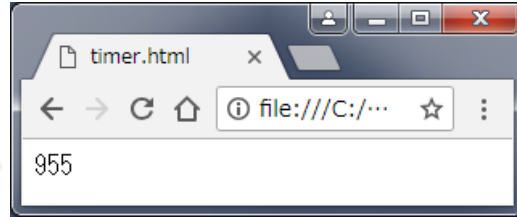


●タイマー処理

《簡単な例題》

html が読み込み終わると同時に
数字が増えていくスクリプト



《timer.html》(これ1つだけで動きます)

```
<html>
<head>
  <script>
    var num;
    var count;
    var timer;
    count = 0;
    function init(){
      timer = setInterval(up, 100);
    }
    function update(){
      num = document.querySelector('#num');
      count += 1;
      num.textContent = count;
    }
    function up(){
      update();
    }
  </script>
</head>
<body onload="init();" >
  <p id="num" tabIndex="0">0</p>
</body>
```

表示用の変数 num(html での場所)

計数用の変数 count

タイマー用の変数 timer

カウントを 0 にする

初期化関数

インターバルのセット

(UP 関数を 100 ミリ秒ごとに実行する)

数字更新関数

document オブジェクトから id を取得

カウントを増やす

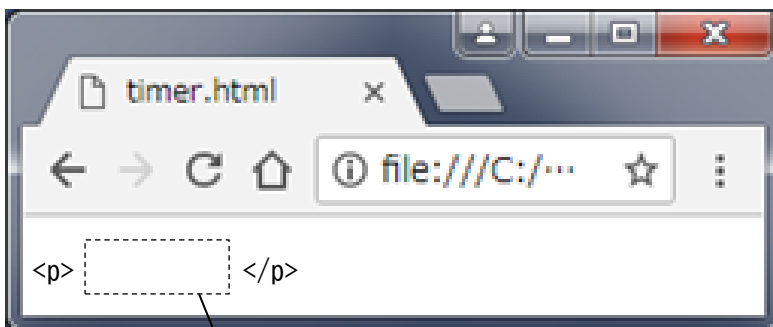
そのカウントを表示用に入れる

UPDATE 関数を呼び出す為の関数

実際に UPDATE 関数を呼ぶ

body が読み終わったら init() を実行

num(表示用の数字)が表示される場所



num.textContent = count; count は 100 ミリ秒ごとに 1 つ増えていく。

《説明》

- ・関数は①→②→③→②→③→②→③… と②→③が繰り返される。
- ・タイマーを止める時は、clearInterval(timer);

↳ 識別番号が入っている。

《注意点》

- ・setInterval(up(), 100); up を up() にすると動かない。
- ・<p id="num">0</p> と tabIndex="0" を付けなくても動く。
→tabIndex を付ける時は、html の該当の要素に focus(焦点)を当てる時に使う。