



Европейски съюз



Европейски социален фонд

ОПЕРАТИВНА ПРОГРАМА
„РАЗВИТИЕ НА ЧОВЕШКИТЕ РЕСУРСИ” 2007-2013
МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА
ИНВЕСТИРА ВЪВ ВАШЕТО БЪДЕЩЕ!

Схема BG051PO001-4.3.05 „Развитие на професионалното образование и обучение в сътрудничество с работодателите”

Договор: BG051PO001-4.3.05 – 0022

Име на проект: „Образователни паркове за развитие на професионално знание и компетенции в областта на компютърните технологии и системи в колаборация с ИТ сектора“

Бенефициент: Професионална гимназия по компютърни технологии и системи – гр. Правец

Място на изпълнение: Професионална гимназия по компютърни технологии и системи – гр. Правец

ДЕЙНОСТ 6. *Разработване на електронно съдържание за специализираните професионални курсове, заложен за професионално обучение в 4 образователни парка*

Тема 13

JavaScript. Обекти

Документен Обектен Модел (DOM)

- Документният обектен модел на браузъра (DOM) представлява колекция от обекти, които могат да бъдат адресирани от JavaScript за да бъде повлияно върху поведението на HTML документа.
- Тези обекти спазват строга йерархия, като window стои на най-високо ниво.
- Някои от обектите на модела притежават свойства, които съдържат масив от елементи в съответната web страница.

Документен Обектен Модел (DOM)

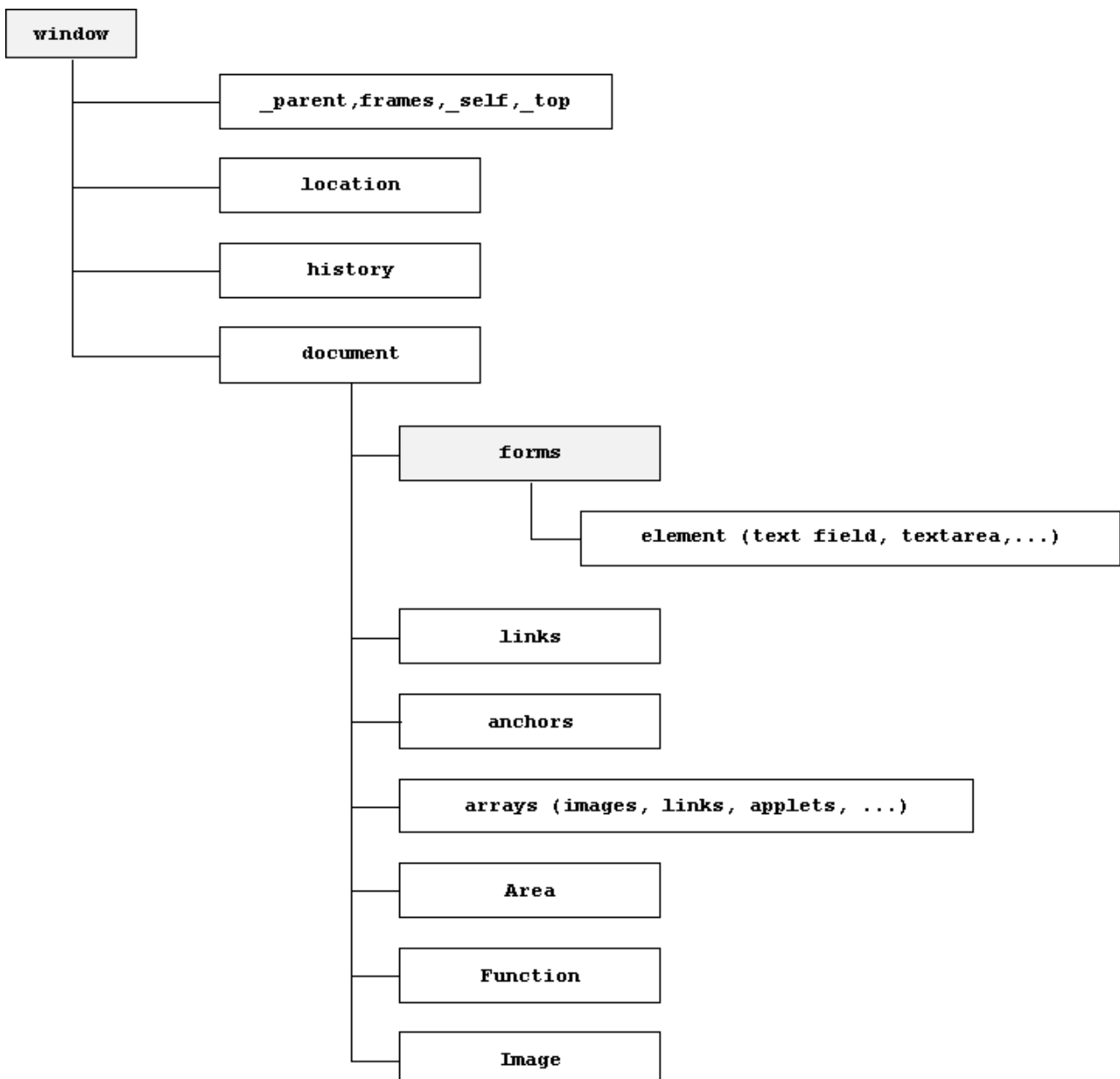
1. Window
confirm(), alert(), prompt(), onload, status, onerror
2. Location
href, protocol, host, pathname
3. History
back(), forward(), go()
4. Frames[]
5. Document
bgColor, fgColor, write(), images[], open(), close()

