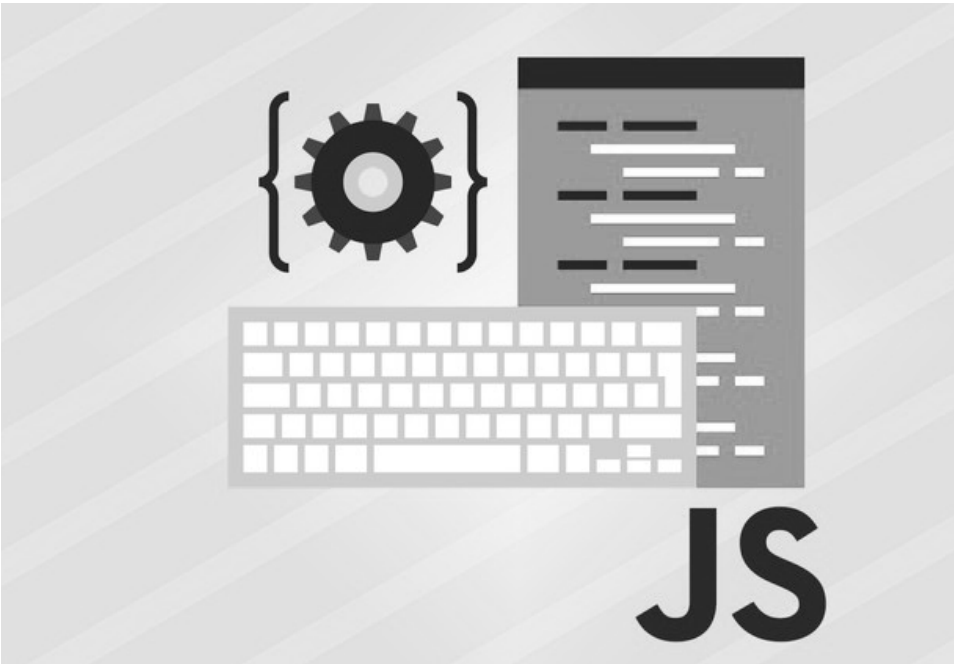




---

**Наука и Техника**

Санкт-Петербург  
2017



Никольский А. П.

# JavaScript на примерах



---

**Наука и Техника**

Санкт-Петербург  
2017

УДК 004.738.5

ISBN 978-5-94387-735-3

Никольский А. П.

**JAVASCRIPT НА ПРИМЕРАХ** — СПб.: Наука и Техника, 2017. — 272 с.,  
ил.

Серия "На примерах и задачах"

---

Эта книга является превосходным учебным пособием для изучения языка программирования JavaScript на примерах. Изложение ведется последовательно: от написания первой программы, до создания полноценных проектов: интерактивных элементов (типа слайдера, диалоговых окон) интернет-магазина, лендинговой страницы и проч. По ходу даются все необходимые пояснения и комментарии.

Книга написана простым и доступным языком. Лучший выбор для результативного изучения JavaScript!

Контактные телефоны издательства:  
(812) 412 70 25, (812) 412 70 26, (044) 516 38 66

Официальный сайт: [www.nit.com.ru](http://www.nit.com.ru)

