

Laboratorul 8

JavaScript - partea a III-a

1. Obiecte JavaScript specifice navigatorului

1.1. Obiectul Navigator

- Conține informații despre navigatorul folosit.
- Este membru al obiectului de tip Window

Membrii obiectului Navigator

Membrul	Descrierea
appName	Numele de cod al navigatorului
appVersion	Informații legate de versiunea navigatorului
cookieEnabled	Indică dacă sunt permise sau nu "cookies"
platform	Indică tiplu de platformă pentru care a fost compilat navigatorul

Metodele obiectului Navigator

Metoda	Descrierea
javaEnabled()	Indică dacă navigatorul poate executa cod Java

Exemplu:

```
<html>
<body>

<script type="text/javascript">
document.write("<br /> Numele: " + navigator.appName);
document.write("<br /> Numele de cod:" + navigator.appCodeName);
document.write("<br /> Informatii versiune: " + navigator.appVersion);
document.write("<br /> Rulare cod Java: " + navigator.javaEnabled());
</script>

</body>
</html>
```

1.2 Obiectul Screen

- Conține informații despre modul video al monitorului.
- Este membru al obiectului de tip Window

Membrii obiectului Screen

Membrul	Descrierea
availHeight	Înălțimea utilă a ecranului în pixeli (fără Windows Taskbar)
availWidth	Lățimea utilă a ecranului în pixeli (fără Windows Taskbar)
height	Înălțimea totală a ecranului în pixeli
pixelDepth	Rezoluția culorii în biți/pixel
width	Lățimea ecranului în pixeli

Exemplu:

```
<html>
<body>

<script type="text/javascript">

document.write("<br />Înălțimea utilă: " + screen.availHeight);
document.write("<br />Lățimea utilă: " + screen.availWidth);
document.write("<br />Înălțimea totală: " + screen.height);
document.write("<br />Rezoluția culorii: " + screen.pixelDepth);
document.write("<br />Lățimea totală: " + screen.width);

</script>

</body>
</html>
```

1.3 Obiectul Document

- Fiecărui document HTML încărcat într-o fereastră a unui navigator îi corespunde un obiect de tip Document.
- Permite accesul din interiorul unui script la toate elementele HTML dintr-un document HTML
- Este membru al obiectului de tip Window

Colecțiile obiectului Document

Colecția	Descrierea
anchors[]	Vectorul cu toate ancorele din document
forms[]	Vectorul cu toate formularele din document
images[]	Vectorul cu toate imaginile din document
links[]	Vectorul cu toate legăturile din document

Membrii obiectului Document

Membrul	Descrierea
domain	Numele domeniului server-ului ce a încărcat documentul
referrer	Adresa URL a documentului ce a provocat încărcarea documentului current
title	Titlul documentului
URL	Adresa URL a documentului

Metodele obiectului Document

Metoda	Descrierea
getElementById()	Accesează primul element HTML cu identificatorul specificat
getElementsByName()	Accesează toate elementele cu numele specificat
getElementsByTagName()	Accesează toate elementele de tipul specificat
write()	Scrive cod HTML sau JavaScript într-un document
writeln()	Scrive cod HTML sau JavaScript într-un document, dar adaugă și trecerea la linie nouă

Exemplu butoane animate

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function mouseOver()
{
document.getElementById("b1").src ="rosu.gif";
}
function mouseOut()
{
document.getElementById("b1").src ="gri.gif";
}
</script>
</head>

<body>
<a href="http://ai.ac.tuiasi.ro" target="_blank">
</a>
</body>
</html>
```

Exemplu hărți de imagine

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function writeText(txt)
{
document.getElementById("desc").innerHTML=txt;
}
</script>
</head>

<body>


<map name="harta">
<area shape ="rect" coords ="0,0,82,126" onMouseOver="writeText('Mesaj1') "
href ="doc1.html" target ="_blank" alt="M1" />

<area shape ="circle" coords ="90,58,3" onMouseOver="writeText('Mesaj2') "
href ="doc2.html" target ="_blank" alt="M2" />

<area shape ="circle" coords ="124,58,8" onMouseOver="writeText('Mesaj3') "
href ="doc3.html" target ="_blank" alt="M3" />
</map>

<p id="descriere"></p>

</body>
</html>
```

1.4 Obiectul Window

Conține informații despre fereastra navigatorului.

Membrii obiectului Window

Membrul	Descrierea
document	Obiectul de tip Document corespunzător ferestrei
length	Numărul de cadre dintr-o fereastră
location	Obiectul de tip Location corespunzător ferestrei
name	Numele ferestrei
navigator	Obiectul de tip Navigator corespunzător ferestrei
outerHeight	Înălțimea exterioară a ferestrei
outerWidth	Lățimea exterioară a ferestrei
screen	Obiectul de tip Screen corespunzător ferestrei
self	Fereastra curentă
status	Textul din bara de stare a ferestrei

Metodele obiectului Window

Metoda	Descrierea
alert()	
clearInterval(id)	Anulează temporizarea creată cu setInterval()
clearTimeout(id)	Anulează temporizarea creată cu setTimeout()
close()	Închide fereastra
confirm()	
moveBy(x,y)	Mută fereastra relative la poziția curentă
moveTo(x,y)	Mută fereastra relative la poziția specificată
open()	Deschide o fereastră nouă a navigatorului
print()	Imprimă conținutul ferestrei
prompt()	
resizeBy(x,y)	Redimensionează fereastra cu valorile precizate în pixeli
resizeTo(x,y)	Redimensionează fereastra la valorile specificate
setInterval()	Apelează o funcție sau evaluează o expresie cu o perioadă specificată în milisecunde
setTimeout()	Apelează o funcție sau evaluează o expresie după un interval de timp specificat în milisecunde

Exemple lucru cu ferestre

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function ai()
{
window.open("http://ai.ac.tuiasi.ro")
}
</script>
</head>
<body>

<input type=button value="Deschide pagina AI" onclick="ai()" />

</body>
</html>
```

```
<html>
<body>

<script type="text/javascript">
win1 = window.open('', '', 'width=200,height=100')
win1.document.write("<p>Exemplu deschidere fereastră</p>")
win1.focus()
</script>

</body>
</html>
```

Exemplu ceas

```
<html>
<body>

<input type="text" id="clock" />
<script language=javascript>
var int=self.setInterval("clock()",1000);
function clock()
{
var d=new Date();
var t=d.toLocaleTimeString();
document.getElementById("clock").value=t;
}
</script>
</form>
<button onclick="int=window.clearInterval(int)">Stop</button>

</body>
</html>
```

Exemplu contor

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
var c=0;
var t;
var timer_is_on=0;

function timedCount()
{
document.getElementById('txt').value=c;
c=c+1;
t=setTimeout("timedCount()",1000);
}

function doTimer()
{
if (!timer_is_on)
{
timer_is_on=1;
timedCount();
}
}
</script>
</head>

<body>
<form>
<input type="button" value="Start count!" onClick="doTimer()">
<input type="text" id="txt" />
</form>
</body>
</html>
```