

?

JavaScript kliens oldalon (Sikos László)



188 oldal B/5, 2004. ISBN 963 86392 3 7

Értékelés: Még nincs értékelve

Ár

Fogyasztói ár1800,00 Ft

Kedvezmény-1100,00 Ft

[Tegye fel kérdését a termék?](#)

Leírás

A könyv elsősorban azoknak a weblapfejlesztőknek készült, akik már rendelkeznek a HTML szerkesztésének forrásszintű ismereteivel (nem pusztán szerkesztőprogramokra alapoznak), és szeretnék honlapjaikat életre kelteni, dinamikus tartalmat belecsempészni, uralni akarják a böngésző ablakának minden részét, vagy speciális effektusokkal kívánnak látogatókat vonzani oldalaira. Haszonnal forgathatják a könyvet azok is, akiknek konkrét igényük van a honlapjukkal kapcsolatban, de nem tudják megvalósítani elképzeléseiket, esetleg még a szükséges eszközben (script) sem biztosak. A könyv a JavaScript legújabb, 1.5-ös verziójára alapoz, a régebbi verzióktól való eltérésekre külön felhívva a figyelmet. A leghosszabb fejezet az egyes nyelvi elemeken keresztül mutatja be a nyelvet, így mintegy referenciaként is használható. A kezdők megtanulhatják, hogyan kell elindulniuk a JavaScript első ösvényein, a haladók pedig a komolyabb technikai megoldásokban mélyedhetnek el. Előbbihez a Fejlesztés lépésről lépésre, utóbbihoz a JavaScript Példatár nyújt segítséget. A könyv végére érve megtanulhatjuk a nyelv elméletét és gyakorlatát, így valóban dinamikussá tehetjük weblapjainkat.

Elektronikus formában megvásárolható:

http://www.interkonyv.hu/index.php?page=konyvek&cat_id=7&book_id=453

Tartalomjegyzék:

AJÁNLÁS	9
ELŐSZÓ	11
1. AMIT A JAVASCRIPTTEL VALÓ MEGISMERKEDÉSHEZ FELTÉTLENÜL TUDNI KELL	13
1.1. MIT ÉRTÜNK WEBES PROGRAMOZÁSON?	15
1.2. MIKOR ALKALMAZHATÓ A WEBES FELÜLET?	15
1.3. MILYEN LEHETŐSÉGEINK VANNAK A JAVASCRIPT FELHASZNÁLÁSÁVAL?	16
1.4. HOGYAN FOGJUNK HOZZÁ A JAVASCRIPTES FEJLESZTÉSHEZ?	17
2. A JAVASCRIPT NYELV ÁTTEKINTÉSE	19
2.1. A SCRIPTNYELVEK JELLEMZŐI	20
2.2. JAVASCRIPT-TÖRTÉNELEM	20
2.3. A JAVASCRIPT NYELV FŐBB VONÁSAI	21
2.4. ÉRTÉKEK, VÁLTOZÓK, LITERÁLOK	23
2.4.1. Értékek	23
2.4.1.1. Adattípus-konverzió	24
2.4.1.2. Változók	24
2.4.1.3. Változók deklarálása	24
2.4.1.4. Változók kiértékelése	25
2.4.1.5. Változók hatásköre	26
2.4.1.6. Konstansok	26
2.4.2. Literálok	27
2.4.2.1. Tömb literálok	27
2.4.2.2. Logikai literálok	28
2.4.2.3. Lebegőpontos (floating-point) literálok	28
2.4.2.4. Egész számok	28
2.4.2.5. String literálok	29
2.4.2.6. Objektum literálok	30
2.4.3. Unicode	31
2.4.3.1. Unicode kompatibilitás az ASCII-vel és az ISO-val	32
2.4.3.2. Unicode escape-szekvenciák	32
2.4.3.3. Karakterek megjelenítése Unicode-dal	33
2.5. JAVASCRIPT KIFEJEZÉSEK, OPERÁTOROK	34
2.5.1. Kifejezések	34
2.5.2. Operátorok	34
2.5.2.1. Értékadó operátorok	37
2.5.2.2. Összehasonlító operátorok	37
2.5.2.3. Aritmetikai operátorok	38
2.5.2.4. Egyszerű bitenkénti operátorok	39
2.5.2.5. Bitenkénti logikai operátorok	40
2.5.2.6. Bitenkénti léptető operátorok	41
2.5.2.7. Logikai operátorok	41
2.5.2.8. String operátorok	43
2.5.2.9. Különleges operátorok	43
2.5.2.10. Operátor-precedencia	50
2.5.3. Reguláris kifejezések készítése	51
2.5.3.1. Reguláris kifejezés-minta írása	51
2.5.3.2. Egyszerű minták használata	51
2.5.3.3. Speciális karakterek használata	52
2.5.3.4. Zárójelek használata	55
2.5.3.5. Munka a reguláris kifejezésekkel	55
2.6. UTASÍTÁSOK	58
2.6.1. Feltételes utasítások	58
2.6.1.1. If...else utasítás	58
2.6.1.2. A switch utasítás	60
2.6.2. Ciklusszervező utasítások	61
2.6.2.1. A for utasítás	61
2.6.2.2. A while utasítás	62
2.6.2.3. A do...while utasítás	63
2.6.2.4. A label	64
2.6.2.5. A break utasítás	64
2.6.2.6. A continue utasítás	65
2.6.3. Objektum-manipuláló utasítások	66
2.6.3.1. A for...in utasítás	66
2.6.3.2. A with utasítás	66
2.6.4. Kivétel-kezelő utasítások	67

