

Введение в HTML

Диалоги средствами HTML и JavaScript

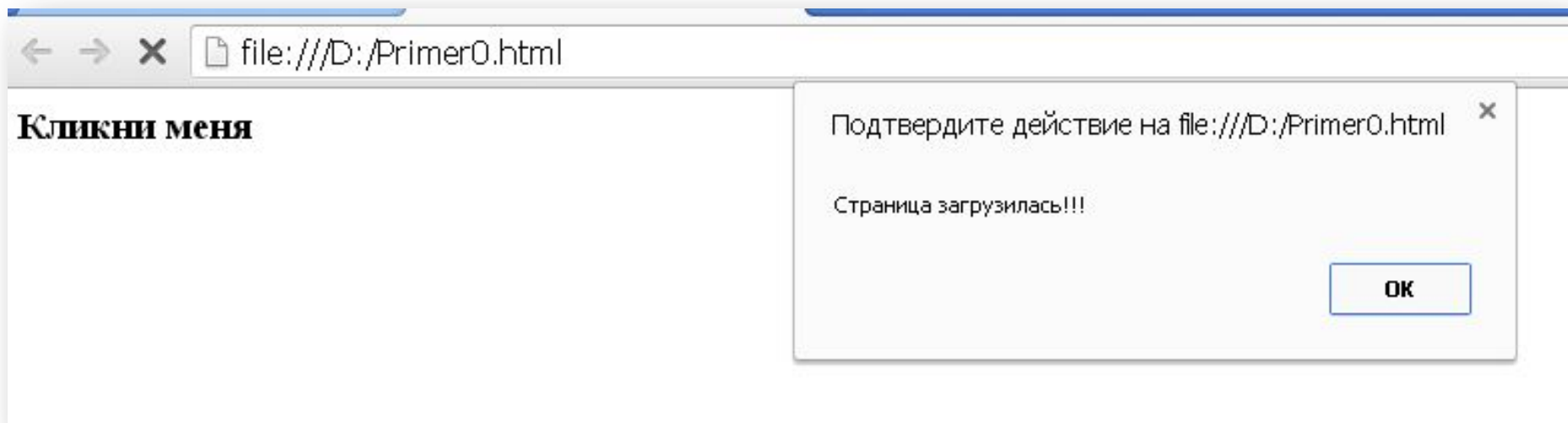
Презентация к уроку информатики
11 класс

Автор: Юдин Андрей Борисович
МКОУ Плесская СОШ

```
<html>  
<body onload="alert('Страница загрузилась!!!')">  
<h3 onclick="alert('Кликнули!')">Кликнули меня!</h3>  
</body>  
</html>
```

Создаем событие загрузки страницы

Связываем с этим событием действие



```
<html>  
<body onload="alert('Страница загрузилась!!!')">
```

```
<h3 onclick="alert('Ты меня кликнул!!!')">
```

```
Клихни меня</h3>
```

Создаем
вып
щелчке мышк

Связываем
событием

Указываем объект
по которому надо
щелкать мышкой

Клихни меня

Подтвердите действие на панели инструментов

Ты меня кликнул!!!

Предотвратить создание дополнительных диалоговых окон на этой странице.

ОК

Проект «Сумма двух чисел»

ВВеди A=6

ВВеди B=2

Счет

Результат=8

```
<html>
<body>
```

Поясняю

Создаем поле ввода

```
ВВеди А=<input type="text"
value="1" size="20" id="input1">
```

```
</
</
```

Размер (длину)
поля в с

Идентификатор
поля ввода

ввода при загрузке
страницы

```
<html>
```

```
<body>
```

```
Введи А=
```

```
value="1" s
```

Соз

Надпись на кнопке

```
<input type="button"
```

```
value="Счет"
```

```
onclick="f()" >
```

С
кно

**Имя функции
вызываемой при щелчке
мышкой по кнопке**

```
<html>
```

```
<body>
```

```
ВВедд
```

```
value
```

```
<input
```

```
onclick="f...>
```

