

JavaScript: DOM / Цикл Разработки Сайта

WEB
COURSE
ORT DNIPRO

ORTDNIPRO.ORG/WEB

1. Document Object Model

DOM – Document Object Model

(объектная модель документа)

Стандарт который определяет из каких **объектов** браузер собирает **дерево документа**, и какие **свойства** есть у этих **объектов**. В соответствии со стандартом **DOM** каждый **тег HTML-документа**, в **JavaScript** представлен **объектом**.

Чтобы управлять тегом его сначала нужно найти...

`document.querySelectorAll("css selector")`

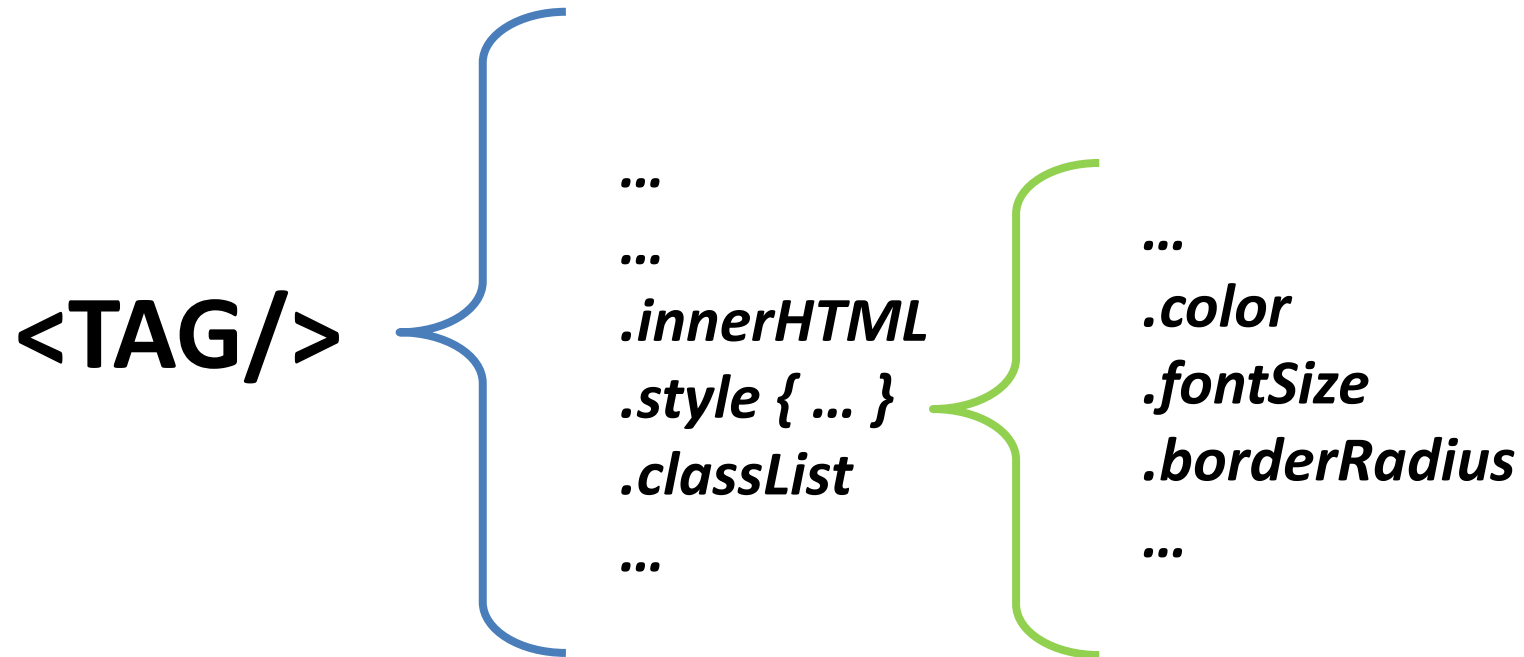
возвращает **псевдомассив объектов** (*тегов*) которые соответствуют **css-селектору** переданному в качестве **параметра** функции;

`document.querySelector("css selector")`

возвращает первый найденный, в документе, **объект** (*тег*) соответствующий **css-селектору** переданному в качестве **параметра** функции;

id – элементы у которых есть атрибут **id** можно использовать без поиска, такие элементы доступны как **глобальные переменные** (с именем совпадающим с **id**).