6. Forms[]

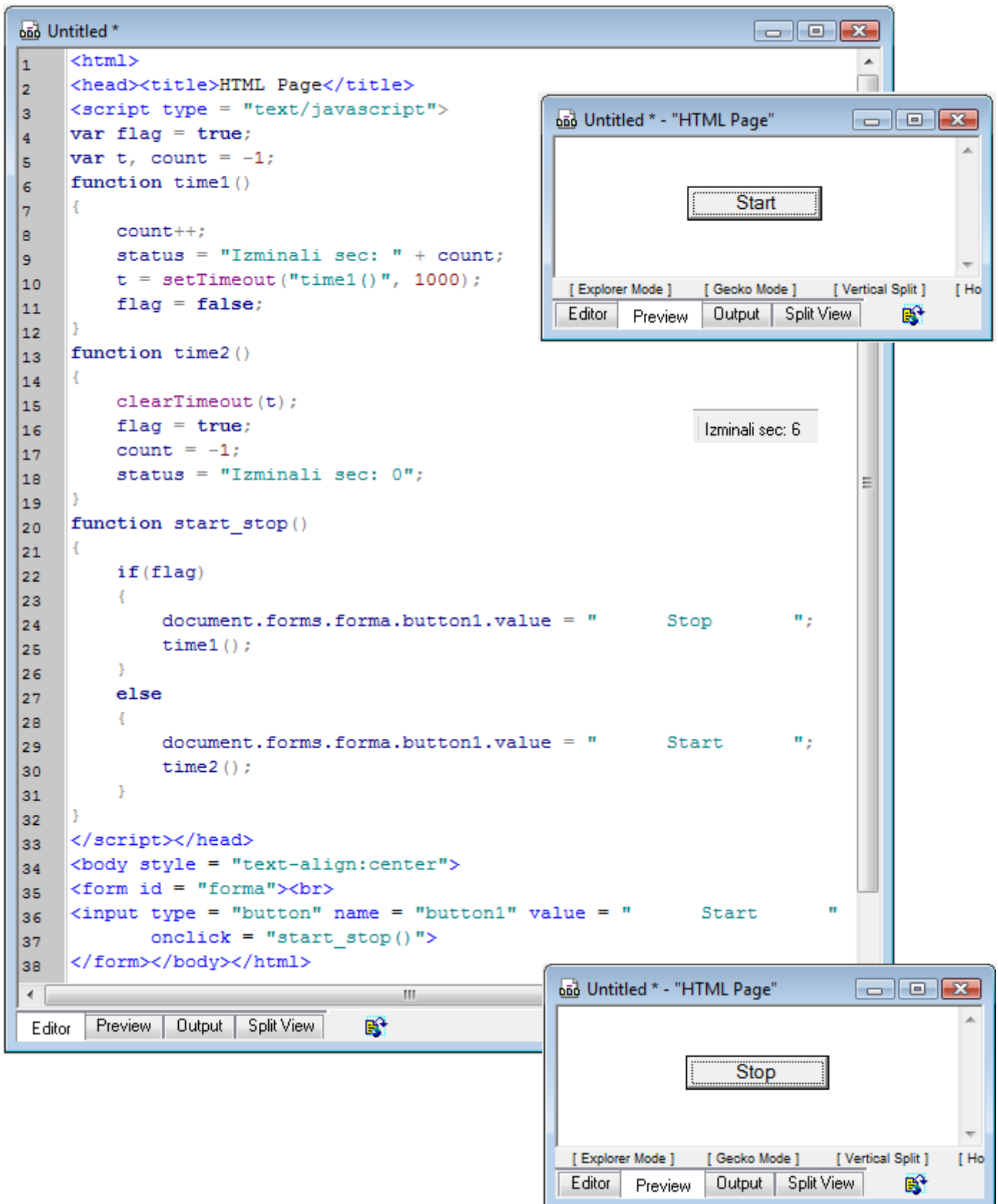
Button, Checkbox, Hidden, Password, Radio, Reset, Submit, Text, TextArea, Select[], Option