© Никольский А.П., ПРОКДИ, 2017

© Наука и техника (оригинал-макет), 2017

# Содержание

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>12</b>
<b>ГЛАВА 1. ПРОСТОЙ САЙТ БЕЗ JAVASCRIPT</b> .....	<b>15</b>
1.1. ГЛАВНАЯ СТРАНИЦА.....	16
1.2. СТРАНИЦА С ИНФОРМАЦИЕЙ О ТОВАРЕ .....	19
1.3. СТИЛИ .....	22
1.4. НЕДОСТАТКИ НАШЕГО РЕШЕНИЯ .....	32
<b>ГЛАВА 2. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ПЕРВАЯ ПРОГРАММА</b> .....	<b>35</b>
2.1. JAVASCRIPT - НЕ JAVA .....	36
2.2. ОБЪЕКТНАЯ МОДЕЛЬ JAVASCRIPT .....	37
2.3. ПЕРВАЯ ПРОГРАММА .....	38
2.4. КОММЕНТАРИИ В JAVASCRIPT .....	41
2.5. ДИАЛОГОВЫЕ ОКНА.....	42
2.5.1. Метод alert() - простое окно с сообщением и кнопкой ОК .42	
2.5.2. Метод confirm() - окно с кнопками ОК и Cancel .....	43
2.5.3. Метод prompt() - диалоговое окно для ввода данных .....	44
2.6. СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ.....	45
2.7. ЗАРЕЗЕРВИРОВАННЫЕ СЛОВА .....	46
<b>ГЛАВА 3. ОСНОВЫ СИНТАКСИСА</b> .....	<b>47</b>
3.1. ПЕРЕМЕННЫЕ В JAVASCRIPT .....	48
3.1.1. Объявление переменной .....	48
3.1.2. Типы данных и преобразование типов .....	49
3.1.3. Локальные и глобальные переменные .....	52
3.2. ВЫРАЖЕНИЯ И ОПЕРАТОРЫ .....	52
3.2.1. Типы выражений .....	52

3.2.2. Операторы присваивания .....	53
3.2.3. Арифметические операторы.....	53
3.2.4. Логические операторы .....	54
3.2.5. Операторы сравнения .....	54
3.2.6. Двоичные операторы.....	55
3.2.7. Слияние строк .....	55
3.2.8. Приоритет выполнения операторов.....	56
<b>3.3. ОСНОВНЫЕ КОНСТРУКЦИИ ЯЗЫКА.....</b>	<b>57</b>
3.3.1. Условный оператор if.....	57
3.3.2. Оператор выбора switch .....	59
3.3.3. Циклы.....	61
Цикл for.....	62
Цикл while .....	63
Цикл do..while.....	63
Операторы break и continue.....	64
Вложенность циклов .....	65
<b>ГЛАВА 4. МАССИВЫ .....</b>	<b>67</b>
4.1. ВВЕДЕНИЕ В МАССИВЫ .....	68
4.2. ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ МАССИВА .....	69
4.3. ИЗМЕНЕНИЕ И ДОБАВЛЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАССИВА.....	69
4.4. МНОГОМЕРНЫЕ МАССИВЫ .....	70
4.5. ПРИМЕР ОБРАБОТКИ МАССИВА .....	70
<b>ГЛАВА 5. ДЕЛАЕМ СЛАЙДЕР .....</b>	<b>75</b>
5.1. ДЕЛАЕМ СЛАЙДЕР ВРУЧНУЮ.....	76
5.2. ДЕЛАЕМ СЛАЙДЕР СРЕДСТВАМИ JQUERY UI/SHOPPICA .....	79
<b>ГЛАВА 6. КРАСИВЫЕ ПОДСКАЗКИ ДЛЯ САЙТА.....</b>	<b>84</b>
6.1. САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ.....	84
6.2. СКРИПТ TOOLTIP .....	89

<b>ГЛАВА 7. ФУНКЦИИ .....</b>	<b>93</b>
7.1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ.....	94
7.2. РАСПОЛОЖЕНИЕ ФУНКЦИЙ ВНУТРИ СЦЕНАРИЯ .....	96
7.3. РЕКУРСИЯ .....	98
7.4. ОБЛАСТЬ ВИДИМОСТИ ПЕРЕМЕННОЙ: ГЛОБАЛЬНЫЕ И ЛОКАЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ.....	98
<b>ГЛАВА 8. ОСНОВЫ ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ .....</b>	<b>101</b>
8.1. ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ .....	102
8.2. СОЗДАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ КЛАССОВ И ОБЪЕКТОВ .....	105
8.3. ПРОТОТИПЫ .....	108
8.4. ПРОСТРАНСТВА ИМЕН .....	109
<b>ГЛАВА 9. МЕНЮ И ПАНЕЛИ .....</b>	<b>111</b>
9.1. ДЕЛАЕМ МЕНЮ ВРУЧНУЮ .....	112
9.2. ДИНАМИЧЕСКОЕ МЕНЮ СРЕДСТВАМИ SUPERFISH .....	116
9.2.1. Создание меню .....	116
9.2.2. Настройка меню .....	120
9.3. ЭФФЕКТНАЯ ПОЛОСКА ПРОКРУТКИ.....	122
9.4. РАЗДВИГАЮЩЕЕСЯ МЕНЮ.....	123
<b>ГЛАВА 10. ОБЪЕКТНАЯ МОДЕЛЬ .....</b>	<b>125</b>
10.1. СТРУКТУРА ОБЪЕКТНОЙ МОДЕЛИ.....	126
10.2. ОСНОВНЫЕ ОБЪЕКТЫ ОБЪЕКТНОЙ МОДЕЛИ IE.....	127
10.3. ОБЪЕКТ WINDOW .....	128
10.3.1. Метод open(): создаем новые окна .....	130
10.3.2. Метод showModalDialog().....	132

