

Обект Date

Обектът **Date** взема (чете) данни за текущите *дата и време* от часовника на компютъра. В примера е показан часовник на **JavaScript**, визуализиран в текстово поле, който се актуализира през **1/10** от секундата.

Пример:

```
<!doctype html>
<html>
<head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Часовник</title>
<script>
    function myClock()
    {
        d=new Date();
        h=d.getHours();
        m=d.getMinutes();
        s=d.getSeconds();
        t=h+": "+((m<10)?"0"+m:m)+" ":" "+((s<10)?"0"+s:s);
        document.getElementById("clock").value=t;
        setTimeout("myClock()",100);
    }
</script>
</head>
<body onLoad="myClock()">
    <input type="text" id="clock" size="6">
</body>
</html>
```

Достъп до CSS-свойствата на елементите

JavaScript достъпва **CSS-свойствата** на елементите в страницата посредством *свойство (обект) style*.

обект.style.CSS-свойство

Например,

```
document.getElementsByTagName('p')[0].style.background='red'
```

ще зададе червен цвят на фона на първия поред параграф в страницата.

Посредством

```
alert(document.getElementsByTagName('p')[0].style.background)
```

може да се прочете и покаже зададената стойност.

Приложението **24-one-js-game.html** е една реализация на играта "Пъзел". При щракване с мишката върху квадратче (число), което е съседно на празното, избраното квадратче (число) се премества. Преместването се реализира чрез смяна на стойностите на *CSS-свойствата top* и *left*.

Приложението **25-one-js-slide-show.zip** е една реализация на **slide/picture show**. Ефектът при показване и скриване на снимка се реализира чрез плавна промяна на мащаба (функция **scale** на *CSS-свойство transform*) от **0** до **1** и съответно от **1** до **0** със стъпка **0.025**.