

## Специальные языки программирования

### Введение в язык JavaScript

JavaScript - это язык для составления скриптов, разработанный фирмой Netscape. с его помощью создаются интерактивные web-страницы.

```
<script language="JavaScript">  
document.write("Эмо JavaScript");  
</script>
```

#### события

```
<form>  
<input type="button value="Click me" onClick="alert('Message')">  
</form>
```

существует несколько различных типов событий.

особенности этого примера: onClick для объекта input. этот атрибут определяет, что происходит при нажатии на кнопку. функция alert показывает окно с сообщением, указанным в скобках. какие кавычки использовать - не имеет значения, главное, чтобы в одной паре кавычек они соответствовали друг другу (одинарная использовалась с одинарной, двойная - с двойной).

#### функции

```
function myFunction  
{  
  document.write("Text");  
}
```

```
function call()  
{  
  var x = 12;  
  var y = 5;  
  var res = x + y;  
  alert(result);  
}
```

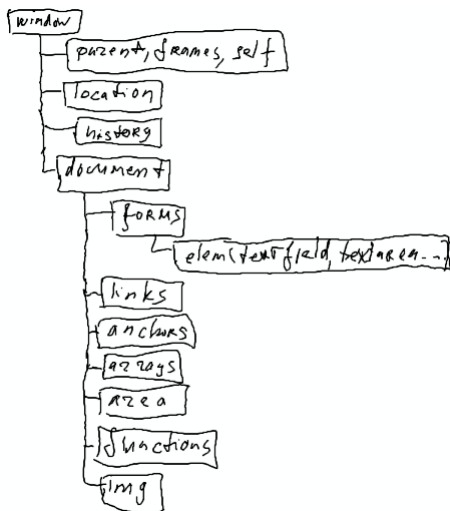
#### иерархия объектов в JavaScript

в языке JavaScript все элементы на web-странице выстраиваются в иерархическую структуру. каждый элемент предстает в виде объекта. каждый объект может иметь определенные свойства и методы.

к свойствам объекта document относят, например, цвет фона, размеры, элементы документа.  
пример иерархии объектов:



обобщение:



каждый объект иерархической структуры имеет свое имя.  
 в JavaScript многие свойства объектов доступны только для чтения.

```

<form name="myForm">
<input type="text" name="input1" value="something">
<input type="button" value="Write" onClick="document.myForm.input1.value='New value'">
</form>
  
```

### объект location

в этом объекте представляется адрес загружаемого html-документа.  
 следующий пример загружает в текущее окно новую страницу:

```

<form>
<input type="button" value="Yahoo" onClick="location.href='http://www.yahoo.com';">
</form>
  
```

### создание фреймов

в общем случае окно браузера может быть разбито на несколько отдельных фреймов. это означает, что фрейм определяется как некоторое выделенное в окне браузера поле в форме прямоугольника. каждый из фреймов выдает на экран содержимое собственного документа. для создания фреймов используются два тега - <frameset> и <frame> /\* еще есть <iframe> \*/

```

<html>
<frameset rows="50%,50%">
<frame src="page1.htm">
<frame src="page2.htm">
</frameset>
</html>
  
```

### фреймы в JavaScript

## Лк №3

### 07.02.15

```

"width=400,height=300,status=no,toolbar=no,menubar=no"
/* много я записал, правда? :) */
  
```

## Лк №4

### 07.02.16

```

<html>
<head>
<script language="JavaScript">
  
```

```

<!-- hide

function vrmlScene()
{
vrml=open("", "displayWindow", "width=500,height=400,status=yes,scrollbar=yes,menubar=yes");
// открыть document для последующего ввода информации
vrml.document.open("x-world/x-vrml"); // задание типа MIME создаваемого документа
vr=vrml.document;
// создать сцену VRML
vr.writeln("#VRML V1.0 ascii");
// освещение
vr.write("Separator {DirectionalLight {");
vr.write("direction 3 -1 -2 5 } ");
// камера
vr.write("PerspectiveCamera {position -8 6 3 1 5 6 ");
vr.write("orientation -0.1352 -0.9831 -0.1233 1.1417 ");
vr.write("focalDistance 10.84 } ");

// куб
vr.write("Separator { Material { diffuseColor 0 0 1 } ");
vr.write("Transform { translation -2 4 .2 1 rotation 0 0.5 1 .9 } ");
vr.write("Cube { } }");

// закрыть документ (но не окно)
vrml.document.close();
}
// -->
</script>
</head>
<body>
<form>
<input type=button value="VRML on-the-fly" onClick="vrmlScene()">
</form>
</body>
</html>

```

запись текста в строку состояния:  
**window.status = "text";**