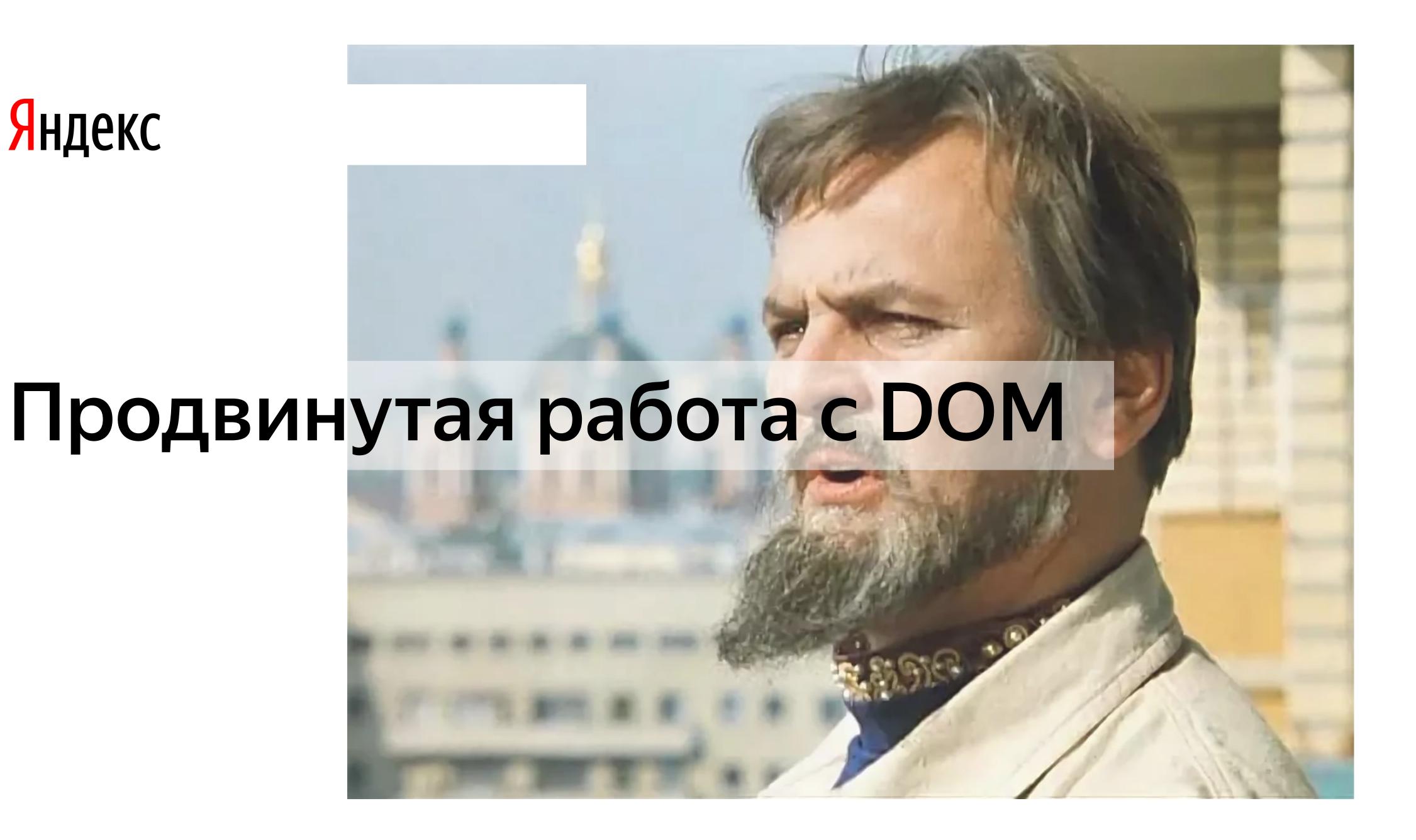