- 2.6.4.1. A throw utasítás 67
- 2.6.4.2. A try ... catch utasítás 68
- 2.6.4.3. A catch blokk 69
- 2.6.4.4. Egymásba ágyazott try ... catch utasítások 71
- 2.6.5. Összetett utasítások 71
- 2.6.6. Megjegyzések 71
- 2.7. FÜGGVÉNYEK 71
- 2.7.1. Függvények definiálása 71
- 2.7.2. Függvényhívás 73
- 2.7.3. Az argumentumtömb használata 74
- 2.7.4. Beépített függvények 75
- 2.7.4.1. Az eval függvény 75
- 2.7.4.2. Az isFinite függvény 76
- 2.7.4.3. Az isNaN függvény 76
- 2.7.4.4. A parseInt és parseFloat függvények 77
- 2.7.4.5. A Number és a String függvény 78
- 2.7.4.6. Az escape és unescape függvények 78
- 2.8. MUNKA OBJEKTUMOKKAL 78
- 2.8.1. Objektumok használata JavaScriptben 79
- 2.8.1.1. A JavaScript objektum-típusai 79
- 2.8.1.2. Objektumok és tulajdonságaik 79
- 2.8.1.3. Új objektumok létrehozása 80
- 2.8.1.4. Objektum-inicializálók használata 80
- 2.8.1.5. Egy konstruktor-függvény használata 81
- 2.8.1.6. Objektum-tulajdonságok indexelése 83
- 2.8.1.7. Objektumtípus tulajdonságainak definiálása 84
- 2.8.1.8. Metódusok definiálása 84
- 2.8.1.9. Tulajdonságok törlése 85
- 2.8.2. A JavaScript objektumai 86
- 2.8.2.1. Tömb objektum 86
- 2.8.2.2. Logikai objektum 88
- 2.8.2.3. Dátum objektum 88
- 2.8.2.4. Függvény objektum 91
- 2.8.2.5. Matematikai objektum 93
- 2.8.2.6. Szám objektum 93
- 2.8.2.7. RegExp objektum 94
- 2.8.2.8. String objektum 95
- 2.8.3. Az objektum-modell részletes áttekintése 96
- 2.8.3.1. Osztály-alapú és prototípus-alapú nyelvek versenye 97
- 2.8.3.2. Osztály definiálása 98
- 2.8.3.3. Alosztályok és öröklődés 98
- 2.8.3.4. Tulajdonságok hozzáadása és törlése 99
- 2.8.3.5. Egy példa: Dolgozó 99
- 2.8.3.6. A hierarchia létrehozása 100
- 2.8.3.7. Objektum-tulajdonságok 103
- 2.8.3.8. Öröklődési tulajdonságok 103
- 2.8.3.9. Tulajdonságok hozzáadása 104
- 2.8.3.10. Rugalmasabb konstruktorok 105
- 2.8.3.11. Lokális érték kontra öröklött érték 110
- 2.8.3.12. Egyed-kapcsolatok meghatározása 112
- 2.8.3.13. Globális információk a konstruktorokban 113
- 2.8.3.14. Nem többszörös öröklődés 114
- 2.9. ESEMÉNYKEZELÉS 116
- 2.9.1. Eseménykezelő definiálása 119
- 2.9.2. Az Event objektum 120
- 2.9.3. Események elfogása 120
- 2.10. A PROGRAMOK FUTÁSI SORRENDJE 121
- 3. FEJLESZTÉS LÉPÉSRE? L LÉPÉSRE 123
- 3.1. ELSŐ PROGRAMUNK: HELLÓ, VILÁG! 124
- 3.2. HTML / JAVASCRIPT KÓD TESZTELÉS? 125
- 3.3. ESEMÉNYKEZELÉSI GYAKORLATOK 126
- 3.3.1. Üzenetek a státuszsorban 126
- 3.3.2. Dinamikus ikonok 127
- 3.3.3. Képléptető program 129
- 3.3.4. Kép-átméretező program 130
- 3.4. PÉLDA KÜLSŐ JS FÁJLRA 131
- 3.5. KÜLSŐ ÁLLOMÁNYOK MEGNYITÁSA BÖNGÉSZŐBEN 132
- 3.6. HONLAP BEÁLLÍTÁSA KEZDŐLAPPÁ 132
- 3.7. A BÖNGÉSZŐ ABLAKÁNAK BEZÁRÁSA NYOMÓGOMBBAL 133

