

JS + HTML

Почему JS должен уметь работать с HTML?

Как получить элемент на странице

- ...
- `<body>`
- `<p id="thisIsMyText">text</p>`
- ...
- `</body>`
- ...
- `var paragraph = document.getElementById('thisIsMyText');`

```
document.getElementById();
```

-
- Функция найдёт элемент в html по заданному id

textContent

- ...
- <body>
- <p id="thisIsMyText">text</p>
- ...
- </body>
- ...
- var paragraph =
document.getElementById('thisIs
MyText');
- paragraph.textContent = 'hello'

textContent

- Свойство хранит текст внутри элемента

События

Что такое событие?

-
- Код событий выполнится только после того, как произойдет их активирующее действие. Разные типы событий имеют разные активирующие действия.
 - Примеры активирующих действий JavaScript:
 - Щелчок мыши (событие onclick);
 - Нажатие клавиши (onkeypress);
 - Отправление формы (onsubmit);
 - Наведение курсора мыши на элемент (onmouseover) или выведение курсора мыши за пределы границ элемента (onmouseout);
 - Полная загрузка страницы или картинки (onload);
 - Изменение содержимого элемента, например содержимого текстового поля формы (onchange).

Как задать событие

- ...
- `<body>`
- `<p id="thisIsMyText" onclick="changeText()">text</p>`
- ...
- `</body>`
- ...
- `var par = document.getElementById('id');`
- `function changeText() {`
- `par.textContent = 'asd';`
- `}`

Как получить данные, которые можно ввести

- `<p id="id" onclick = "changeText()">text</p>`
- `<input type="text" id="input">`
- `<button onclick="changeText()">Click</button>`
- `var par = document.getElementById('id');`
- `var inp = document.getElementById('input');`
- `function changeText() {`
- `par.textContent = inp.value;`
- `}`

input.value

- Свойство value хранит всё, что мы вводим в поле

Функция случайного выбора

- Создадим страницу, позволяющую получать случайные значения из заданного диапазона

Страница тренировка счёта

- Получить два случайных числа, вывести их на страницу. Получить число от пользователя и сравнить, правильно ли он сложил число. Если правильно, то поздравить, если нет, что отругать.

ДЗ

- Создать страницу, на которой будет поле ввода, поле текста и кнопка (input, p, button)
- В поле ввода вводится число от одного до десяти. При нажатии на кнопку, скрипт генерирует случайное число от одного до десяти.
- В поле текста выходит результат (Победа или поражение), в зависимости от того, больше ли ваше число, чем число компьютера