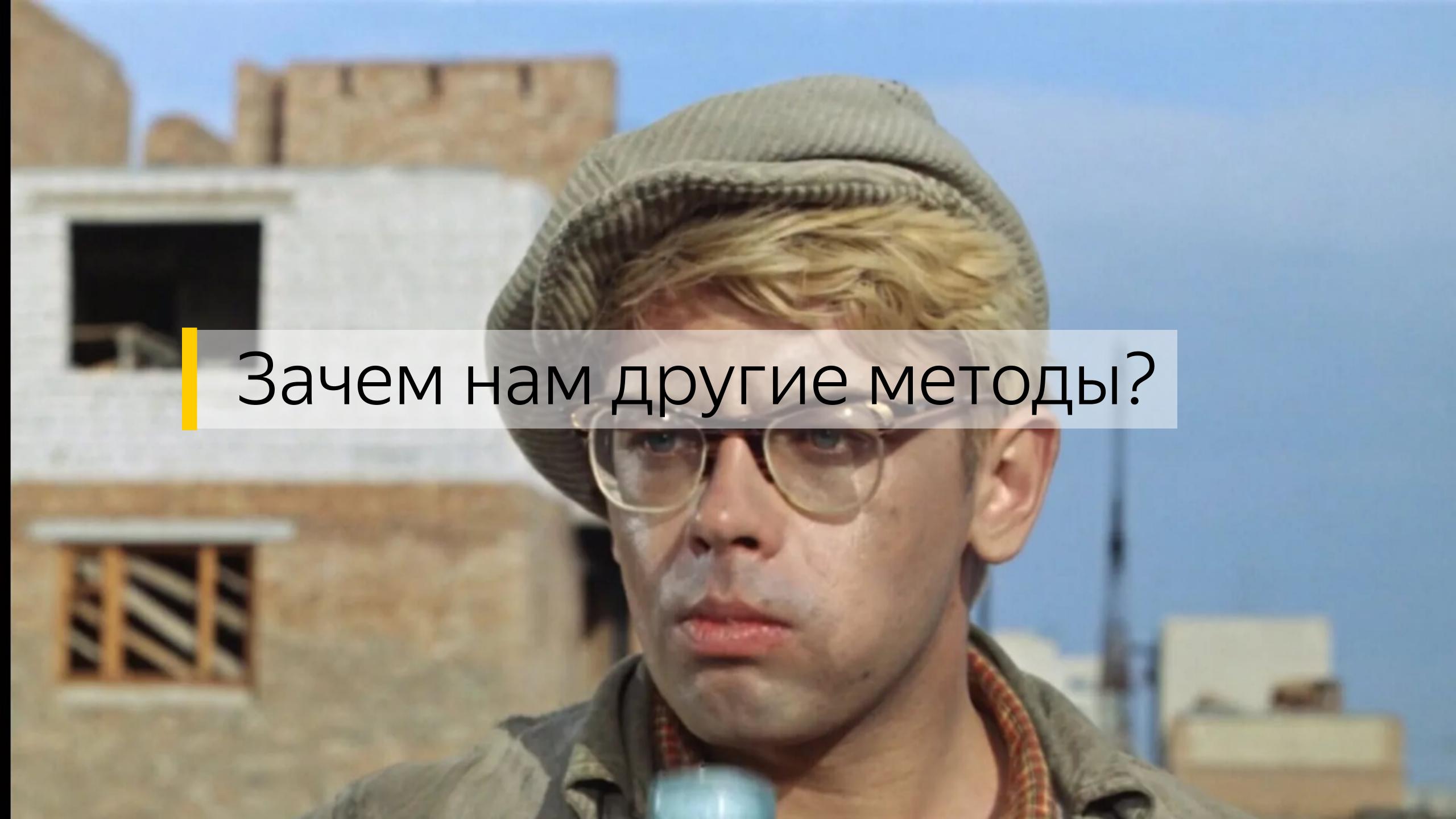
ЯHДекс