**Создадим поле
ввода для вывода в
него результатов
вычислений**

```
t"
```

```
input1">
```

```
ue="Счет"
```

```
Результат=<input type="text"  
value="2" size="20" id="output1">
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Объявляем

Преобразуем

Значение, записанное в

строке

первом окне ввода

Находим

Значение суммы помещаем в
третье окно вывода

```
document.getElementById("output1").value = s;
```

```
document.getElementById("output2").value = s;
```

```
s=a+b;
```

```
document.getElementById("output1").value = s;
```

```
}
```

```
</script>
```

document.getElementById - метод объекта document. Он возвращает ссылку на узел документа, которую можно использовать для изменения свойств и обращения к методам узла.

Файл Правка Формат Вид Справка

```
<html>
<body>
```

```
<script>
function f()
{
  var a,b,s;
  a=parseFloat(document.getElementById("input1").value);
  b=parseFloat(document.getElementById("input2").value);
  s=a+b;
  document.getElementById("output1").value=s;
}
</script>
```

```
Введи А=<input type="text" value="1" size="20" id="input1">
<br>
Введи В=<input type="text" value="2" size="20" id="input2">
<br>
<input type="button" value="счет" onclick="f()" >
<br>
<br>
<br>
Результат=<input type="text" value="2" size="20" id="output1">
</body>
</html>
```

Скрипт

**Создание
интерфейса**

Проект «Калькулятор с выпадающим СПИСКОМ»

ВВеди A=1

ВВеди B=4

Выбери действие: Сложить ▼

Счет

Результат=5

Идентификатор раскрывающегося списка

Выбери действие

```
<select id="menu" >
  <option value="1" >Сложить</option>
  <option value="2" >Вычесть</option>
  <option value="3" >Умножить</option>
  <option value="4" >Поделить</option>
</select>
```

Значение каждой
строки списка

Тег **SELECT** служит для создания списка выбора (раскрывающегося списка), а также списка с одним или множественным выбором.

Определяем какую строку списка выбрал пользователь

```
<script>
function
{
  var a,b
  a=parseFloat(document.getElementById("input1").value);
  b=parseFloat(document.getElementById("input2").value);
  k=parseFloat(document.getElementById("menu").value);
  if (k==1) s=a+b;
  if (k==2) s=a-b;
  if (k==3) s=a/b;
  if (k==4) s=a*b;
  document.getElementById("output1").value = s;
}
</script>
```

В зависимости от номера строки выполняем действие

Файл Правка Формат Вид Справка

```

<html>
<body>

<script>
function f()
{
  var a,b,k,s;
  a=parseFloat(document.getElementById("input1").value);
  b=parseFloat(document.getElementById("input2").value);
  k=parseFloat(document.getElementById("menu").value);
  if (k==1) s=a+b;
  if (k==2) s=a-b;
  if (k==3) s=a/b;
  if (k==4) s=a*b;
  document.getElementById("output1").value=s;
}
</script>

```

Скрипт

**Создание
интерфейса**

```

Введи A=<input type="text" value="1" size="20" id="input1">
<br>
Введи B=<input type="text" value="2" size="20" id="input2">
<br><br>
Выбери действие:
<select id="menu" >
  <option value="1" >Сложить</option>
  <option value="2" >Вычесть</option>
  <option value="3" >Разделить</option>
  <option value="4" >Умножить</option>
</select>
<br>

<input type="button" value="счет" onclick="f()" >
<br>
<br>
<br>

Результат=<input type="text" value="2" size="20" id="output1">

```

Проект «Калькулятор с выбором действия»

ВВеди A=1

ВВеди B=2

Выбери действие:

- Сложить
- Вычесть
- Умножить
- Разделить

Счет

Результат=3

Созд

Надпись checkbox