Из чего «сделан» тег?



Каждому **тег**, в JavaScript, **представлен объектом**, который хранит всё **содержимое**, все **стили** и все **атрибуты тега**. Разумеется их можно **менять**.

Изменение содержимого элемента и/или его свойств

У объектов (тегов, элементов HTML-документа) есть ряд свойства определяющие его содержимое и внешний вид:

...

.innerHTML – свойство определяющее (или задающее) содержимое тега (его контент), т.е. всё то что находится между открывающимся и закрывающимся тегом;

.style – свойство определяющее объект со всеми поддерживаемыми браузером стилевые свойства;

.classList – свойство определяющее список классов тега (в виде массива, методы **.classList.add()** и **classList.remove()** позволяют добавлять и удалять классы тега). А метод **.classList.contains()** позволяет узнать есть ли класс в списке.

...

2. Немного практики

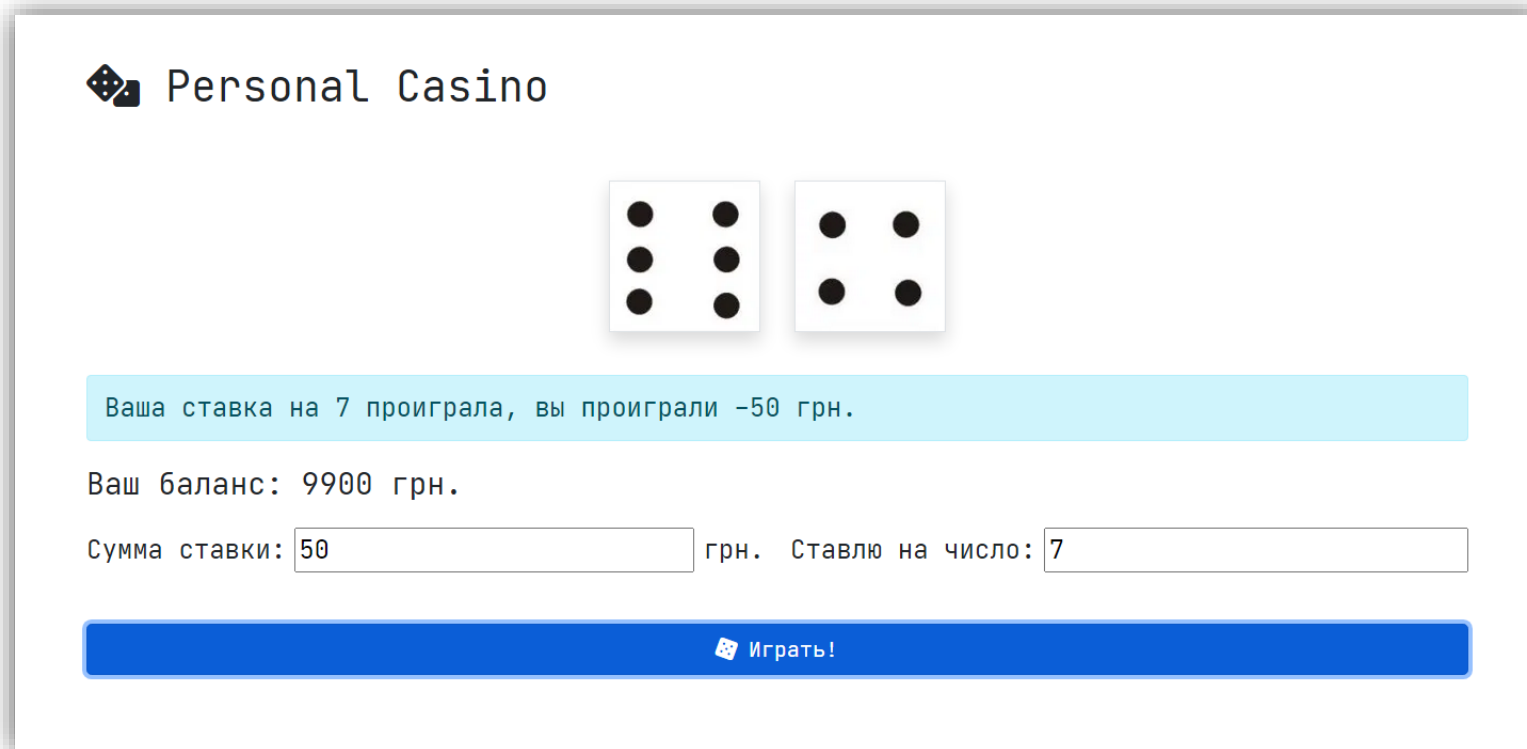


Игра в кости



Игроку при старте даётся **10000 гривен**. У игрока спрашивается какую **сумму** он **ставит** (только целые числа), и на какой **результат** (от 2 до 12 включительно). После этого компьютер «**бросает кости**» генерирует два числа от 1 до 6 включительно. Если сумма чисел совпала с загаданным числом пользователя он **получает удвоенную ставку**. О результатах каждого «бросания» необходимо **уведомлять пользователя** и о сумме его выигрыша или проигрыша. Игра продолжается до тех пор пока пользователь не проиграет все деньги.

Управление документом и игровой процесс




Personal Casino

Ваша ставка на 7 проиграла, вы проиграли -50 грн.

Ваш баланс: 9900 грн.

Сумма ставки: грн. Ставлю на число:

 Играть!

Реализуем «Игру в кости»