Яндекс



Другие методы поиска объектов документа





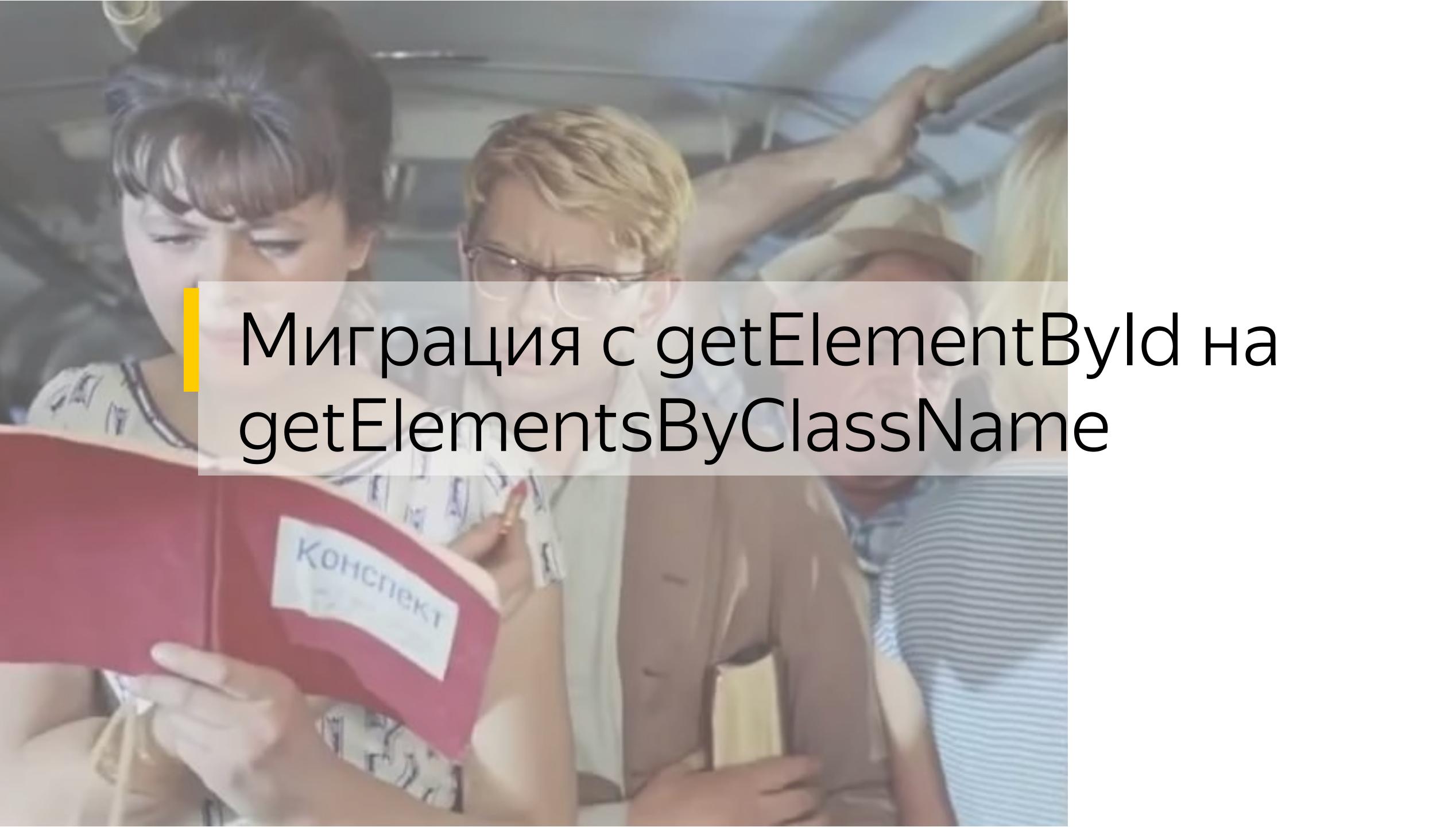
Недостатки getElementByld

- Позволяет выделить один элемент, для выделения набора элементов нужны костыли добавление чисел в id и циклы.
- ld позволяет иметь не более одной сущности на элементе-узле
- Использование id затрудняет одновременное описание бизнес логики и представления (стилей)