```
<input type="checkbox" id="checkbox1" /> Сложить <br />
```

```
<input type="checkbox" value="1" /> Выч <br />
```

```
<input type="checkbox" value="2" />
```

```
<input type="checkbox" value="3" />
```

Иден
сСледующий checkbox с
новой строки

Данные элементы используются для выбора одного или нескольких значений, отметив их флажками (галочками).

Если в checkbox поставлена галочка

```
<script>
function f()
{
  var a,b,s;
  a=parseFloat(document.getElementById("input1").value);
  b=parseFloat(document.getElementById("input2").value);
  if (document.getElementById('checkbox1').checked) s=a+b;
  if (document.getElementById('checkbox2').checked) s=a-b;
  if (document.getElementById('checkbox3').checked) s=a*b;
  if (document.getElementById('checkbox4').checked) s=a/b
  document.getElementById("output1").value = s;
}
</script>
```


Файл Правка Формат Вид Справка

```
<html>
<body>
```

```
<script>
function f()
{
  var a,b,s;
  a=parseFloat(document.getElementById("input1").value);
  b=parseFloat(document.getElementById("input2").value);
  if (document.getElementById("checkbox1").checked)
  if (document.getElementById("checkbox2").checked)
  if (document.getElementById("checkbox3").checked)
  if (document.getElementById("checkbox4").checked)
  document.getElementById("output1").value = a+b;
}
</script>
```

Скрипт

Создание интерфейса

```
Введи A=<input type="text" value="1" size="20" id="input1">
<br>
Введи B=<input type="text" value="2" size="20" id="input2">
<br>
Выбери действие:
<br>
<input type="checkbox" id="checkbox1" /> Сложить <br />
<input type="checkbox" id="checkbox2" /> Вычесть <br />
<input type="checkbox" id="checkbox3" /> Умножить <br />
<input type="checkbox" id="checkbox4" /> Разделить <br />
<br>
<input type="button" value="счет" onclick="f()" >
<br>
<br>
<br>
Результат=<input type="text" value="2" size="20" id="output1">
</body>
```

Проект «Калькулятор с выбором действия 2»

ВВеди A=1

ВВеди B=2

Выбери действие: Сложить Вычесть Умножить Разделить

Счет

Результат=0.5

```
<input type="radio" name="rad1" id="r1" CHECKED
```

```
>Сложить
```

```
<input type="radio" value="1">Сложить
```

**Надпись за
переключателем**

**Установить точку при
создании**

**Имя для всех
одно**

```
" name="rad1" id="r3"
```

```
<input type="radio" name="rad1" id="r4" value="4">Разделить
```

Переключатели используют, когда необходимо выбрать один единственный вариант из предложенных. Имя поля (параметр name) для всех элементов группы должно быть одинаковым.

```

<script>
function f()
{
  var a,b,s;
  a=parseFloat(document.getElementById("input1").value);
  b=parseFloat(document.getElementById("input2").value);
  var rad1 = document.all.rad1;
  if (rad1[0].checked) s=a+b;
  if (rad1[1].checked) s=a-b;
  if (rad1[2].checked) s=a*b;
  if (rad1[3].checked) s=a/b;
  document.getElementById("output").value = s;
}
</script>

```

**Создаем массив
переключателей**

```

var rad1 = document.all.rad1;
if (rad1[0].checked) s=a+b;
if (rad1[1].checked) s=a-b;
if (rad1[2].checked) s=a*b;
if (rad1[3].checked) s=a/b;

```

**Проверяем какой
переключатель
включен**

Коллекция all представляет в себе коллекцию объектов, в том числе и объектов типа HTMLFormElement. В коллекции можно обращаться к элементам по индексу (в порядке появления в HTML-коде) или по имени.

Файл Правка Формат Вид Справка

```
<html>
<body>
```

```
<script>
function f()
{
  var a,b,k,s;
  a=parseFloat(document.getElementById("input1").value);
  b=parseFloat(document.getElementById("input2").value);
  var rad1 = document.all.rad1;
  if (rad1[0].checked) s=a+b;
  if (rad1[1].checked) s=a-b;
  if (rad1[2].checked) s=a*b;
  if (rad1[3].checked) s=a/b;
  document.getElementById("output1").va
}
</script>
```

Скрипт

**Создание
интерфейса**

