

## A HTML és a JavaScript

Első lépés az interaktív honlap felé

1

## JavaScript



- A weblapokon fontosak a felhasználó reakciói
  - Ezeket általában különféle, úgynevezett script nyelvek használatával kezelhetjük.
  - Erre is szolgál a JavaScript programozási nyelv.
- A JavaScript programok
  - eseményeket is észlelhetnek
  - válaszolhatnak ezekre.
- Az események teszik a JavaScripttel bővített webloldalainkat interaktívvá

2

## JavaScript a weboldalon


- beillesztése a `<script>` tag segítségével
- `<head>` elemen belül
  - függvények, változók deklarációja
  - látható kimenete itt ne legyen
  - az itt lévő kódot meg kell hívni
- <body> elemen belül**
  - végrehajtás a feldolgozás során
  - függvényeket itt is meg kell hívni
- JavaScript kód külső fájlban is elhelyezhető
 

```
<script type="text/javascript" src="szkript.js">
```

3

## Események a weblapon

- A felhasználó megnyom egy gombot
- Egéresemények**
  - Ráviszi az egér mutatóját egy linkre
  - Elviszi az egeret egy objektumról
  - Kattint az egérrrel valamely objektum fölé
- Úrlap események
  - beviteli mező kiválasztása vagy elhagyása
  - Úrlap elküldése
- Weblap vagy kép betöltődése



4

## Használjuk a múlt órai táblázatot



```
<HTML>
<BODY>
<TABLE ALIGN=center BORDER=1>
<TR style="background:#00FF00; text-align: center">
<TD > Border Collie
<TD > Tibeti terrier
<TD > Shetlandi juhászkutya
</TR>
<TR>
<TD COLSPAN=3 ALIGN=center>
<IMG SRC=collie.jpg >
</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

5

## Objektum fogalma

- A weblap *objektumok*ból áll. Ilyenek pl.:
  - egy táblázatcella,
  - egy szövegrészlet
  - egy kép, stb...
- Az objektumoknak van nevük, és azt a böngésző tudja,
- de el is nevezhetjük őket `id='saját_nev'` formában.

6

## Objektum elérése

- Ha éppen benne van az, ami dolgozik, vagyis az objektum saját magára akar hivatkozni. Ilyenkor a neve: `this`.
- Ha nevet adunk neki, pl.: `id='objektum_neve'` utasítással, akkor a dokumentumot elérhetjük így: `document.getElementById('objektum_neve')`
- Mindkét esetben meg tudjuk változtatni az objektum valamely tulajdonságát azzal, hogy a tulajdonság új értékét írjuk elő.

7

## Névadás

- Adjunk nevet az előbbi táblázat celláinak

```
<TABLE ALIGN=center BORDER=1>
<TR style="background:#00FF00; text-align: center" >
<TD id= 'b' >
Border Collie
<TD id= 't' >
Tibeti terrier
<TD id= 's' >
Shetlandi juhászkutya
</TR>
<TR>
<TD COLSPAN=3 ALIGN=center>
<IMG SRC=collie.jpg id='kep' >
</TD>
</TR>
</TABLE>
```

8

## Az egérmozgás érzékelése

- onmouseover**
  - azt érzékeli, hogy az objektum fölé vittük az egérmutatót
- onmouseout**
  - azt érzékeli, hogy az egérmutatót elvisszük az objektumról
- onclick**
  - rákattintunk az egérrrel
  - tulajdonságok (eseménykezelők) beállítását a tag-en belül kell elvégezni

9

### Cellaháttér zöldből sárga

- A háttérszín-tulajdonságot elérhetjük pl.: a következőképpen:  
**style.background**
- Legyen sárga:  
`document.getElementById('b').style.background='#FFFF00'`
- Mindez akkor történjen, ha fölé visszük az egeret

```
<TD id='b'  
onMouseOver="document.getElementById('b').style.background='#FFFF00'"  
Border Collie </TD>
```

10

### Teljes kód

```
<TR style="background:#00FF00; text-align: center">  
<TD id='b'  
onMouseOver="document.getElementById('b').style.background='#FFFF00'" >  
Border Collie  
  
<TD id='t'  
onMouseOver="document.getElementById('t').style.background='#FFFF00'" >  
Tibeti lennér  
  
<TD id='s'  
onMouseOver="document.getElementById('s').style.background='#FFFF00'" >  
Shefandi juhászkutya  
</TR>
```

11

### Zöldüljön vissza

- Az előbbi cella hibája persze, hogy megsárgul ugyan a cellaháttér, ha fölé visszük az egeret, de ha elvisszük onnan, nem zöldül vissza.
  - Persze lehet, hogy így akarjuk, s akkor ez jó.
- Ha azt szeretnénk, hogy az elhívó egérmutató hatására a cella visszanyerje piros színét, akkor az **onMouseOut** eseményt is meg kell adnunk:

```
onMouseOut="document.getElementById('b').style.background='#00FF00' "
```

12

### Kattintásra adja a képet


- Az Onclick eseményt is meg kell adni

```
onClick="document.getElementById('kep').src='collie.jpg' "
```

```
<TR style="background:#00FF00; text-align: center"  
>  
<TD id='b'  
onMouseOver="document.getElemenById('b').style.background='#FFFF00' "  
onMouseOut="document.getElementById('b').style.background='#00FF00' "  
onClick="document.getElementById('kep').src='collie.jpg' ">  
Border Collie
```

13

### Gyakorlás



14