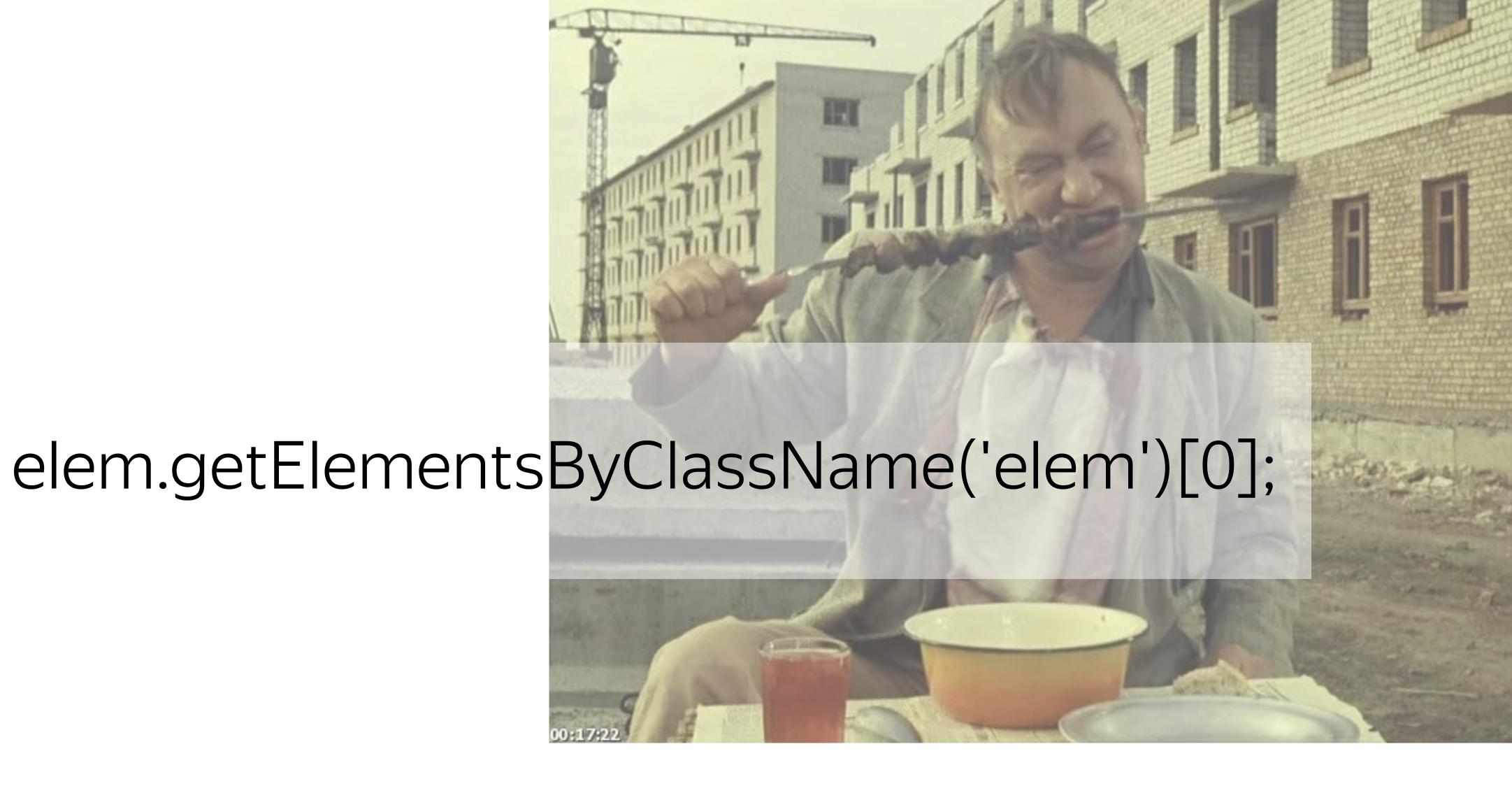


class

- В отличие от id, можно иметь сколько угодно одинаковых классов в документе
- В отличие от id, тег может иметь сколько угодно классов на себе, разделенных пробелами
- При использовании классов, сущности довольно удобно дополняют друг друга в стилях



elem.getElementByld('elem');



Если забыть [0], то все будет молча не работать

Работа с несколькими элементами



document.getElementsByClassName

```
var buttons = document.getElementsByClassName('my-button');
function handleClick() {
   this.innerText = +this.innerText + 1;
for (var i = 0; i < buttons.length; i++) {
  buttons[i].onclick = handleClick;
```

Если посмотреть, что такое buttons, то мы увидим HTMLCollection



HTMLCollection

Массивоподобный объект, в котором будут содержаться объекты узлы.

Для getElementsByClassName - это будут те блоки, которые содержат искомый класс.