```
Введи А=<input type="text" value="1" size="20" id="input1">
<br>
Введи В=<input type="text" value="2" size="20" id="input2">
<br><br>
Выбери действие:
<input type="radio" name="rad1" id="r1" value="1" CHECKED >СЛОЖИТЬ
<input type="radio" name="rad1" id="r2" value="2">ВЫЧЕСТЬ
<input type="radio" name="rad1" id="r3" value="3">УМНОЖИТЬ
<input type="radio" name="rad1" id="r4" value="4">РАЗДЕЛИТЬ

<br>

<input type="button" value="Счет" | onclick="f()" >
<br>
<br>
<br>

Результат=<input type="text" value="2" size="20" id="output1">
```

Проект «Калькулятор с кнопками»

ВВеди А=1			
ВВеди В=2			
Результат=2			
Сложить	Вычесть	Умножить	Разделить
Выход			

Ячейка 1

Ячейка 2

Ячейка 3

Ячейка 4

Ячейка 5

Ячейка 6

Ячейка 7

Ячейка 8

Начало таблицы:

```
<table BORDER=
      ALIGN=
```

**Объединим 4 ячейки
в первой строке**

```
<tr>
```

```
    <td colspan="4"> Ячейка 1 </td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
    <td colspan="4"> Ячейка 2 </td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

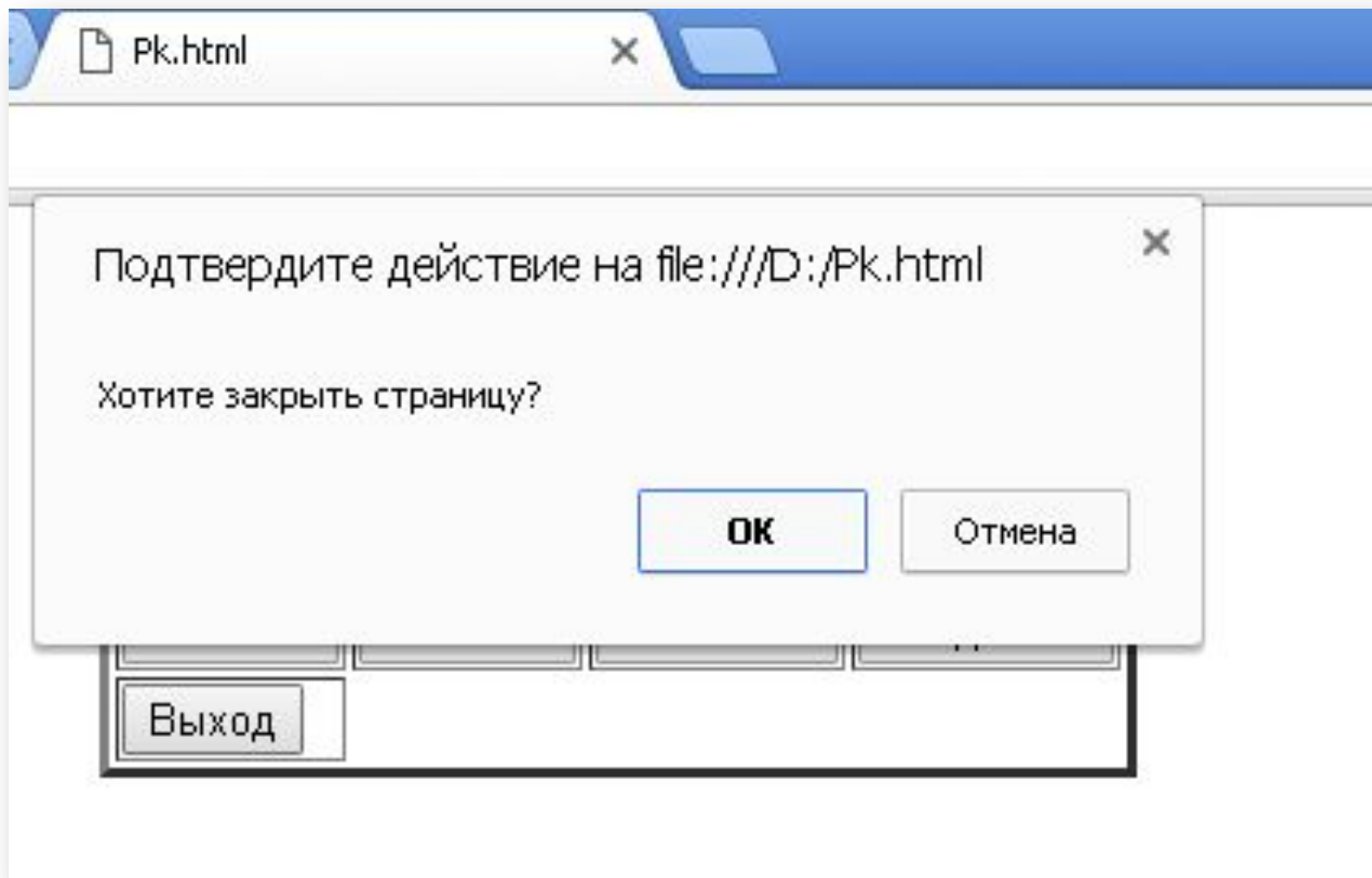
```
    <td colspan="4"> Ячейка 3 </td>
```

```
</tr>
```

