

آموزش کاربردی جاوااسکریپت JavaScript

Applied JavaScript for Web developers



نویسنده :

احمد بادپی



انجمن علمی مهندسی فناوری اطلاعات
دانشگاه پیام نور مرکز آران و بیدگل

پیشگفتار

در سال های نه چندان دور، وب مکان بسیار سرد و کسل کننده ای بود. صفحات وبی که از متن های ساختماندهنده HTML ایجاد شده بودند تنها به نمایش یکسری اطلاعات اکتفا می کردند. تنها راه تعامل کاربران با صفحات این بود که بر روی لینکی کلیک کرده و منتظر بارگذاری یک صفحه جدید می ماندند. حتی فکر آن روزها هم عذاب آور است!

اما امروزه بسیاری از سایت ها همچون برنامه های کاربردی دسکتاپ عمل کرده و می توانند بی درنگ به تمامی رویدادهای صفحه همچون کلیک پاسخ بدهند. و همه این ها به لطف موضوع جزوه ای که هم اکنون در دست دارید است: جاوااسکریپت! جاوااسکریپت زبانی است که با کمک آن می توانید صفحات HTML خود را لبریز از انیمیشن ها، جلوه های بصری و ویژگی های تعاملی کنید. این زبان امکاناتی را فراهم می آورد تا صفحه وب شما بتواند به عملیات کاربری که در تعامل با آن هاست فوراً پاسخ بدهد. مانند کلیک بر روی یک لینک، پر کردن یک فرم و حرکت نشانگر ماوس بر روی صفحه. به کمک این زبان خواهید توانست به اجزا موجود در صفحه دسترسی داشته و حتی در صورت نیاز دست به تغییراتی در آن ها مطابق میل خود بزنید.

استفاده روز افزون از تکنولوژی هایی همچون Ajax و JQuery در طراحی صفحات وب که هسته اصلی آن ها را Javascript تشکیل می دهد به اهمیت یادگیری این زبان قدرتمند برای هرکس که دستی در توسعه وب دارد افزوده است. جزوه پیش رو که در راستای برگزاری دوره های آموزشی طراحی وب به همت انجمن علمی مهندسی فناوری اطلاعات دانشگاه پیام نور مرکز آران و بیدگل تهیه شده است شما را با بسیاری از ویژگی های این زبان محبوب و کاربردی آشنا خواهد کرد.

این جزوه از روی یکی از مشهورترین و جامع ترین کتب آموزشی جاوااسکریپت یعنی Professional Javascript for Web Developers نوشته Nicholas C. Zakas (نیکلاس سی زاکاس) و تجربیات شخصی تالیف و ترجمه شده است. ذکر این نکته نیز ضروری است که ترجمه، تخصص اینجانب نبوده و هدف از تهیه جزوه ای که هم اکنون در دستان شماست هم چیزی جز جامه عمل پوشاندن به حدیث شریف «زَكَاةُ الْعِلْمِ نَشْرُهُ» نبوده است. از این رو این جزوه نیز خالی از اشکال و اشتباه نیست. لذا از تمامی خوانندگان تقاضا می شود به منظور گزارش اشکال و بیان نظرات، انتقادات و پیشنهادات خود با ایمیل اینجانب به آدرس ahmadbadpey@gmail.com مکاتبه فرمایند.

در پایان از تمامی دوستانم علی الخصوص حسین بیدی به خاطر ویرایش و صفحه آرایی و همچنین طراحی طرح روی جلد، تمامی اعضای محترم انجمن علمی مهندسی فناوری اطلاعات دانشگاه پیام نور مرکز آران و بیدگل و تمامی دوستانی که با اعتماد به بنده و حضور گرم خود در دوره های آموزشی برگزار شده موجبات دلگرمی و انگیزه برای تهیه این جزوه را فراهم آوردند صادقانه و صمیمانه تشکر می کنم.

احمد بادپی - فروردین ۱۳۹۱

مولای متقیان، علی (علیه السلام) می فرمایند:

إِذَا أُرْذِلَ اللَّهُ عَبْدًا حَظَرَ عَلَيْهِ الْعِلْمَ

هرگاه خداوند بنده را زایل کند، او را از علم و دانش و یادگرفتن محروم می سازد.