HTMLCollection имеет поле length, а также позволяет обращаться к элементам коллекции по индексам (по номерам), совсем как массив. Никаких перебирающих методов в HTMLCollection нет.

Если в документе нет ни одного элемента искомого класса, мы получим пустую коллекцию.

for.. of

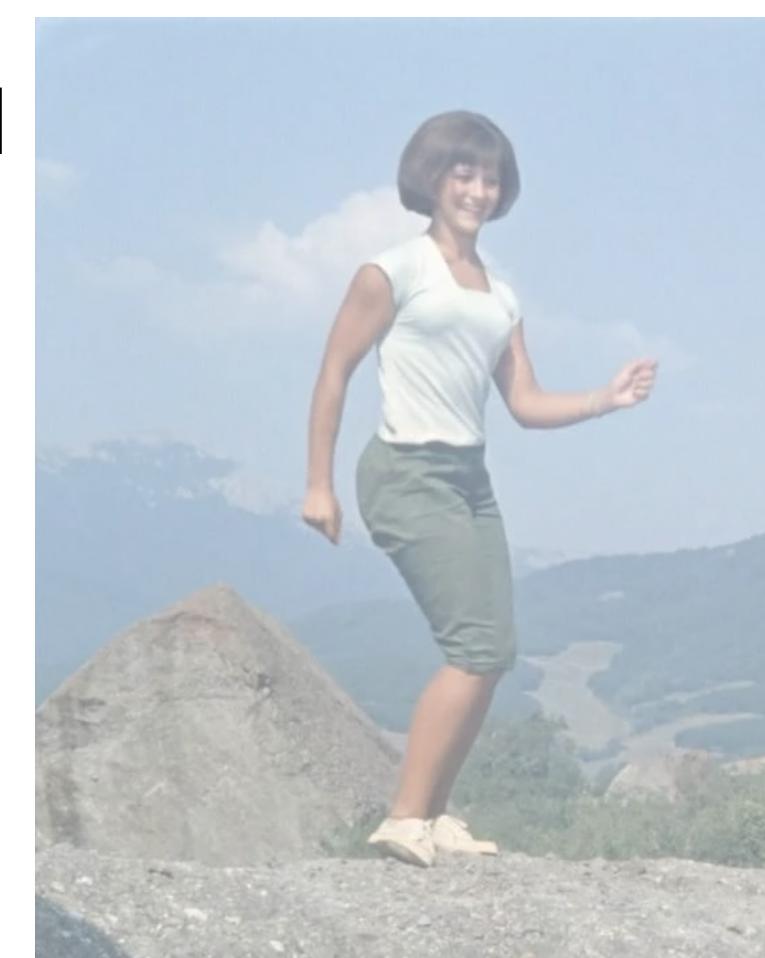


for .. of

for .. of - это цикл из es6, который позволяет удобнее итерировать массивы. HTMLCollection поддерживает такой способ обхода

```
var buttons = document.getElementsByClassName('my-button');
function handleClick() {
   this.innerText = +this.innerText + 1;
for (var btn of buttons) {
  btn.onclick = handleClick:
```