Воспользуйтесь шаблоном в репозитории
занятия [./src/casino-template](#)

Цикл разработки сайта

Маркетинговый инструмент



Сайт



Программный продукт

1. Маркетинговое планирование

Какую задачу мы решаем?

Каковы цели и задачи?

Зачем вам сайт?

2. Техническое проектирование

~~Техническое задание~~

Требования / Requirements

1. Структура и функциональность разделов сайта;
2. Применяемые технологии и инструменты;
3. Планирование рабочего времени.

Кто пишет «ТЗ» и нужно ли его писать?

Как быть с переменами у заказчика?

3. Дизайн

Дизайн ≠ «Наведение красоты»

Вайрфреймы, Мокапы, Макеты...

Проектирование структуры и внешнего вида страниц сайта

Соответствует ли дизайн фирменному стилю?

У вас ведь есть фирменный стиль?

4.1 Верстка

Тестирование в различных браузерах

Набор шаблонов страниц

Адаптивность

SEO/SMO оптимизация

4.2 Программирование

Реализация функционала компонентов сайта

5. Наполнение

Составление текстов

Согласование текстов с заказчиком

Составление МЕТА-данных (SEO/SMO)

Контент

Контент – будет продавать!

6. Выгрузка сайта и тестирование

А хостинг? А домен?

Что нужно проверить проверить?

- *Во всех ли современных браузерах работает сайт?*
- *Все ли необходимые **материалы размещены?***
- *Все ли программные компоненты работают слаженно и четко?*
- *Нет ли **битых ссылок** и/или пустых страниц?*
- *Доступна ли **карта сайта** и др. файлы (sitemap.xml, robots.txt)*

Поддержка и обслуживание

7.1. Продление домена, хостинга

(кто должен этим заниматься?)

- непрерывная работа сайта;
- репутация заказчика и разработчика;
- контекстная реклама;
- потеря домена;

...

Сопровождение сайта!

