

**Ввод, обработка и вывод данных на Java-скрипт**

Цель занятия: Изучение простейших команд, объектов и функций

Упражнение 1. Вывод специальных символов из сценария

В папке проекта с помощью блокнота создать Web–страницу Text1_Фамилия.htm

```
<HTML>
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=windows-1251">
<Title> Вывод текста на страницу</Title>
<script language="JavaScript" type "text/javascript">
document.write("Вывод значка Копирайт "+"xA9"+"<br>");
document.write("Вывод в "+"\""+"двойных кавычках"+"\"");
</script>
</head>
<body>
<br> <br> "Копирайт: xA9"
<br> "Вывод в "+"\""+"двойных кавычках"+"\"";
</body>
</HTML>
```

Упражнение 2. Сценарий смены фона кнопкой

В папке проекта с помощью блокнота создать файл сценария Fon2.js:

```
var
strClick="0";
function myFon_onclick()
{
if (strClick=="1") {
strClick="0"
document.bgColor="Gree";}
else {
strClick="1"
document.bgColor="Red";}
}
```

В папке проекта с помощью блокнота создать Web–страницу Fon2.htm для вызова сценария из файла:

```
<HTML>
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=windows-1251">
<Title>
Смена фона на странице
</Title>
<script language="JavaScript" type="text/javascript" src="Fon2.js">
</script>
</head>
<body>
<br> Пример смены цвета фона <br> <br>
<input type='button' name='myButton' value= 'Смена фона'
onclick="myFon_onclick()">
</body>
</HTML>
```

Проверить работу сценария и придумать свои варианты управления страницей.

Упражнение 3. Сценарий смены фона опциями

В папке проекта с помощью блокнота создать файл сценария Fon3.js:

```
var
strClick="0";
strChek="0";
function myFon_onclick()
{
if (strClick==strChek) {
document.bgColor="Gree";
}
else {
document.bgColor="Red";}
}
```

В папке проекта с помощью блокнота создать Web–страницу Fon3_Фамилия.htm для вызова сценария из файла:

```
<HTML>
<head>
```

```

<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=windows-1251">
<Title> Смена фона на странице</Title>
<script language="JavaScript" type="text/javascript" src="Fon2.js">
</script>
</head>
<body>
<br> <br> <INPUT TYPE="radio" NAME="Choice" VALUE="0"
onClick="strClick = '0'"> Зеленый фон
<br> <br> <INPUT TYPE="radio" NAME="Choice" VALUE="1"
onClick="strClick = '1'"> Красный фон
<br> <br> <input type='button' name='myButton' value='Смена фона'
onClick="myFon_onclick()">
</body>
</HTML>

```

Проверить работу сценария и придумать свои варианты управления страницей с использованием опций.

Упражнение 4. Всплывающее окно проверки четности числа

В папке проекта с помощью блокнота создать файл

EvenNumber1_Фамилия.htm:

```

<html>
Проверки числа на принадлежность к четным или нечетным числам
<script language="javascript">
L=prompt("Введите число для проверки: ", "1"); L=parseFloat(L);
M=L/2-parseInt(L/2);
if(M>0){X=" - нечетное число."} else {X=" - четное число."};
alert("Число "+L+X);
</script>
</html>

```

Проверить работу сценария и придумать свои варианты проверок для числовых данных.

Упражнение 5. Поля ввода-вывода для проверки четности числа

В папке проекта с помощью блокнота создать файл сценария с именем EvenNumber2_Фамилия.htm:

```

<HTML>
<head>

```

```

<script language="JavaScript" type "text/javascript">
var
numX=0;
numY=0;
strZ="Проверка не выполнялась ";
function myButton2_onclick()
{
numX=parseFloat(window.document.form1.text1.value);
numY=parseFloat(numX/2-parseInt(numX/2));
if(numY<0) {numY=-numY};
//alert(numX);
if(numX<0) {numX=-numX};
if(numY>0){strZ="Это нечетное число."} else {strZ="Это четное
число."};
if(numX==0) {strZ="Это 0."};
if(parseFloat(numX)-parseInt(numX)>0) {strZ="Это дробное число."};
window.document.form1.text2.value=strZ;
}
</script>
</head>
<body>
<form name="form1">
<font Size=+1>
Введите число для проверки четности: <br> <br>
<INPUT TYPE="text" NAME="text1" SIZE="30">
<br><br>
<input type='button' name='myButton' value= 'Проверить'
onclick="myButton2_onclick()">
<br><br>
Результат проверки четности числа:
<br> <br>
<INPUT TYPE="text" NAME="text2" SIZE="30">
</font>
</form >
</body>
</HTML>

```

Проверить работу сценария и придумать свои варианты обработки числовых данных.

Литература

Вилтон П., МакПик Дж.Руководство программиста. -Спб.: Питер, 2009. -720 с.