HTMLCollection - живая коллекция





Думай сущностями

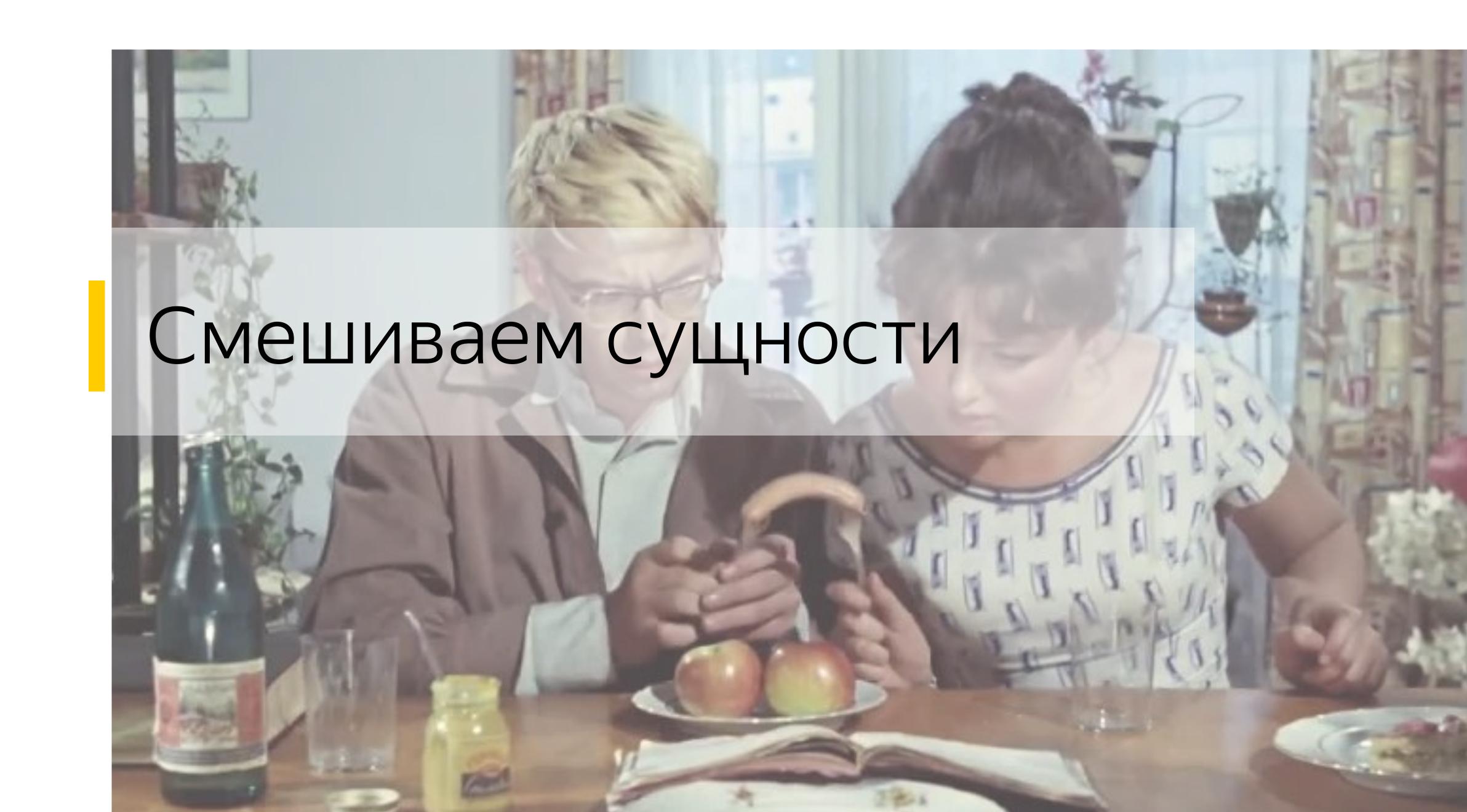


Думай сущностями

Работа **исключительно** с классами в javascript логике, в css стилях на стыке с возможностью в любой момент добавлять-удалять классы из блока с помощью classList позволяет вам думать сущностями.

Сущность - если максимально абстрактно - это некоторая совокупность поведения и внешнего вида. Например, сущность .clicker-button может заключаться в javascript поведении увеличении цифры на единицу по клику, и некоторым стилям - например, подчеркиванию. При этом «сущность» может появиться и на кнопке, и на любом другом блоке.

Помимо этого, вы сможете миксовать несколько сущностей на одном блоке



Другие методы для получения коллекций

Есть и другие поисковые методы, они работают полностью аналогично getElementsByClassName, но используются реже.

getElementsByTagName - получение коллекции всех блоков, имя тега у которых будет совпадать с аргументом

getElementsByName - поиск элементов по полю name



Самый лучший и правильный способ обращаться к сущностям

Позволяет искать блоки, передавая css селектор

document.querySelector - один элемент

document.querySelectorAll - много элементов

Возвращает NodeList - похож на HTMLCollection, но неживой, и внутри есть forEach

Большой DOМ



Свободное перемещение по DOM

Мы помним, что DOM формируется при разборе html. И говорили что это некоторая древовидная система.

До сих пор мы никак не сталкивались с этой древовидностью, только искали по дереву.