فهرست

I.....پیشگفتار

فصل ۱ : آشنایی با مفاهیم و اصطلاحات ۱

۲.....انواع زبان های برنامه نویسی تحت وب

۳.....تفاوت های جاوااسکریپت و جاوا

۴.....اجزا تشکیل دهنده جاوااسکریپت

۴.....DOM؛ مدل شی گرای سند

۴.....BOM؛ مدل شی گرای مرورگر

۴.....ویژگی های بنیادی جاوااسکریپت

فصل ۲ : متغیرها و انواع داده ها ۷

۸.....متغیرها در جاوااسکریپت

۸.....نامگذاری متغیرها

۱۰.....کلمات کلیدی

۱۰.....کلمات رزرو شده

۱۰.....انواع داده های اصلی

۱۱.....نوع داده Undefined

۱۱.....نوع داده Null

۱۲.....نوع داده Boolean

۱۲.....نوع داده Number

۱۲.....نوع داده String

۱۲.....تبدیل انواع

۱۳.....تبدیل به رشته

تبدیل به عدد..... ۱۳.....

استفاده از Type Casting برای تبدیل انواع..... ۱۴.....

فصل ۳ : جاوا اسکریپت در مرورگرها..... ۱۷.....

فایل های خارجی javascript..... ۱۸.....

تفاوت های به کارگیری کدها به صورت درون فطی و خارجی..... ۱۹.....

مکان قرار دادن تگ <script> در صفحه..... ۲۰.....

مخفی کردن اسکریپت ها از مرورگرهای قدیمی..... ۲۱.....

خطایابی..... ۲۲.....

فصل ۴ : کار با آرایه ها در جاوا اسکریپت..... ۲۵.....

ایجاد آرایه ها با استفاده از کلاس Array..... ۲۶.....

بدست آوردن طول آرایه..... ۲۶.....

تبدیل آرایه به رشته..... ۲۷.....

تبدیل رشته به آرایه..... ۲۷.....

اضافه کردن مقادیر جدید به آرایه ها..... ۲۸.....

برگرداندن عناصر خاصی از آرایه..... ۲۸.....

تبدیل آرایه ها به پشته و صف..... ۲۸.....

مرتب سازی آرایه ها..... ۲۹.....

حذف و درج در میانه های آرایه..... ۳۱.....

فصل ۵ : کار با رشته ها در جاوا اسکریپت..... ۳۳.....

ایجاد اشیا رشته ای (رشته) با استفاده از کلاس String..... ۳۴.....

بدست آوردن کاراکتر موجود در یک موقعیت خاص..... ۳۴.....

الحاق دو رشته..... ۳۴.....

عملگر + برای الحاق رشته ها..... ۳۴.....

بدست آوردن موقعیت یک کاراکتر خاص در رشته..... ۳۵.....

- ۳۵.....مقایسه رشته ها
- ۳۶..... جدا کردن زیر رشته ای از رشته دیگر
- ۳۷..... toLowerCase () و toUpperCase()

فصل ۶ : اشیای درونی (پیش ساخته) ۳۹.....

- ۴۰..... شی Math
- ۴۰..... متدهای min() و max()
- ۴۱..... دیگر توابع مفید
- ۴۳..... کار با تاریخ و زمان در جاوااسکریپت

فصل ۷ : BOM؛ مدل شی گرای مرورگر ۴۵.....

- ۴۶..... BOM چیست؟
- ۴۶..... شی window
- ۴۶..... دستکاری پنجره ها
- ۴۷..... پیمایش و باز کردن پنجره های جدید
- ۴۸..... پنجره های System Dialog
- ۴۹..... خاصیت statusbar
- ۴۹..... اجرای مکرر کدها از طریق متدهای Timeouts و Intervals
- ۵۰..... شی history
- ۵۱..... شی document
- ۵۲..... شی location
- ۵۲..... شی navigator
- ۵۴..... شی screen

فصل ۸ : DOM؛ مدل شی گرای سند ۵۵.....

