日付オブジェクトを生成（作成）する。基本はデバイスの日付情報を取得する。
- ・ `getFullYear()` : 西暦を取得する。
- ・ `getMonth()` : 月を取得する。(0からの取得なので注意。「1月⇒0」)
- ・ `getDate()` : 日を取得する。
- ・ `getDay()` : 曜日を取得する。(0~6までの値で取得。「日曜日⇒0」)
- ・ `getHours()` : 時を取得する。
- ・ `getMinutes()` : 分を取得する。
- ・ `getSeconds()` : 秒を取得する。

### 【使用例】

`let testDate = new Date();` // 日付オブジェクトを生成し、`testDate` に格納（これがオブジェクトになる）

`let testYear = testDate.getFullYear();` // 作成したオブジェクトの `get~`メソッドを用い、値を取得。

### ■繰り返し処理

- ・ `setInterval(“実行したい処理”, 時間)`

例)

```
function test(){
    console.log(“Hello”);
}

setInterval(“test()”,1000);
```

※1000 ミリ秒毎に、`test()`を実行する。(test()は `console.log()`を実行)