Мы повзрослели, окрепли - время пришло давайте заглянем в DOM.



document.body

Начнем с document.body - в этом поле будет записан объект-узел, связанный с тегом body.

Помним, что если такого тега в верстке нет, браузер все равно создаст такой объект.

Можно обратиться и к html - document.documentElement - но вам это редко пригодится.

Далее, перемещаясь по дереву с помощью поля .children, можно добраться до любого объекта-узла.

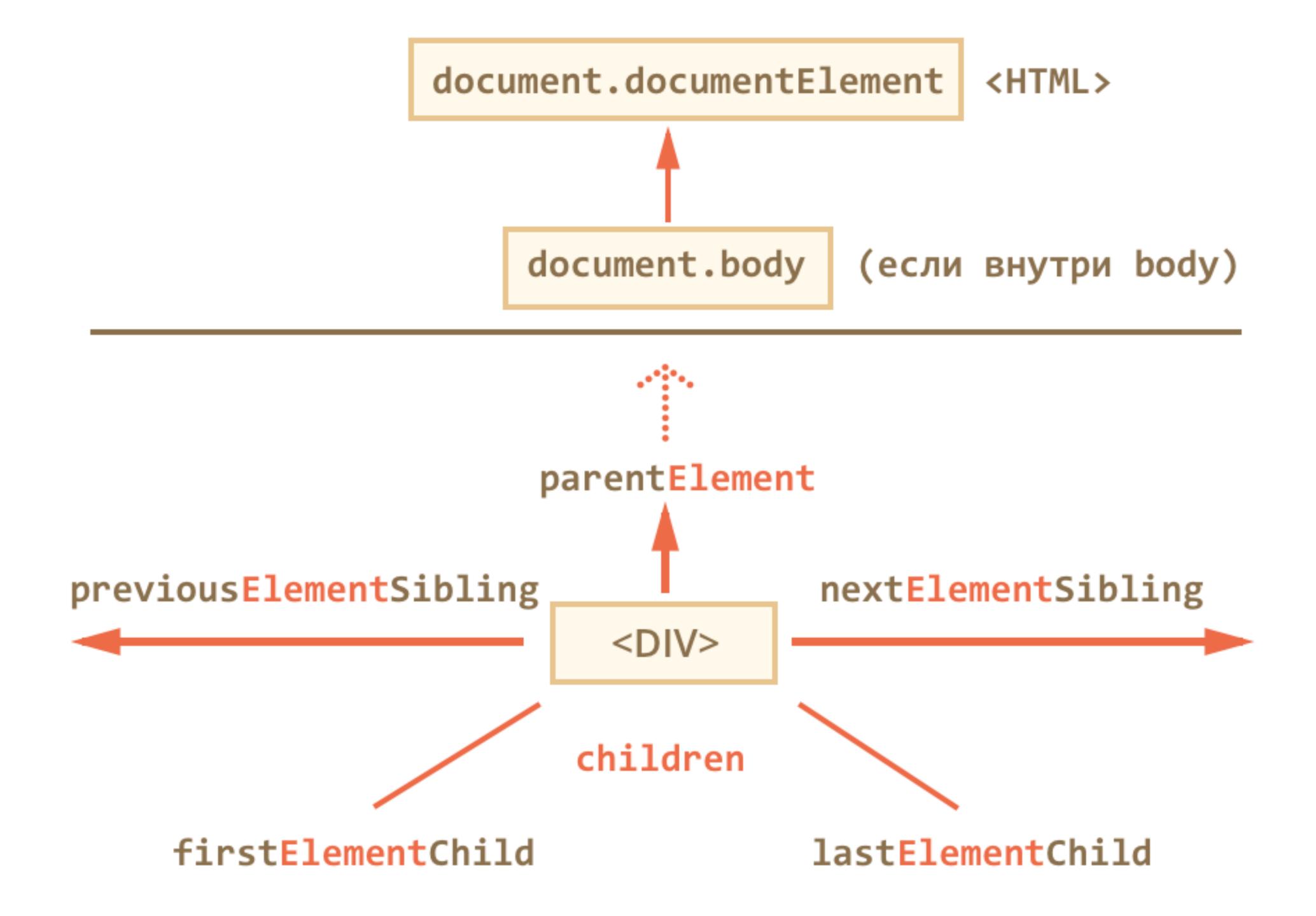
A что такое .children?

