

# JavaScript εισαγωγή

## Άσκηση 1 - Πρόσβαση σε αντικείμενα και ιδιότητες (εισαγωγή στο DOM)

Φτιάξτε μία σελίδα (+ JavaScript) όπου θα υλοποιεί ένα απλό αθροιστή, δηλαδή θα πληκτρολογείτε αριθμούς σε ένα Text Box και με το πάτημα ενός κουμπιού θα προστίθενται στο σύνολο που θα εμφανίζεται σε ένα δεύτερο Text Box.

Σε περίπτωση που το συνολικό άθροισμα ξεπεράσει το 1000 να εμφανίζεται ένα μήνυμα.

Σχετική βοήθεια:

[https://www.w3schools.com/js/js\\_htmlDOM.asp](https://www.w3schools.com/js/js_htmlDOM.asp)

[http://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_document.asp](http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_document.asp)

## Άσκηση 2 - αντικείμενο window

Κάντε μία σελίδα με μία φόρμα όπου ο χρήστης θα δίνει μία URL διεύθυνση σε ένα Text Box και μόλις πατάει ένα κουμπί να ανοίγει εκείνη η διεύθυνση (χρησιμοποιήστε το αντικείμενο window και την ιδιότητα location).

Σχετική βοήθεια:

[http://www.w3schools.com/jsref/obj\\_window.asp](http://www.w3schools.com/jsref/obj_window.asp)

## Άσκηση 3 - αντικείμενο window

Κάντε μία σελίδα με μία φόρμα όπου ο χρήστης θα δίνει σε 2 Textboxes διαστάσεις παραθύρου (width, height) και σε ένα TextBox ένα URL.

Δημιουργήστε 2 κουμπιά. Το πρώτο θα ανοίγει ένα νέο παράθυρο με το URL που δόθηκε (με την window.open). Το νέο παράθυρο να είναι χωρίς menu και χωρίς URL bar και να έχει μέγεθος 200x200.

Το δεύτερο θα κάνει resize το ήδη ανοιχτό παράθυρο στις διαστάσεις που δίνονται στα TextBoxes.

Σημείωση: Το resize δουλεύει μόνο στον chrome στα εργαστήρια.

Σχετική βοήθεια:

[http://www.w3schools.com/jsref/obj\\_window.asp](http://www.w3schools.com/jsref/obj_window.asp)

## Άσκηση 4 - Αντικείμενο document

Φτιάξτε μία απλή HTML σελίδα (+ JavaScript) όπου θα δίνεται ένα χρώμα και θα αλλάζει το background της HTML σελίδας.

Σχετική βοήθεια:

[http://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_document.asp](http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_document.asp)

### **Άσκηση 5 - αντικείμενο navigator**

Δημιουργήστε μία HTML σελίδα όπου θα ελέγχεται ο τύπος του browser με το πάτημα ενός κουμπιού (IE ή Netscape) και θα εμφανίζεται κάποιο μήνυμα. Επίσης θα ελέγχεται η γλώσσα του browser και το μήνυμα θα εμφανίζεται στη κατάλληλη γλώσσα (Ελληνικά ή Αγγλικά)

Σχετική βοήθεια:

[http://www.w3schools.com/jsref/obj\\_navigator.asp](http://www.w3schools.com/jsref/obj_navigator.asp)

### **Άσκηση 6 - αντικείμενο location**

Δημιουργήστε μία HTML σελίδα θα υπάρχει ένα list box με τις επιλογές "domain" και "path" και ένα κουμπί "Show" που όταν το πατάει ο χρήστης, αναλόγως με την τρέχουσα επιλογή του στο list box, θα εμφανίζει το domain ή το path απο το URL τις σελίδας.

Σχετική βοήθεια: [http://www.w3schools.com/jsref/obj\\_location.asp](http://www.w3schools.com/jsref/obj_location.asp)

### **Άσκηση 7 - γεγονός onchange**

Εκμεταλλευτείτε το γεγονός onchange για να φτιάξετε μία σελίδα με ένα text box όπου αν ο χρήστης πληκτρολογήσει αριθμό θα γίνετε κίτρινο αν πληκτρολογήσει αλφαριθμητικό (String) τότε να γίνετε πράσινο και αν το αφήσει κενό να γίνετε κόκκινο.