Обработка на събития

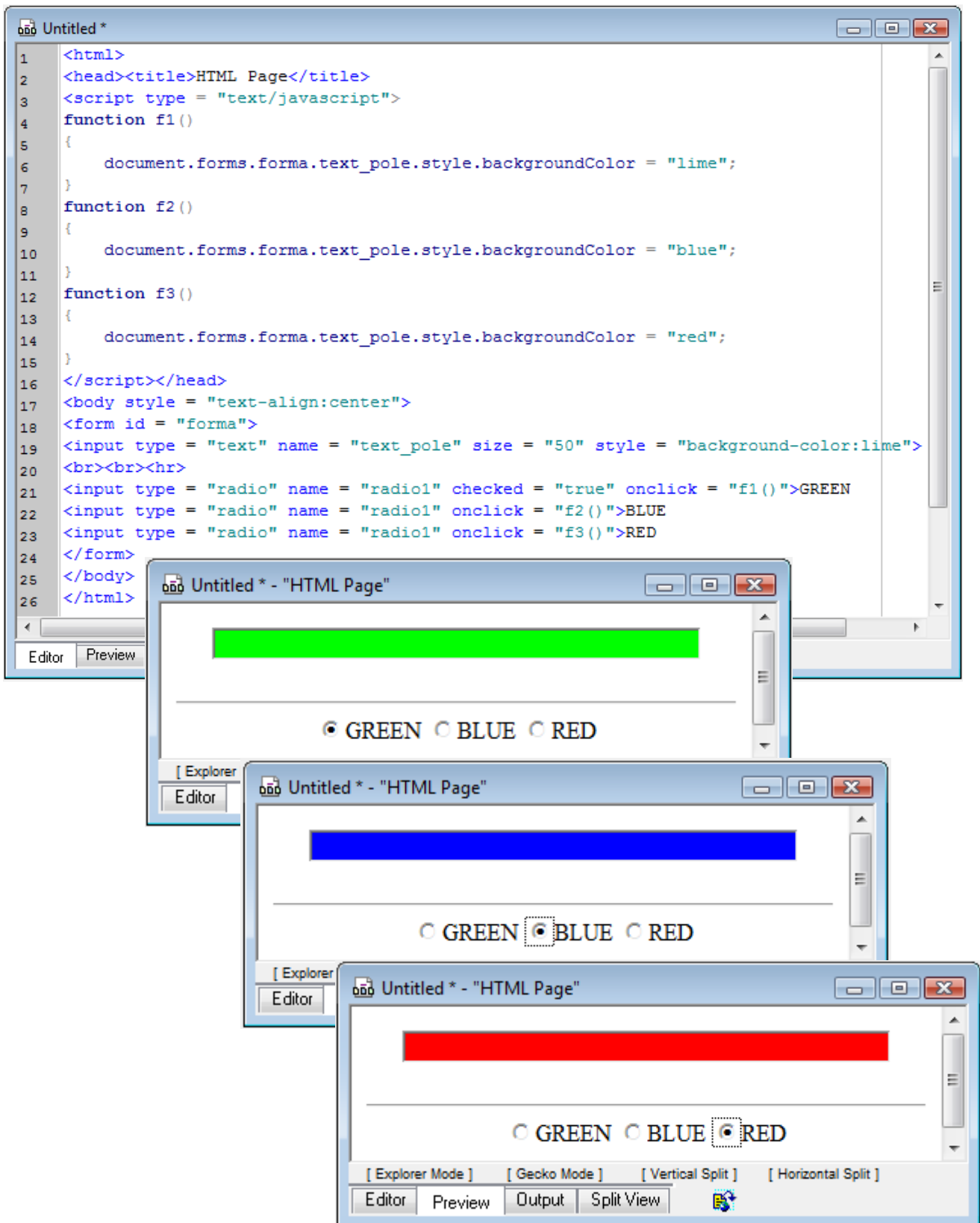
1. Click, MouseMove, MouseOver, MouseOut, MouseDown (event.button), MouseUp
2. KeyDown (event.keyCode), KeyUp
3. Load, Unload
4. Focus, Blur, Change, Reset, Submit, Abort, Resize
5. Изкачащи прозорци: open(), close()



