

СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1. Введение в JavaScript	12	Глава 4. Управление ходом выполнения программы	60
Понятие сценария	12	Использование условного оператора if-else	60
Ввод операторов JavaScript в поле URL	14	Использование операторов цикла for	62
Включение операторов JavaScript в документ HTML	16	Использование операторов цикла while	64
Установление связи с внешним файлом JavaScript	18	Оператор break	66
Представление содержимого сценариев для браузеров, не поддерживающих JavaScript	20	Оператор continue	67
Добавление комментариев в JavaScript	22	Использование таймеров JavaScript	68
Глава 2. Использование переменных и массивов	24	Задание регулярных временных интервалов	70
Понятие типа переменной	24	Сброс таймеров JavaScript	72
Объявление переменных	26	Глава 5. Работа с функциями	74
Присваивание значений переменным	27	Объявление функций	74
Использование целочисленных переменных	28	Вызов функции	75
Использование чисел с плавающей точкой	29	Понятие глобальных и локальных переменных	76
Использование булевых переменных	30	Передача параметров функции	78
Использование строковых переменных	31	Возврат значений функцией	80
Определение типа переменной	32	Вызов функции по HTML-ссылке	82
Преобразование строковых значений в численные	34	Глава 6. Обработка событий	84
Преобразование численных значений в строковые	36	Использование обработчиков событий JavaScript	84
Объявление массивов	38	Обработка щелчка мышью	86
Определение количества элементов в массиве	40	Обработка двойного щелчка	88
Преобразование массивов в строки	42	Создание переворачивающихся кнопок	90
Сортировка массивов	44	Обработка нажатий клавиш	92
Глава 3. Составление выражений	46	Установка фокуса	94
Использование арифметических операторов	46	Фиксация изменений элементов форм	96
Операторы инкремента и декремента	48	Создание сообщений о загрузке и выгрузке Web-страниц	98
Составление выражений с операторами сравнения	50	Глава 7. Использование объектов	100
Составление логических выражений	52	Понятия объекта, свойства и метода	100
Использование условных операторов	54	Использование объектов-элементов Web-страницы	102
Старшинство операций	56	Использование подобъектов	104
Вычисление строковых выражений	57	Использование предопределенных объектов	106
Распознавание численных значений	58	Создание новых объектов	108
		Обращение к текущему объекту	110
		Просмотр свойств объектов	112

Использование объекта Array	114	Глава 10. Работа с форматами дат и времени	174
Использование объекта image	116	Использование объекта Date	174
Предварительная загрузка изображений	117	Отображение местного времени и даты	176
Изменение изображений	118	Получение значений времени и даты	178
Использование объектов link и anchor	120	Установка значений даты и времени	180
Изменение гипертекстовых ссылок	122	Работа с представлением времени	182
Использование объекта history	124	Работа с часовыми поясами	184
Глава 8. Работа с окнами	126	Глава 11. Работа с объектом MATH	186
Использование объектов window и document	126	Объект MATH	186
Вывод текста в строке состояния броузера	128	Генератор случайных чисел	188
Изменение цвета фона	130	Некоторые математические постоянные	190
Изменение цвета текста и гипертекстовых ссылок	132	Использование тригонометрических функций	192
Изменение заголовка документа	134	Использование методов вычисления логарифма и экспоненты	194
Отображение даты последнего изменения Web-страницы	135	Использование метода извлечения квадратного корня	195
Просмотр URL текущего документа	136	Округление чисел	196
Просмотр ссылочных страниц	137	Возведение чисел в степень	197
Открытие нового окна броузера	138	Нахождение максимальных и минимальных значений	198
Закрытие удаленного окна	140	Использование абсолютных значений	199
Печать Web-страницы	142	Глава 12. Работа с формами	200
Перемещение окон броузера	144	Использование текстовых полей	200
Изменение размеров окон	146	Работа с полями пароля	202
Информирование пользователей с помощью окон предупреждения	148	Работа со скрытыми полями	203
Получение информации через приглашение для ввода	150	Работа с окнами textarea	204
Диалоговое окно для подтверждения решения пользователя	152	Использование кнопок	206
Глава 9. Работа со строками	154	Использование кнопки Сброс	208
Использование объекта string	154	Использование кнопки Подача запроса	209
Подстроки и работа с ними	156	Использование флажков	210
Сцепление строк	158	Использование переключателей	212
Форматирование строковых переменных	160	Работа со списками типа меню	214
Создание элементов привязки и гипертекстовых ссылок	162	Работа с отдельными элементами списков типа меню	216
Определение длины строк	164	Работа со списками множественных альтернатив	218
Изменение регистра	165	Блокировка элементов формы	220
Поиск фрагментов строк	166	Операции сброса и подачи запроса для формы	222
Локализация символов в строке	168	Проверка корректности форм	224
Замена текста в строке	170		
Разделение строк	172		

Управление фокусом формы	226
Использование событий, связанных с фокусом	228
Глава 13. Работа с фреймами	230
Работа с объектом frame	230
Обращение к фрейму по имени	232
Количество фреймов в наборе	234
Ссылка на текущий фрейм	235
Перекрестные ссылки между фреймами	236
Вывод информации в отдельный фрейм	238
Контроль изменения размеров фрейма	239
Задание целевого фрейма	240
Вывод фреймов на печать	241
Глава 14. Определение свойств Web-среды пользователя	242
Использование объекта navigator	242
Определение типа броузера, с которым работает пользователь	244
Определение версии броузера	245
Определение операционной системы, с которой работает пользователь	246
Свойство userAgent	247
Определение разрешения на использование языка Java	248
Определение кодового имени	249
Использование объекта location	250
Использование файлов cookie	252
Кодирование символов	254
Глава 15. Отладка сценариев JavaScript	256
Обнаружение ошибок в JavaScript	256
Отладка с помощью комментариев	258
Вывод значений в текстовых полях	260
Наиболее распространенные ошибки JavaScript	262
Приложение. Справочник по HTML 4.01	264
Предметный указатель	275