Окончание таблицы:

```
<tr>
  <td>Ячейка 4</td>
  <td>Ячейка 5</td>
  <td>Ячейка 6</td>
  <td>Ячейка 7</td>
</tr>
<tr>
  <td colspan="4">Ячейка 8</td>
</tr>
</table>
```


Добавляем кнопку «Выход»



`window.open("http://ya.ru");` -при запуске откроется новое окно с указанным URL

Полный синтаксис:

```
win = window.open(url, name, params)
```

url - адрес для загрузки в новое окно

name - имя нового окна

params - строка с конфигурацией для нового окна. Состоит из параметров, перечисленных через запятую. Пробелов в ней быть не должно

Метод **window.open()** возвращает ссылку на вновь открытое окно, т. е. объект класса `Window`. Его можно присвоить переменной, с тем чтобы потом можно было управлять открытым окном (писать в него, читать из него, передавать и убирать фокус, закрывать).

Выводим
кнопка
Возвращаем

Получаем доступ к
свойствам текущего
окна

двумя
НА".
и от

того, куда нажать кнопку.

Закрываем
текущее окно

```

func
{
var thisWindow = window.open("", '_self');
var exit = confirm("Вы хотите закрыть  
страницу?");
if (exit) {
thisWindow.close();
}

```

Проект «Меню с кнопками»

Проекты с графическим интерфейсом

МКОУ Плесская СОШ, 2015 год.

. Выпадающий список .

. Выбор действия 1 .

. Выбор действия 2 .

. Калькулятор с кнопками .

Выход

```
function f1 ()  
{  
var  
window.open("Site1", height=230,  
resizal, llbars=yes,  
status=  
newWin.focus()  
}
```

Открываемая
Свойства

Ее имя

Переводим
фокус на
новое окно

Список используемой литературы и интернет ресурсов:

1. <http://javascript.ru/> - сайт посвященный языку Javascript
2. <https://learn.javascript.ru/> - современный учебник по Javascript
3. <http://myrusakov.ru/> создание и раскрутка сайта от А до Я
4. Алгоритмизация и основы объектно-ориентированного программирования на JavaScript (Информатика и ИКТ профильный уровень). Мартынов Н.Н. ООО «Бином-Пресс», 2010.