

Podziękowania

O Autorze

Powiedz nam co myślisz o książce!

Wprowadzenie

- Cele niniejszej książki
- Kto powinien przeczytać tę książkę?
 - o Projektanci oraz twórcy stron WWW
 - o Inni
- Przed rozpoczęciem
 - o Narzędzia edycyjne
- Konwencje użyte w książce

Rozdział 1. Co to jest język JavaScript i jak go sklasyfikować?

- Netscape Navigator jest czymś więcej niż tylko przeglądarką
- Ramki
 - o Technologia
 - o Wprowadzenie interaktywności przy pomocy Javy i JavaScriptu
- Miejsce JavaScriptu w Netscape Navigatorze
 - o Programy JavaScript tworzone są na stronach WWW
 - o JavaScript daje programistom możliwość dostępu do właściwości przeglądarki
- Java i JavaScript: podobieństwa i różnice
 - o Java - złożony, obiektowo zorientowany język programowania
 - o JavaScript - prosty, obiektowo zorientowany język poleceń
- Aktualny stan języka JavaScript
 - o Język ulega ciągłemu rozwojowi
 - o Język promowany przez firmę Sun
 - o Popierany przez wiele firm
 - o Potencjalne możliwości użycia w różnych produktach
 - o Stan obecny JavaScriptu: skrypty dla Netscape Navigatora
- Co to jest JavaScript?
 - o JavaScript jest językiem tworzenia skryptów
 - o Stworzony dla prostych, niewielkich programów
 - o Wykonuje powtarzające się czynności
 - o Zaprojektowany do obsługi zdarzeń wywoływanych przez użytkownika
 - o Łatwość modyfikowania i testowania
 - o Narzędzie integrowania apletów
- JavaScript jest językiem zorientowanym obiektowo
 - o Obiektowy model JavaScriptu
 - o Porównanie z językami proceduralnymi
- Praca z obiektami w JavaScriptcie
 - o Obiekty wbudowane
 - o Rozszerzanie JavaScriptu: tworzenie własnych obiektów
- Zalety JavaScriptu
 - o Krótki czas tworzenia programów
 - o Łatwość nauki
 - o Niezależny od systemu
 - o Niewielkie narzuty
- Słabe strony JavaScriptu

- o Ograniczona ilość wbudowanych funkcji
 - o Brak możliwości ukrywania kodu
 - o Brak narzędzi do tworzenia i testowania programów
- Podsumowanie
- Pytania i odpowiedzi

Rozdział 2. Twój pierwszy skrypt

- Umieszczanie skryptów JavaScript w plikach HTML
 - o Etykieta SCRIPT
 - o Umieszczanie skryptów JavaScriptu w plikach HTML
 - o Ukrywanie skryptów przed innymi przeglądarkami
 - o Problemy z używaniem etykiety SCRIPT
 - o Gdzie umieszczać kod JavaScriptu
 - o Umieszczanie programów JavaScript w osobnych plikach
- Podstawowa składnia poleceń
 - o Bloki instrukcji
- Wyświetlanie tekstu
 - o Wyświetlanie tekstu w oknie przeglądarki
- Wychodzenie poza okno przeglądarki
 - o Praca z oknami dialogowymi
- Interakcja z użytkownikiem
- Podsumowanie
- Ćwiczenia
- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Odpowiedzi

Rozdział 3. Operowanie na danych i informacjach

- Typy danych w JavaScriptcie
- Literały
 - o Liczby
 - o Łańcuchy znaków
 - o Wartości logiczne
 - o Wartość null
 - o NaN
- Konwersje typów
- Tworzenie zmiennych
 - o Deklarowanie zmiennych
 - o Poprawne nazwy zmiennych
- Używanie zmiennych w skrypcie
- Operacje na zmiennych - wyrażenia
 - o Wyrażenia przypisania
 - o Inne operatory
- Hierarchia operatorów
- Testowanie odpowiedzi użytkownika
- Stosowanie porównań: konstrukcja if-else
- Używanie instrukcji if do powtórzeń
- Podsumowanie
- Ćwiczenia

- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Odpowiedzi

Rozdział 4. Funkcje i obiekty - części składowe programów

- Czym są funkcje
- Używanie funkcji
 - o Definiowanie funkcji
 - o Przekazywanie argumentów
 - o Zakres zmiennych
 - o Zwracanie wyników
 - o Umieszczanie funkcji w nagłówku pliku HTML
 - o Operator typeof
- Używanie funkcji
- Funkcje rekurencyjne
- Tworzenie obiektów w JavaScriptcie
 - o Definiowanie właściwości obiektów
 - o Obiekty jako właściwości innych obiektów
 - o Dodawanie metod do obiektów
 - o Dynamiczne modyfikowanie struktury obiektów
- Definiowanie Twoich własnych obiektów
 - o Właściwości jako indeksy
- Tablice
- Funkcje jako obiekty
- Podsumowanie
- Ćwiczenia
- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Odpowiedzi