Σχετική βοήθεια: [http://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_style.asp](http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_style.asp)

### **Άσκηση 8 - γεγονότα onkeydown, onkeypress, onkeyup**

Διαβάστε από την γενική βοήθεια για τα γεγονότα onkeydown, onkeypress, και onkeyup.

Φτιάξτε ένα πρόγραμμα που θα περιέχει δύο text boxes. Καθώς ο χρήστης θα πληκτρολογεί στο πρώτο text box το δεύτερο text box θα παίρνει σαν τιμή την τιμή του πρώτου σε κεφαλαίους χαρακτήρες.

Σχετική βοήθεια (Αντικείμενο String):

[http://www.w3schools.com/jsref/jsref\\_obj\\_string.asp](http://www.w3schools.com/jsref/jsref_obj_string.asp)

### **Άσκηση 9 - γεγονότα onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup**

Διαβάστε από την γενική βοήθεια για τα γεγονότα onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover και onmouseup.

Δημιουργήστε ένα κώδικα που να εκμεταλεύεται κάποια από αυτά τα γεγονότα για να φτιάξετε ένα rollover image διαστάσεων 100 X 100 px που θα λειτουργεί με το παρακάτω τρόπο:

- ✓ Όταν ο χρήστης κινείται εκτός εικόνας θα εμφανίζεται η εικόνα A
- ✓ Όταν κινείται εντός εικόνας χωρίς να πατάει κάποιο κουμπί από το ποντίκι θα εμφανίζεται η εικόνα B

- ✓ Όταν κινείται εντός εικόνας και πατάει το κουμπί του ποντικιού θα εμφανίζεται η εικόνα Γ

(όπου Α, Β, Γ τρεις διαφορετικές εικόνες της επιλογής σας)

### **Άσκηση 10 - γεγονότα onload, onunload**

Διαβάστε από την γενική βοήθεια για τα γεγονότα onload και onunload.

Εκμεταλείται αυτό το γεγονός για να παρουσιάζετε το μήνυμα "Welcome to my page!!!" όταν ο χρήστης εισέρχεται στην σελίδα και το μήνυμα "Bye Bye" όταν φεύγει από αυτή (νέα URL διεύθυνση).

### **Άσκηση 11 - γεγονός onfocus, onblur**

Διαβάστε από την γενική βοήθεια για τα γεγονότα onfocus και onblur.

Φτιάξτε μία σελίδα με 4 text boxes. Όταν κάποιο text box λαμβάνει focus θα γίνετε κίτρινο και όταν το χάνει, αν έχει πληκτρολογηθεί τιμή μέσα του θα γίνετε άσπρο, αλλιώς θα γίνετε κόκκινο.

### **Άσκηση 12 - keyword this**

Με τη χρήση του keyword this μπορούμε να έχουμε σε κάθε στιγμή της εκτέλεσης ενός JavaScript κώδικα προσπέλαση στο τρέχον "ενεργό" αντικείμενο. Ουσιαστικά δηλ. το keyword this λειτουργεί ως ένα σημείο αναφοράς (reference pointer) στο τρέχον αντικείμενο.

Χρησιμοποιήστε αυτό το χαρακτηριστικό για να τροποποιήσετε την προηγούμενη άσκηση ώστε όταν καλούνται οι αντίστοιχες function να δέχονται σαν παράμετρο το text box που τις καλεί και να λειτουργούν αναλόγως.

### **Άσκηση 13 - Χρήση πινάκων στη Javascript**

Δημιουργήστε ένα HTML-javascript όπου θα αποθηκεύετε σε ένα πίνακα μία σειρά από πηγές αρχείων γραφικών. Δημιουργήστε δύο κουμπιά. Ένα "Επόμενο" και ένα προηγούμενο που όταν θα τα πατάει ο χρήστης θα εμφανίζεται το επόμενο ή το προηγούμενο στη σειρά γραφικό από αυτά που είναι αποθηκευμένα στους πίνακες.

Σχετική βοήθεια:

[http://www.w3schools.com/jsref/jsref\\_obj\\_array.asp](http://www.w3schools.com/jsref/jsref_obj_array.asp)