- ۵۶..... DOM چیست؟
- ۶۰..... استفاده از DOM

۶۰ دسترسی به گره ها
۶۱ دسترسی به صفات عناصر
۶۱ دسترسی به گره های فاص
۶۱getElementsByTagName()
۶۲getElementsByName()
۶۲getElementById()
۶۳ ایجاد و دستکاری گره ها
۶۳ ایجاد گره های جدید
۶۴createElement() و createTextNode() .appendChild()
۶۵insertBefore() و replaceChild() ، removeChild()
۶۵createDocumentFragment()
۶۶ویژگی های منحصر به فرد DOM برای HTML
۶۷ دستکاری قواعد سبک عناصر
۶۷ متدهای مربوطه به جداول
۶۹متد ها و فاصیت های tbody
۶۹متد ها و فاصیت های tr
۷۱ فصل ۹ : کار با فرمها و عناصر فرم
۷۲نوشتن اسکریپت ها برای دسترسی به عناصر فرم
۷۲ ایجاد ارجاع به عناصر مورد نظر
۷۲ دسترسی به عناصر داخل یک فرم
۷۳ویژگی ها و فاصیت های عناصر form
۷۴ارسال فرم بوسیله جاوااسکریپت
۷۵ ارسال form فقط یکبار !
۷۵ کار با کادرهای متنی

۷۶textbox بازیابی و تغییر مقدار یک
۷۶انتخاب متن های داخل کادرهای متنی
۷۶رویداد های کادرهای متنی
۷۷انتخاب فوکس متن درون کادرهای متنی
۷۷چرخش Tab بین عناصر فرم به صورت خودکار
۷۸textarea محدود کردن کاراکترهای ورودی در یک
۷۹کار با listbox ها و combobox ها
۸۰بازیابی/تغییر دادن option(ها)ی انتخاب شده
۸۱افزافه کردن option ها
۸۱مذف option ها

فصل ۱۰ : رویدادها در جاوااسکریپت..... ۸۳

۸۴کنترل رویدادها
۸۴انواع رویداد ها
۸۴mouse رویدادهای
۸۵ترتیب اجرایی رویدادها
۸۵رویدادهای صفحه کلید
۸۶ترتیب اجرایی رویداد های صفحه کلید
۸۶دیگر (رویداد ها)
۸۷event شی
۸۸فواصل و متدهای شی event

فصل ۱۱ : کار با کوکی ها..... ۸۹

۹۰ایجاد کوکی ها
۹۱حذف کوکی ها
۹۱بازیابی کوکی ها

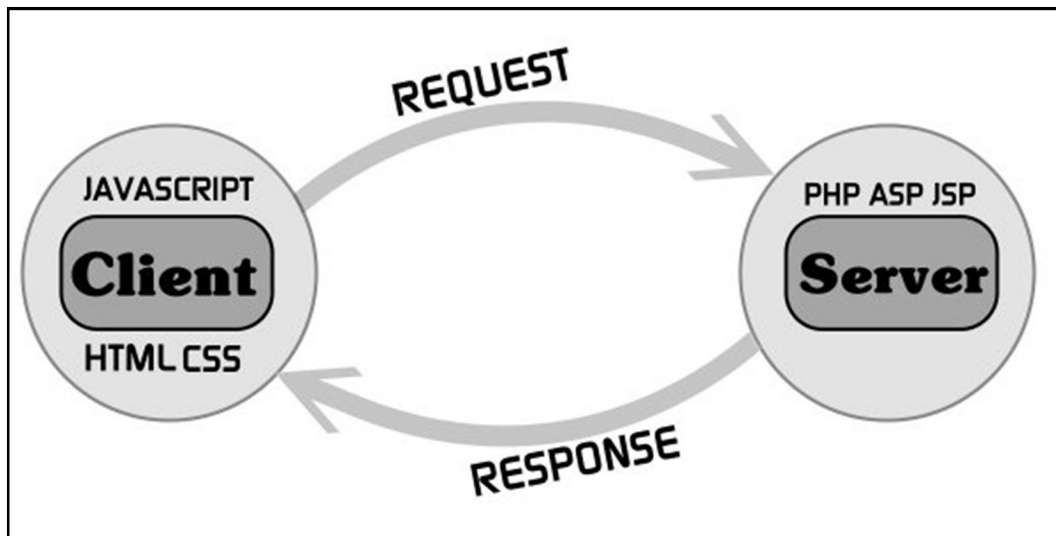
فصل یک

آشنایی با مفاهیم و اصطلاحات

این فصل اختصاص به بررسی مفاهیم و اصطلاحات رایج موجود در جاوااسکریپت دارد. در این فصل ابتدا به انواع زبان های برنامه نویسی تحت وب خواهیم پرداخت و سپس تفاوت های اصلی زبان های جاوااسکریپت و جاوا را شرح خواهیم داد. در ادامه نیز به هسته های تشکیل دهنده جاوااسکریپت پرداخته و با کاربردهای هر یک از آن ها آشنا خواهیم شد.

