

## Temat: Podstawy języka JavaScript- przykłady.

### Uaktywnienie JavaScript

1. Po pierwsze, przejdź do swojej strony testowej i utwórz nowy folder o nazwie „scripts” (bez cudzysłówów). Następnie w nowym folderze skryptów utwórz nowy plik o nazwie `main.js`. Zapisz go w folderze `scripts`.
2. Następnie w pliku `index.html` wprowadź następujący element w nowej linii, tuż przed zamknięciem tagu `</body>`:

```
<script src="scripts/main.js"></script>
```

W zasadzie, ten kod działa identycznie, jak element `<link>` w CSS — dodaje JavaScript do strony, więc może mieć wpływ na HTML.

### Zmiana sposobu wyświetlania tekstu nagłówkowego

1. Teraz dodaj następujący kod do pliku `main.js`:

```
var myHeading = document.querySelector('h1');  
myHeading.textContent = 'Lubimy Pomagać!';
```

2. Następnie w pliku `style.css` dodaj wpis:

```
h1 {  
  font-size: 60px;  
  text-align: center;  
}
```

### Zmieniarka obrazów

W tej sekcji dodajemy dodatkowy obraz do naszej witryny, używając JavaScript, aby przełączać się między nimi, gdy klikniesz obraz.

1. Na samym początku znajdź inne zdjęcie, które chciałbyś pokazać na stronie. Upewnij się, że jest tego samego rozmiaru, co pierwsze - albo przynajmniej jak najbliższej się da.
2. Zachowaj zdjęcie w swoim katalogu `images`.
3. Nazwij je np. `'obraz3.png'` (bez apostrofów).
4. Otwórz swój plik `main.js`, następnie dopisz następujący kod.

```
var myImage = document.querySelector('img');  
myImage.onclick = function() {  
  var mySrc = myImage.getAttribute('src');  
  if(mySrc === 'images/obraz2.png') {  
    myImage.setAttribute('src', 'images/obraz3.png');  
  } else {  
    myImage.setAttribute('src', 'images/obraz2.png');  
  }  
}
```

5. Zapisz wszystko i otwórz `index.html` w przeglądarce. Teraz gdy klikniesz na obrazek, zmieni on się w inny!

### Spersonalizowana wiadomość powitalna

Następnie dodamy kolejny fragment kodu, zmieniając tytuł strony na spersonalizowaną wiadomość powitalną, gdy użytkownik po raz pierwszy odwiedzi witrynę. Ta wiadomość powitalna będzie trwała, nawet jeśli użytkownik opuści witrynę, a później wróci - zapiszemy ją za pomocą interfejsu [Web Storage API](#). Będzie również zawierać opcję zmiany użytkownika, a zatem będziemy mogli zmienić wiadomość powitalną w dowolnym momencie.

1. W pliku `index.html`, dodaj następujący wiersz:  
`<button>Change user</button>`
2. Na końcu pliku `main.js`, umieść następujący kod— pobiera on odwołania do nowego przycisku i nagłówka, przechowując je w zmiennych:

```
var myButton = document.querySelector('button');
```

```
var myHeading = document.querySelector('h1');
```

3. Teraz dodaj następującą funkcję, aby ustawić spersonalizowane powitanie:

```
function setUsername() {  
  
    var myName = prompt('Podaj proszę swoje imię.');  
    localStorage.setItem('name', myName);  
  
    myHeading.textContent = 'Lubimy Pomagać, ' + myName;  
  
}
```

Ta funkcja zawiera funkcję `prompt()`, która wyświetla okno dialogowe które prosi użytkownika o wprowadzenie danych i zapisanie ich w zmiennej po naciśnięciu przycisku **OK**. Następnie wywołujemy interfejs API o nazwie `localStorage`, który pozwala nam przechowywać dane w przeglądarce, a następnie je odzyskać. Używamy funkcji `setItem()` dla `localStorage`, aby utworzyć i przechować element danych o nazwie `'name'`, ustawiając jego wartość jako wartość zmiennej `myName` która zawiera dane wprowadzone przez użytkownika.

4. Następnie dodaj poniższy blok `if ... else`, który możemy nazwać kodem inicjalizacji, ponieważ tworzy strukturę aplikacji podczas pierwszego ładowania:

```
if(!localStorage.getItem('name')) {  
  
    setUsername();  
  
} else {  
  
    var storedName = localStorage.getItem('name');  
  
    myHeading.textContent = 'Lubimy Pomagać, ' + storedName;  
  
}
```

W tym bloku najpierw używamy operatora negacji (logiczne NIE, reprezentuje znak wykrzyknika **!**) aby sprawdzić, czy obiekt `name` istnieje. Jeśli nie, to uruchamiana jest funkcja `setUsername()`, aby go utworzyć. Jeśli on istnieje (to znaczy, że użytkownik ustawił go podczas poprzedniej wizyty), pobieramy zapisaną nazwę za pomocą `getItem()` i ustawiamy `textContent` nagłówka jako string oraz nazwę użytkownika, podobnie jak robiliśmy to w `setUsername()`.

5. Na koniec poniższą funkcję przypisujemy do zdarzenia `onclick` przycisku. Kiedy zostanie on kliknięty, zostanie uruchomiona funkcja `setUserName()`. Dzięki temu użytkownik może ustawić nową nazwę, kiedy chce, naciskając przycisk:

```
myButton.onclick = function() {  
    setUserName();  
}
```

Teraz, kiedy po raz pierwszy odwiedzisz witrynę, poprosi ona o podanie nazwy użytkownika, a następnie otrzymasz spersonalizowaną wiadomość. Możesz zmienić nazwę w dowolnym momencie, naciskając przycisk.

### Zmieniarka obrazów w zależności od pory dnia

Innym przykładem zastosowania elementów JavaScript jest ich bezpośrednie uruchomienie w kodzie html.

Przykładem będą zmieniające się obrazy na stronie `kontakt.html` w zależności od pory dnia (dokładnie godziny).

1. W nagłówku strony umieszczamy kod funkcji wraz z wywołaniem deklaracji użycia JavaScript:

```
<SCRIPT LANGUAGE= "JavaScript" type= "text/javascript">  
  
<!-- Ukrycie przed przeglądarkami nie obsługującymi JavaScriptów  
function printBanner()  
{  
    data = new Date();  
    godzina = data.getHours();  
    if(godzina > 22 || godzina < 4) num = 1;  
    else if(godzina >= 4 && godzina < 9) num = 2;  
    else if(godzina >= 9 && godzina < 18) num = 3;  
    else if(godzina >= 18 && godzina <= 22) num = 4;  
  
    name = "images/obraz" + num + ".png";  
    tekst = "<IMG SRC=" + name + ">";  
    document.write(tekst);  
}  
  
// Koniec kodu JavaScript -->  
</SCRIPT>
```

2. Następnie w sekcji `<body>` wprowadzamy wywołanie funkcji:

```
<SCRIPT LANGUAGE= "JavaScript" type= "text/javascript">
```

*<!-- Ukrycie przed przeglądarkami nie obsługującymi JavaScriptów*

*printBanner();*

*// Koniec kodu JavaScript -->*

*</SCRIPT>*