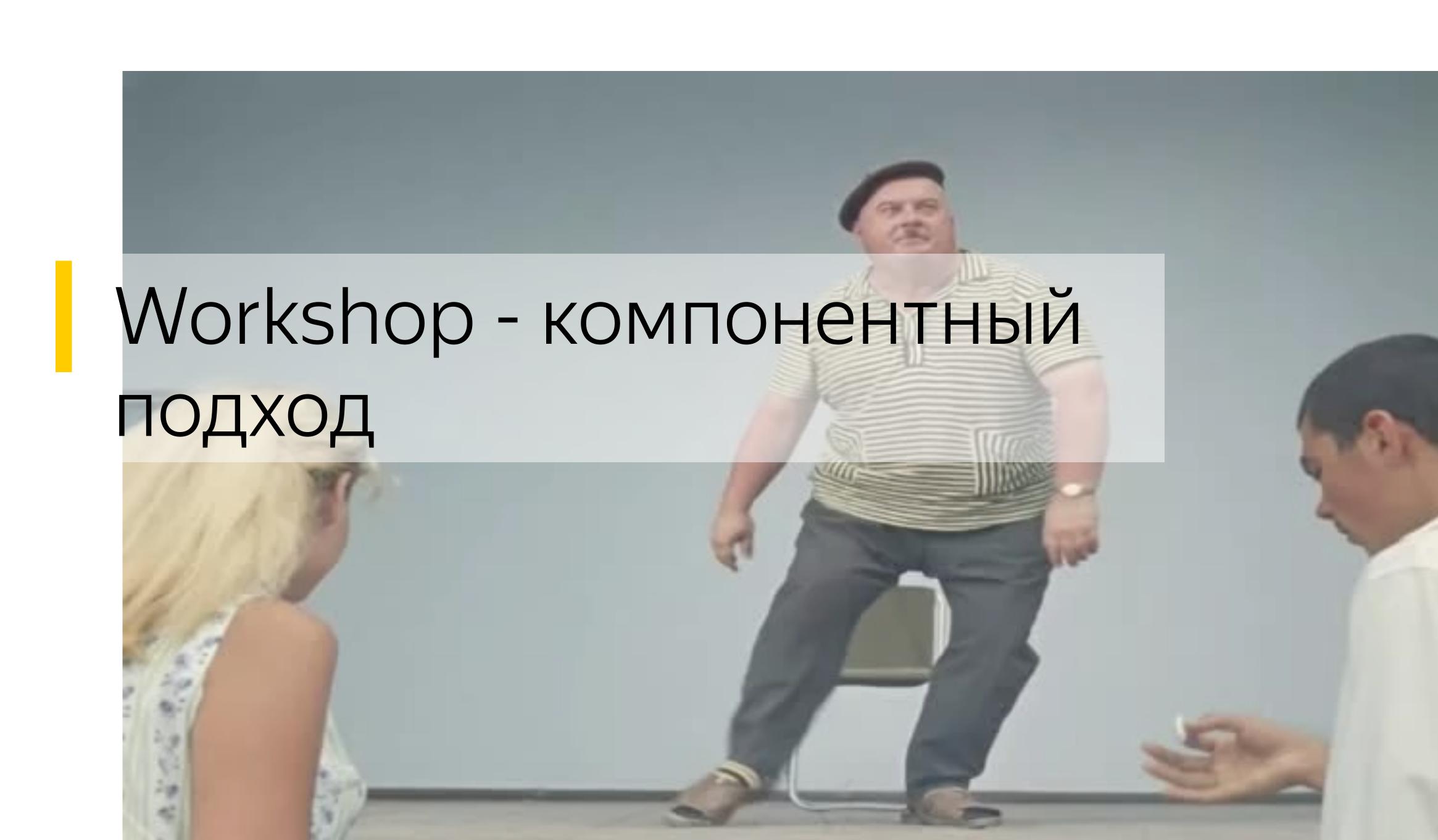


HTMLCollection!!

Другие направления для перемещения







Яндекс

Спасибо

Шлейко Александр

Разработчик интерфейсов

dusty@yandex-team.ru



@dustyo_O