انواع زبان های برنامه نویسی تحت وب

همانطور که می دانید کامپیوتر های موجود در شبکه اینترنت را به دو دسته اصلی تقسیم می کنند. کامپیوتر های کاربر^۱ و کامپیوتر های سرور^۲. زبان های برنامه نویسی تحت وب نیز به دو دسته تحت کاربر^۳ و تحت سرور^۴ تقسیم بندی می شوند.



زبان های تحت کاربر زبان هایی هستند که بوسیله مرورگر و فقط بر روی کامپیوترهای مشتری اجرا می شوند. در واقع برای اجرای این گونه زبان ها به سرورها نیازی نیست. زبان هایی همچون HTML، CSS و JAVASCRIPT از این دست هستند. از این زبان ها معمولا به تنهایی برای ایجاد سایت های با محتوای ثابت که اصطلاحا به آن ها سایت های ایستا^۵ می گویند استفاده می شود.

در مقابل این زبان ها، زبان های تحت سرور وجود دارند که برای اجرا نیاز به سرور ها داشته و می بایست برای اجرا حتما بر روی سرور ها قرار بگیرند. اینگونه زبان ها امکان برقراری ارتباط با پایگاه داده^۶ را دارند. زبان هایی همچون PHP، ASP و JSP از این دست هستند. از این زبان ها برای ایجاد سایت های با محتوای پویا که اصطلاحا به آن ها سایت های پویا^۷ گفته می شود استفاده می شود.

زبان JavaScript یکی از زبان های مهم برنامه نویسی وب و تحت کاربر می باشد. این زبان اولین بار در سال ۱۹۹۵ ارائه شد و وظیفه آن تنها ارزش سنجی عناصر فرم بود.

¹ Client

² Server

³ Client side

⁴ Server side

⁵ Static

⁶ Database

⁷ Dynamic

تفاوت های جاوااسکریپت و جاوا

این سوال که تفاوت زبان های جاوااسکریپت و جاوا چیست همواره یکی از دغدغه های بسیاری از توسعه دهندگان تازه کار وب به شمار می رود. جالب است بدانید صرفنظر از تشابه اسمی این دو زبان و تشابه نحو و دستورات آن ها با زبان ++C، تفاوت های بسیاری بین آن ها وجود دارد که در ادامه به برخی از آن ها اشاره می کنیم:

- جاوا یک زبان برنامه نویسی کاملاً شی گرا¹ (OOP) است که اولین بار توسط شرکت Sun MicroSystem به منظور خلق برنامه های کاربردی مستقل و قابل اجرا بر روی انواع سیستم های عامل ارائه شد. در حالی که جاوااسکریپت به عنوان یک زبان شبه شی گرا² (LOO) که اولین بار توسط شرکت Netscape ارائه شد، تنها یک فایل متنی ساده است که نمی توان از آن برای ایجاد برنامه های کاملاً مستقل استفاده کرد و برای اجرا می بایست در داخل صفحات HTML قرار گرفته و توسط مرورگرها تفسیر و اجرا شوند. در واقع کاربرد اصلی جاوااسکریپت در صفحات وب بوده و از آن تنها به منظور افزودن قابلیت های تعاملی به صفحات وب استفاده می شود. البته نباید از ذکر این نکته نیز گذشت که در سال های اخیر امکان کاربرد برنامه های جاوا نیز در قالب Applet ها و صفحات JSP³ در وب فراهم شده است.
- جاوا یک زبان کامپایلری است در حالی که جاوااسکریپت همان طور که از اسمش پیداست یک زبان اسکریپتی (مفسری) است. زبان های کامپایلری به زبان هایی گفته می شود که قبل از اجرا می بایست کامپایل شوند. زبان های اسکریپتی نیز به زبان هایی گفته می شود که مرحله کامپایل و اجرا آن ها جدا نبوده و در واقع کامپایل آن ها در زمان اجرا انجام می شود. وظیفه تفسیر برنامه های جاوااسکریپت بر عهده مرورگر است. به برنامه هایی که به زبان های اسکریپتی نوشته می شوند اسکریپت می گویند.
- از تفاوت های مهم دیگر این دو زبان می توان به سبک تعریف متغیرها در آن ها اشاره کرد. زبان های برنامه نویسی از لحاظ تعریف متغیرها به دو دسته زبان های Strongly Type و Loosely Type تقسیم می شوند. در زبان های با نوع قوی می بایست ابتدا نوع متغیرها را تعیین و سپس در برنامه از آن استفاده نمود. نوع این گونه متغیرها را نمی توان در طول اجرا برنامه تغییر داد و در صورتی که این متغیرها با عملگرهای مناسب خود به کار نروند نتایج نادرست به دست می آیند و یا خطایی به وقوع می پیوندد. زبان های ++C و java از این دست زبان ها هستند.
- در مقابل در زبان های با نوع ضعیف نیازی به تعریف متغیرها و تعیین نوع داده آن ها نمی باشد. در این زبان ها تعیین نوع های داده به طور خودکار و بر حسب نیاز توسط خود زبان انجام می گیرد و بنابراین در طی فرآیند پردازش داده ها می توان در هر مرحله به راحتی نوع داده ها را بررسی و تغییر داد. زبان هایی همچون javascript و PHP از این دست هستند.
- یادگیری جاوااسکریپت بسیار ساده تر از جاوا است. این به این خاطر است که همه آنچه شما به عنوان یک توسعه دهنده وب برای یادگیری جاوااسکریپت نیاز دارید درکی عمیق از HTML است. با این حال چنانچه درک درستی از جاوااسکریپت داشته باشید یادگیری جاوا نیز برایتان سهل و دلپذیر خواهد شد!