Przykład z WWW - Kalendarz Dave'a Eisenberga

Rozdział 5. Zdarzenia w JavaScriptcie

- Czym są zdarzenia?
- Czym są procedury obsługi zdarzeń?
 - o Słowo kluczowe this
 - o Jakich procedur obsługi zdarzeń można używać?
- Emulowanie zdarzeń
- Sposób użycia procedur obsługi zdarzeń onLoad oraz onUnload
- Wędrówka po stronach WWW za pomocą metody window.open()
- Zmienianie procedur obsługi zdarzeń
- Zdarzenie i formularze
 - o Podstawowe zdarzenia generowane w formularzach
 - o Pozostałe zdarzenia generowane w formularzach
 - o Używanie procedur obsługi zdarzeń w etykietach pól formularzy
- Interaktywny kalkulator
- Podsumowanie
- Ćwiczenia
- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Pytania i odpowiedzi
- Odpowiedzi

Rozdział 6. Tworzenie interaktywnych formularzy

- Obiekt form
 - Właściwości obiektu form
 - Metody obiektu form
 - Procedury obsługi zdarzeń dostępne w obiekcie form
- Praca z elementami formularzy
 - Właściwość type
 - Przycisk - element button
 - Pole wyboru - element checkbox
 - Transfer plików - element FileUpload
 - Pole ukryte - element hidden
 - Pole hasło - element password
 - Pole typu radio - element radio
 - Element reset
 - Element select
 - Modyfikowanie list
 - Element submit
 - Pole tekstowe - element text
 - Element textarea
- Tworzenie kalkulatora przy użyciu tablic
- Tablica elements[]
- Tworzenie tablicy wielokrotności
- Tablica forms[]
- Pobieranie informacji za pomocą pól tekstowych
- Podsumowanie
- Pytania i odpowiedzi
- Ćwiczenia
- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Odpowiedzi

Przykład z WWW - Kalkulator doskonałej wagi Ashley'a Cheng'a

Rozdział 7. Pętle

- Pętle - pojęcia podstawowe
- Pętle for oraz for ... in
 - Pętle for ... in
- Użycie funkcji do sprawdzania poprawności podanych liczb
- Pętle while
- Instrukcje break i continue
- Gra w kółko i krzyżyk
- Tworzenie tablic za pomocą pętli for
- Podsumowanie
- Pytania i odpowiedzi
- Ćwiczenia
- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Odpowiedzi

Rozdział 8. Ramki, dokumenty oraz okna

- Ramki - pojęcia podstawowe
- Etykieta FRAMESET
- Etykieta FRAME
- Zagnieżdżanie ramek
- Etykieta NOFRAMES
- Nazywanie ramek
- Możliwości operowania na ramkach w języku JavaScript
 - o Operowanie na zagnieżdżonych ramkach
 - o hIdaho Frameset Billa Dortcha
- Praktyczne zastosowanie zagnieżdżonych ramek
- Obiekt document
 - o Etykieta BODY
 - o Właściwości obiektu document
 - o Metody udostępniane przez obiekt document
- Użycie obiektu document do testowania kolorów
- Obiekt window
 - o Obiekt location
 - o Praca z paskiem statusu
 - o Otwieranie i zamykanie okien
 - o Sposoby używania opóźnień czasowych
- Tworzenie procedury obsługującej pasek statusu
- Kolory w Netscape Navigatorze
- Podsumowanie
- Pytania i odpowiedzi
- Ćwiczenia
- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Odpowiedzi

Przykłady z WWW - Pokaz Hondy Civic Michaela Yu

Rozdział 9. Cookies - sposób na zapamiętanie odwiedzonych miejsc

- Czym są cookies
 - o HTTP oraz sposób jego działania
 - o Cookies i nagłówki HTTP
 - o Cookie oraz Set-Cookie
- Przykłady użycia Cookies
- Cookies oraz skrypty CGI
- Obsługa cookies w JavaScriptcie
- Zapamiętywanie opcji wybranych przez użytkownika w cookies
 - o Funkcja newCookie()
 - o Funkcja getCookie()
 - o Główna część dokumentu
- Kodowanie cookies
 - o Łatwiejszy sposób na cookies
- Tworzenie nowej strony wyszukiwawczej
- Obiekt navigator
 - o Korzystanie z właściwości obiektu navigator
- Podsumowanie
- Pytania i odpowiedzi
- Ćwiczenia

- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Odpowiedzi

Przykład z WWW - Terminarz James'a Thiele

Rozdział 10. String, Math oraz Lista Historyczna

- Obiekt string
 - o Właściwość length
 - o Metody obiektu string
- Tworzenie narzędzi wyszukiwania i zamiany
 - o Funkcja replace()
 - o Funkcja search()
 - o Funkcja space()
- Obiekt Math
 - o Metody trygonometryczne
 - o Metody log() oraz exp()
 - o Metoda abs()
- Obliczenia geometryczne
 - o Funkcja circle()
 - o Obliczenia dotyczące trójkąta
- Praca z Listą Historyczną
 - o Właściwości oraz metody obiektu history
- Podsumowanie
- Ćwiczenia
- Przegląd poleceń oraz wiadomości dodatkowych
- Odpowiedzi