- 3.8. WEBOLDAL FELJAVÍTÁSA SCRIPTEKKEKEL 135
- 3.9. HASZNOS TECHNIKAI TANÁCSOK 135
- 4. JAVASCRIPT FEJLESZTÉSI SEGÉDESZKÖZÖK 137
- 4.1. HA NINCSENEK SPECIÁLIS PROGRAMJAINK 138
- 4.2. A SZÜKSÉGES SZOFTVEREK 138
- 4.3. A SPECIÁLIS PROGRAMOK LEHETŐSÉGEI 138
- 4.3.1. JavaScriptes menüszerkesztő? 139
- 4.3.2. JavaScriptes gombszerkesztő? 139
- 5. KÉSZ JAVASCRIPT KÓD BEÁGYAZÁSA SAJÁT DOKUMENTUMAINKBA 141
- 5.1. KÜLSŐ ÁLLOMÁNY VAGY HTML FORRÁSBA IMPLEMENTÁLT KÓD? 143
- 5.2. JAVASCRIPT VERZIÓSZÁM, BÖNGÉSZŐ-SPECIFIKUSSÁG 144
- 5.3. A JAVASCRIPT KÓD RÉSZEI 144
- 5.4. KÜLÖNLEGES ESETEK ÉS ALKALMAZÁSOK 146
- 5.5. EGY SCRIPT LEMENTÉSE FORRÁSSZINTEN 147
- 6. HIBAELHÁRÍTÁS 149
- 6.1. HA EGYÁLTALÁN NEM MŰKÖDIK EGY KÓD, MI LEHET A BAJ? 150
- 6.2. KÓDOK HIBÁS MŰKÖDÉSÉNEK LEHETSÉGES OKAI 151
- 6.3. JAVASCRIPT KÓDOK TESZTELÉSE 152
- 6.4. JAVASCRIPT HIBAKEZELÉS 152
- 7. JAVASCRIPT PÉLDATÁR 155
- 7.1. NÉVNAP-MEGJELENÍTŐ? 156
- 7.2. DIAVETÍTŐ? 159
- 7.3. MIDI-LEJÁTSZÓ 161
- 7.4. IDŐMÉRÉS STOPPERREL 164
- 7.5. ÓRA- ÉS DÁTUMKIJELEZÉS A WEBLAPON 165
- 7.6. ÖRÖKNAPTÁR 167
- 7.7. SZÁMOLÓGÉP 170
- 7.8. KIRAKÓJÁTÉK 174
- TÁRGYMUTATÓ 179
- KISSZÓTÁR 181