¹ Object Oriented Programming

² Like Object Oriented

³ Java Server Page

اجزا تشکیل دهنده جاوااسکریپت

DOM^۱: مدل شی گرای سند

DOM یکی از API^۲ ها (رابط برنامه نویسی) برای زبان های HTML و XML به شمار می رود.

DOM تمام عناصر موجود در یک صفحه وب را به صورت درختی از گره ها^۳ نمایش می دهد و امکان کنترل آن ها برای توسعه دهندگان وب را فراهم می آورد. با استفاده از DOM می توان گره ها را به راحتی حذف، اضافه، جابجا و یا جایگزین کرد.

BOM^۴: مدل شی گرای مرورگر

یکی دیگر از API های ساخته شده برای HTML که به عنوان یکی از ویژگی های منحصر به فرد مرورگرهای IE و Netscape نیز شناخته می شود BOM است.

از BOM برای دسترسی و دستکاری ویژگی های پنجره یک مرورگر می توان استفاده کرد.

توسعه دهندگان وب با استفاده از BOM می تواند کارهایی همچون جابجایی پنجره ها و تغییر متن موجود در نوار وضعیت مرورگر و دیگر کارهایی که ارتباط مستقیمی با محتوای تشکیل دهنده صفحه (سند) ندارند انجام دهند. معمولاً BOM با پنجره ها و فریم ها سر و کار داشته و می توان از طریق آن کارهای زیر را انجام داد:

- باز کردن پنجره های popup.
- توانایی باز کردن پنجره های جدید و تغییر اندازه و جابجایی و یا بستن آن ها.
- بدست آوردن اطلاعاتی از مرورگر و سیستم عامل کاربران همچون نوع، نسخه و...
- بدست آوردن اطلاعاتی در مورد سند و موقعیت صفحه ای که در مرورگر باز شده است.
- بدست آوردن اطلاعاتی در مورد وضوح^۵ صفحه نمایش کاربر.
- پشتیبانی از cookie ها.

به دلیل عدم وجود استاندارد واحد برای BOM، هر مرورگر ممکن است به صورتی متفاوت از آن پشتیبانی کند. مانند اشیا window و navigator که هر مرورگر متدها و خواص منحصر به فردی برای آن ها تعریف کرده است.

ویژگی های بنیادی جاوااسکریپت

اینک به چند مفهوم اصلی در زبان javascript می پردازیم:

- جاوا اسکریپت حساس به حروف^۶ است: یعنی همه چیز مانند نام متغیر ها ، نام توابع ، عملگر ها و هر چیز دیگری نسبت به حروف کوچک و بزرگ حساس است. به عنوان مثال متغیری با نام Test با متغیری با نام test متفاوت است.