Rozdział 11. JavaScript a rozrywka

- Specyfikacja
- Tworzenie aplikacji
 - o Funkcja buildFace()
 - o Funkcja randomFace()
 - o Funkcja getRandom()
- Rozszerzanie skryptu
 - o Zwiększanie ilości dostępnych elementów
 - o Tworzenie kolejnych twarzy w nowych oknach
- Podsumowanie
- Ćwiczenie
- Odpowiedź

Przykład z WWW - Gra w zapalki Michala Sramka

Rozdział 12. Tworzenie arkusza kalkulacyjnego w JavaScriptcie

- Specyfikacja
- Co musisz zrobić
 - o Określanie wartości zmiennych globalnych
 - o Funkcja calculate()
 - o Funkcja evaluateExp()
 - o Funkcja saveExp()

- o Funkcja deleteExp()
 - o Funkcja buildForm()
- Rozszerzanie możliwości skryptu
 - o Poprawianie efektywności
 - o Dodawanie nazw komórek
 - o Sprawdzanie błędów
- Podsumowanie
- Ćwiczenia
- Odpowiedzi

Przykład z WWW - Arkusz kalkulacyjny kosztów pośrednich CCAS

Rozdział 13. Netscape Navigator Gold - narzędzie do tworzenia skryptów w języku JavaScript

- Przedstawienie Navigatora Golda
 - o Środowisko edycyjne
 - o Wspomaganie techniki drag and drop
 - o Wspomaganie publikowania
 - o Wspomaganie tworzenia skryptów w języku JavaScript
 - o Podręczniki oraz przewodniki dla początkujących twórców
- Powiązania pomiędzy przeglądarką i oknem edycyjnym
 - o Okno edycyjne
- Tworzenie dokumentu HTML za pomocą Navigatora Golda
 - o Konfigurowanie edytora
 - o Tworzenie pliku
 - o Wstawianie obrazka
 - o Tworzenie poziomej linii
 - o Wstawianie nagłówka
 - o Wstawianie tekstu umieszczanego wewnątrz etykiety BODY
 - o Tworzenie połączenia
 - o Zapisywanie pliku i przeglądanie go
- Tworzenie aplikacji w języku JavaScript za pomocą Navigatora Golda
- Zaawansowane możliwości Navigatora Gold
- Podsumowanie
- Pytania i odpowiedzi

Rozdział 14. Od JavaScriptu do Javy - rzut oka na przyszłość

- Integrowanie Javy i JavaScriptu - obiekt applet
- Java - pojęcia podstawowe
- Umieszczanie apletów w dokumentach HTML za pomocą etykiety APPLET
- Praca z Javą w Netscape Navigatorze 2.0
- Tablica applets
 - o Środowisko Javy
- Od JavaScriptu do Javy
- Wymiana informacji z dodatkami
 - o Etykieta EMBED
 - o Obiekt plugins
 - o Obiekt mimeTypees
 - o Tablica embeds

- o Wywoływanie metod dodatków z poziomu języka JavaScript
- Podsumowanie
- Pytania i odpowiedzi

Dodatek A. Zasoby dotyczące JavaScriptu dostępne w Internecie

- Strony WWW
- Listy korespondencyjne
- Listy dyskusyjne

Dodatek B. Informacje o języku JavaScript

- Obiekt anchor [C|2|3|I]
- Obiekt applet [C|3]
- Obiekt area [C|3]
- Obiekt Array [C|3|I]
- Obiekt button [C|2|3|I]
- Obiekt checkbox [C|2|3|I]
- Obiekt combo [C|2|3|I]
- Obiekt Date [C|2|3|I]
- Obiekt document [C|2|3|I]
- Obiekt FileUpload [C|3]
- Obiekt form [C|2|3|I]
- Obiekt frame [C|2|3|I]
- Obiekt Fuction [C|3]
- Obiekt hidden [C|2|3|I]
- Obiekt history [C|2|3|I]
- Obiekt Image [C|2|3|I]
- Obiekt link [C|2|3|I]
- Obiekt location [C|2|3|I]
- Obiekt Math [C|2|3|I]
- Obiekt mimeType [C|2|3|I]
- Obiekt navigator [C|2|3|I]
- Obiekt Option [C|3]
- Obiekt password [C|2|3|I]
- Obiekt plugin
- Obiekt radio [C|2|3|I]
- Obiekt reset [C|2|3|I]
- Obiekt select [C|2|3|I]
- Obiekt String [C|2|3|I]
- Obiekt submit [C|2|3|I]
- Obiekt text [C|2|3|I]
- Obiekt textarea [C|2|3|I]
- Obiekt window [C|2|3|I]
- Funkcje niezależne, operatory, zmienne i literały

Dodatek C. Słownik

Dodatek D. Zawartość dyskietki

Skorowidz