10.3.3. Метод setTimeout() .....	138
<b>10.4. ОБЪЕКТ NAVIGATOR: ПОЛУЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ О БРАУЗЕРЕ И СИСТЕМЕ.....</b>	<b>140</b>
<b>10.5. ОБЪЕКТ SCREEN: ИНФОРМАЦИЯ О МОНИТОРЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ..</b>	<b>141</b>
<b>10.6. ОБЪЕКТ LOCATION: СТРОКА АДРЕСА БРАУЗЕРА.....</b>	<b>142</b>
<b>10.7. ОБЪЕКТ HISTORY: СПИСОК ИСТОРИИ.....</b>	<b>142</b>
<b>10.8. ОБЪЕКТ DOCUMENT: ОБРАЩЕНИЕ К ЭЛЕМЕНТАМ ДОКУМЕНТА ....</b>	<b>143</b>
<b>10.9. ОБЪЕКТ STYLE: ДОСТУП К ТАБЛИЦЕ СТИЛЕЙ .....</b>	<b>147</b>
<b>10.10. ОБЪЕКТ SELECTION: РАБОТА С ВЫДЕЛЕНИЕМ .....</b>	<b>148</b>
<b>10.11. ПОЛЕЗНЫЕ ПРИМЕРЫ .....</b>	<b>149</b>
10.11.1. Добавление сайта в Избранное.....	149
10.11.2. Установка сайта в качестве домашней страницы.....	150
10.11.3. Работа с Cookies .....	150
 <b>ГЛАВА 11. РАБОТА С ФОРМАМИ В JAVASCRIPT .....</b>	 <b>154</b>
<b>11.1. КОЛЛЕКЦИЯ FORMS .....</b>	<b>155</b>
<b>11.2. СВОЙСТВА, МЕТОДЫ И СОБЫТИЯ ОБЪЕКТА ФОРМЫ.....</b>	<b>156</b>
<b>11.3. ПОЛУЧЕНИЕ ДАННЫХ ИЗ ПОЛЯ ВВОДА. ПРОВЕРКА ПРАВИЛЬНОСТИ ВВОДА .....</b>	<b>156</b>
<b>11.4. РАБОТА С TEXTAREA .....</b>	<b>158</b>
<b>11.5. РАБОТА С ФЛАЖКАМИ .....</b>	<b>160</b>
<b>11.6. РАБОТА С КНОПКАМИ .....</b>	<b>161</b>
<b>11.7. ПРОВЕРКА ПРАВИЛЬНОСТИ E-MAIL.....</b>	<b>162</b>
<b>11.8. ФОРМА ЗАКАЗА ДЛЯ НАШЕГО САЙТА .....</b>	<b>167</b>
 <b>ГЛАВА 12. ВСТРОЕННЫЕ КЛАССЫ И СОБЫТИЯ JAVASCRIPT .....</b>	 <b>171</b>
<b>12.1. ВСТРОЕННЫЕ КЛАССЫ .....</b>	<b>172</b>