¹ Document Object Model

² Application Programming Interface

³ Node

⁴ Browser Object Model

⁵ Resolution

⁶ Case Sensitive

- ☑ **متغیرها بدون نوع هستند:** برخلاف زبان هایی همچون java و C , متغیرها نوع خاصی نمی گیرند. در عوض هر متغیر می تواند با کلمه کلیدی var تعریف شده و مقداری را به عنوان مقدار اولیه بپذیرد. در واقع متغیرها "مقدار گرا" هستند. یعنی در هنگامی که تعریف (مقداردهی) می شوند نوعشان نیز مشخص می گردد. این ویژگی امکان تغییر نوع داده ذخیره شده در یک متغیر در هر نقطه ای از برنامه را فراهم می کند.
- ☑ **قرار دادن (;) در انتهای هر دستور اختیاری است:** دستورات در جاوا اسکریپت می توانند به ; ختم شوند یا نشوند. در صورت چشم پوشی از ; ، جاوا اسکریپت انتهای هر خط را به عنوان پایان دستور در نظر خواهد گرفت. با این حال روش صحیح ، استفاده از ; در انتهای دستورات است. چون بعضی از مرورگرها از روش اول پشتیبانی نمی کند و ممکن است در اجرای کدها دچار مشکل شوند.
- ☑ **درج توضیحات در جاوا اسکریپت:** برای درج توضیحات در میان کدها می توان از روش های زبان های برنامه نویسی همچون C و C++ استفاده نمود یعنی از // برای توضیحات یک خطی یا /* */ برای توضیحات چند خطی:

```
//this is a single-line comment
/* this is a multiline
comment */
```


فصل دو

متغیرها و انواع داده‌ها

در این فصل ابتدا با روش تعریف متغیرها و قوانین نامگذاری آن‌ها در جاوااسکریپت آشنا خواهیم شد و سپس انواع داده‌های موجود را بررسی خواهیم کرد. همچنین لیستی از کلمات کلیدی و رزرو شده که امکان استفاده از آن‌ها به عنوان نام متغیرها و توابع وجود ندارد را ارائه خواهیم کرد.

همچنین در این فصل به مبحث بسیار مهم تبدیل انواع پرداخته و روش‌های تبدیل انواع گوناگون به یکدیگر را بررسی خواهیم کرد.

متغیرها در جاوااسکریپت

متغیرها با کلمه var تعریف می شوند. مانند:

```
Var test ='ali';
```

در این مثال متغیری با نام test اعلان شده و مقدار اولیه 'ali' را می گیرد.

چون متغیرها بدون نوع هستند مفسر جاوا اسکریپت خود به خود نوع test را رشته در نظر می گیرد.

همچنین می توانیم دو یا چند متغیر را همزمان تعریف کنیم:

```
var test 1='ali' , test2='salam' ;
```

باید توجه داشته باشیم متغیرهایی که با یک var تعریف می شود ممکن است نوع یکسانی نداشته باشند.

```
var test_1='ali' , age=25;
```

برخلاف جاوا در جاوااسکریپت متغیرها می توانند مقدار اولیه نگیرند.

```
var test ;
```

برخلاف جاوا متغیرها می توانند در زمان های مختلف مقادیر متفاوتی داشته باشند. این یکی از امتیازات متغیرهای بدون نوع در زبان جاوااسکریپت به شمار می رود. به عنوان مثال یک متغیر می تواند باید یک مقدار رشته ای مقادری اولیه شده و سپس در ادامه برنامه به یک مقدار عددی تغییر کند. به مثال زیر دقت کنید:

```
var test ="hi" ;
alert(test); // hi
test=55;
alert(test); // 55
```

نامگذاری متغیرها

نامگذاری متغیرها می بایست شرایط زیر را داشته باشد:

اولین کاراکتر متغیر می تواند یک حرف , یک underline (_) و یا یک علامت \$ باشد.

بقیه کاراکترها می توانند از \$، _ و یا هر حرف و عددی تشکیل شوند.