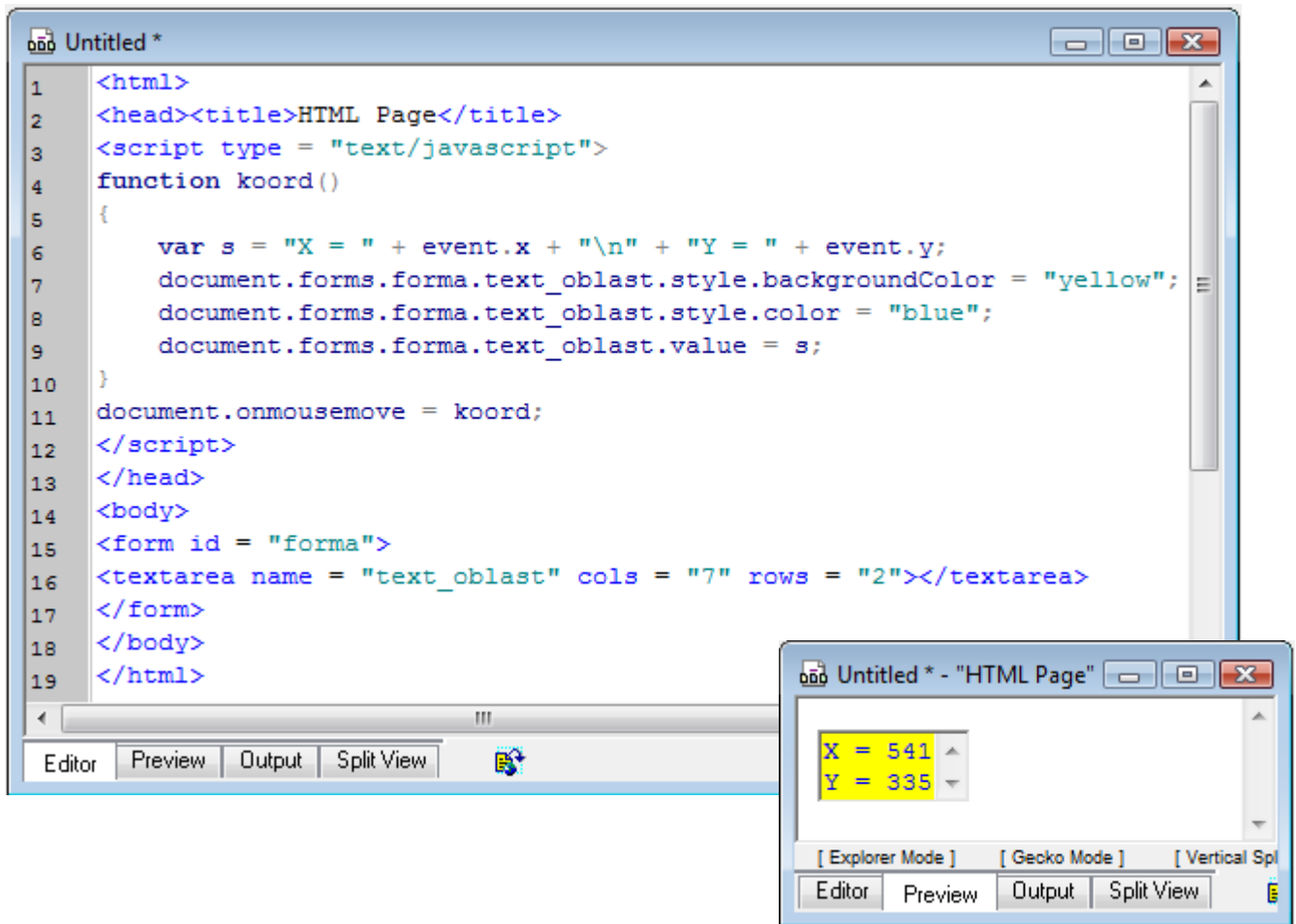
Фиг 1: Документен Обектен Модел (DOM)



Пример 1: Бутони „Старт“, „Стоп“ и извеждане на информация в „статус-реда“



Пример 2: Радио кнопки



Пример 3: Обработка на събития - координати на мишката