**Завершение
работы сайта**

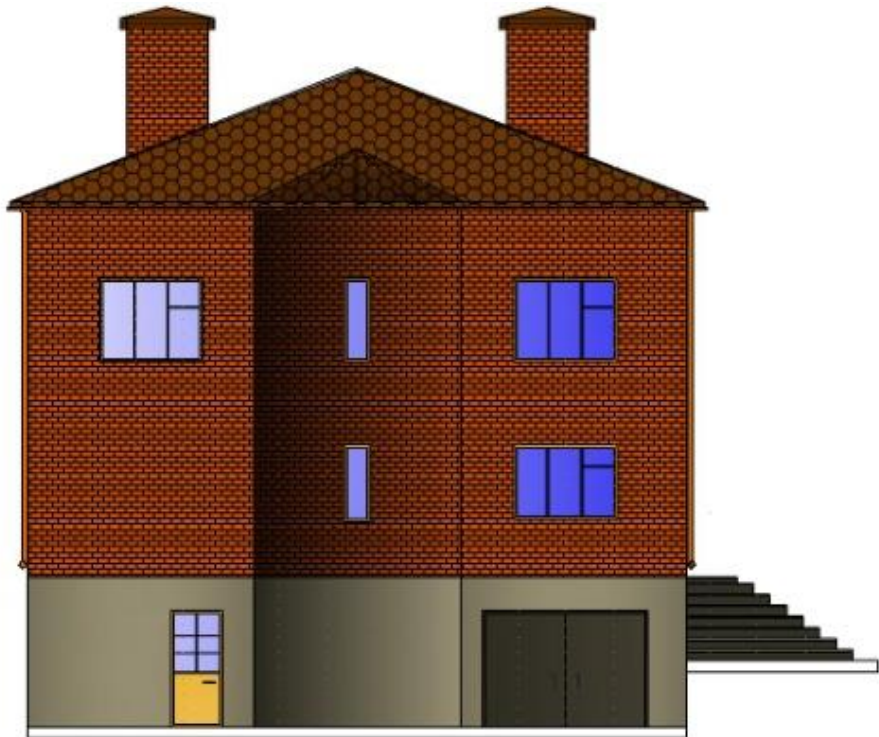
8. Завершение работы сайта

Чистка истории / Ликвидация сайта

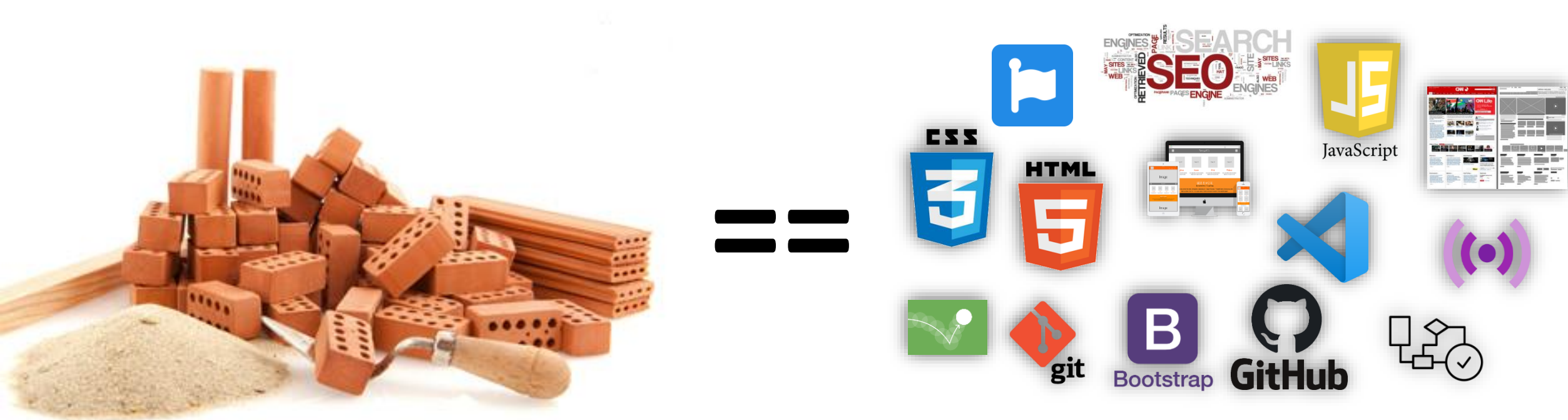
**Хороший сайт отличается
от плохого
проработкой деталей**

**Время подводить
итоги**

Задача специалиста решить задачу имеющимися инструментами



Задача специалиста, любой профессии, решить задачу имеющимися инструментами



Что дальше?

Совершенствовать навыки и умения



<http://prometheus.org.ua/>

<https://dev.ua/>

<https://dou.ua/>



Практиковать



Например заняться **волонтерством**, применять знания в работе, в своём бизнесе.

Спасибо за внимание



WEB COURSE ORT DNIPRO

ORT**DNIPRO**.ORG/**WEB**