12.1.1. Класс Global.....	172
12.1.2. Класс Number .....	173
12.1.3. Класс String .....	174
12.1.4. Класс Array.....	177
Свойства и методы класса .....	177
Сортировка массива .....	179
Многомерные массивы .....	180
Ассоциативные массивы.....	180
12.1.5. Класс Math.....	181
12.1.6. Классы Function и Arguments.....	182
12.1.7. Класс Date .....	183
12.1.8. Класс RegExp.....	186
<b>12.2. СОБЫТИЯ JAVASCRIPT .....</b>	<b>188</b>
12.2.1. Что такое событие?.....	188
12.2.2. События мыши.....	188
12.2.3. События клавиатуры.....	189
12.2.4. События документа .....	189
12.2.5. События формы.....	190
12.2.6. Последовательность событий.....	190
12.2.7. Всплывание событий .....	191
12.2.8. Действие по умолчанию.....	193
12.2.9. Обработчики событий.....	194
12.2.10. Объект event .....	195
<b>ГЛАВА 13. ЭФФЕКТНАЯ ЛЕНДИНГ-СТРАНИЦА.....</b>	<b>197</b>
<b>13.1. НЕОБХОДИМЫЕ СЦЕНАРИИ.....</b>	<b>198</b>
<b>13.2. HTML-КОД .....</b>	<b>199</b>
<b>13.3. СЦЕНАРИЙ ПРОКРУТКИ.....</b>	<b>201</b>
<b>ГЛАВА 14. ВВЕДЕНИЕ В AJAX .....</b>	<b>205</b>
<b>14.1. РАЗЛИЧНЫЕ БИБЛИОТЕКИ JAVASCRIPT .....</b>	<b>206</b>
<b>14.2. ВВЕДЕНИЕ В AJAX ИЛИ ПЕРЕЗАГРУЗКА СТРАНИЦЫ НА ЛЕТУ .....</b>	<b>207</b>
<b>14.3. СОЗДАНИЕ AJAX-ПРИЛОЖЕНИЯ.....</b>	<b>208</b>

<b>ГЛАВА 15. ДОБАВЛЯЕМ JQUERY UI НА САЙТ .....</b>	<b>214</b>
15.1. ЗАГРУЗКА JQUERY UI .....	215
15.2. ВЫБОР ДАТЫ .....	216
15.3. ДИАЛОГОВОЕ ОКНО .....	218
15.4. РАСКРЫВАЮЩИЕСЯ СЕКЦИИ .....	220
15.5. ИНДИКАТОР ПРОЦЕССА .....	223
15.6. ВКЛАДКИ .....	226
15.7. КНОПКИ .....	228
<b>ГЛАВА 16. НАВОРАЧИВАЕМ ИЗОБРАЖЕНИЯ .....</b>	<b>231</b>
16.1. ИЗМЕНЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ ПО СОБЫТИЮ МЫШИ .....	232
16.2. СЛАЙДЕР В ВИДЕ ФОТОПЛЕНКИ.....	233
16.3. ЗАГРУЗКА ИЗОБРАЖЕНИЯ В DIV .....	239
16.4. КАРУСЕЛЬ ФОТОГРАФИЙ .....	241
16.5. ЗАТЕНЕНИЕ КАРТИНКИ ПРИ НАВЕДЕНИИ С ПОМОЩЬЮ ФИЛЬТРА .....	246
16.6. ГАЛЕРЕЯ FANCY BOX.....	247
16.6.1. Самая простая галерея.....	247
16.6.2. Просмотр предыдущей и следующей фотографии. Изменение внешнего вида окна галереи .....	250
<b>ГЛАВА 17. ВСЯКИЕ ПОЛЕЗНОСТИ .....</b>	<b>255</b>
17.1. СЧЕТЧИК ПОСЕЩЕНИЙ С ПОМОЩЬЮ COOKIES .....	256
17.2. ЗАПРЕЩАЕМ БРАУЗЕРУ ВЫДЕЛЯТЬ ТЕКСТ.....	261
17.3. ДОБАВЛЯЕМ ИНФОРМАЦИЮ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ.....	262
17.4. ЗАПРЕТ ПРОСМОТРА HTML-КОДА .....	262
17.5. ОТЛОЖЕННАЯ ЗАГРУЗКА ФАЙЛА .....	263

17.6. ВСПЛЫВАЮЩИЕ ОКНА ..... 264

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ ..... 266**