تمام متغیرهای زیر صحیح هستند:

```
var test ;
var $test ;
var $1 ;
var _$test2 ;
```

البته صحت نام یک متغیر از نظر نحوی، به این معنی نیست که می توانید از آن ها استفاده کنید. بهتر است در نامگذاری متغیرها از یکی از قراردادهای شناخته شده زیر تبعیت کنید:

☑ نشانه گذاری شتری¹: در این قرارداد، حرف اول متغیر کوچک و حرف اول بقیه کلمات به صورت بزرگ نوشته می شود. به عنوان مثال:

```
var myTestValue = 0, mySecondTestValue = "hi";
```

☑ نشانه گذاری پاسکال: در این روش حرف اول متغیر و حرف اول بقیه کلمات به صورت بزرگ نوشته می شود. به عنوان مثال:

```
var MyTestValue = 0, MySecondTestValue = "hi";
```

☑ نشانه گذاری مجارستانی: در این روش از یک یا دنباله ای از پیشوندها قبل از نشانه گذاری پاسکال برای تعیین نوع یک متغیر استفاده می شود. به عنوان مثال کاراکتر i به معنی عدد صحیح و s به معنی رشته است. به عنوان مثال:

```
var iMyTestValue = 0, sMySecondTestValue = "hi";
```

جدول زیر لیستی از پیشوندهای موجود به منظور استفاده در نشانه گذاری مجارستانی را نشان می دهد. ما در این جزوه از این پیشوندها برای نامگذاری متغیرها استفاده کرده ایم.

نمونه	پیشوند	نوع
aValues	a	آرایه
bFaound	b	بولین
fValue	f	عدد اعشاری
iValue	i	عدد صحیح
fnMethod	fn	تابع
oType	o	شی
sValue	s	رشته

یکی دیگر از امتیازات و یا شاید جذابیت های javascript (که در بسیاری از زبان های برنامه نویسی دیگر وجود ندارد) این است که لازم نیست متغیرها را قبل از مقدار دهی، اعلان کنیم:

```
var sTest="hello";
sTest2=sTest + "world";
alert (sTest2); // hello world
```

در مثال فوق متغیر sTest2 قبل از مقداردهی اعلان نشده است.

موقعی که مفسر به چنین متغیرهای که بدون اعلان، مقداردهی می شوند، برخورد می کند، یک متغیر سراسری به همان نام ایجاد کرده و مقداری را به آن اختصاص می دهد. با این وجود پیشنهاد می شود همیشه قبل از به کارگیری متغیرها آن ها را اعلان کنید.

¹ Camel Notation

کلمات کلیدی^۱

جاوااسکرپت تعدادی از کلمات را به عنوان کلمات کلیدی می شناسد. این کلمات کلیدی معمولاً ابتدا یا انتهای دستورات را مشخص می کنند. کلمات کلیدی به عنوان کلمات رزرو شده شناخته می شوند و نمی توان از آن ها به عنوان نام متغیر ها یا توابع استفاده نمود. در زیر لیست کاملی از این کلمات را مشاهده می کنید:

Break	else	new	var
Case	finally	return	void
Catch	for	switch	while
Continue	function	this	with
Default	if	throw	
Delete	in	try	
Do	instanceof	typeof	

اگر از یکی از کلمات فوق برای نامگذاری متغیر ها یا توابع استفاده کنید با خطای Identifier expected روبرو خواهید شد.

کلمات رزرو شده^۲

جاوااسکرپت تعدادی از کلمات رزرو شده را نیز معرفی کرده است. کلمات رزرو شده نیز نمی توانند به عنوان نام متغیر ها و توابع استفاده شوند. لیست کاملی از این کلمات را در زیر مشاهده می کنید:

Abstract	enum	int	short
Boolean	export	interface	static
Byte	extends	long	super
Char	final	native	synchronized
Class	float	package	throws
Const	goto	private	transient
Debugger	implements	protected	volatile
Double	import	public	

انواع داده های اصلی

در جاوا اسکرپت پنج نوع داده اصلی به شرح زیر وجود دارد:

undefined
null
boolean
number
string

از عملگر `typeof` برای تشخیص نوع یک مقدار استفاده می شود. این عملگر یک پارامتر که می تواند یک متغیر و یا یک مقدار باشد را دریافت کرده و نوع آن را بر می گرداند.

این عملگر یکی از پنج مقدار زیر را بر می گرداند:

- `undefined`: اگر متغیر از نوع `Undefined` است.
- `boolean`: اگر متغیر از نوع `Boolean` باشد.

¹ Keywords

² Reserved Words

- number: اگر متغیر از نوع Number باشد.
- string: اگر متغیر از نوع String باشد.
- object: اگر متغیر یک ارجاع یا از نوع null باشد.

نوع داده Undefined

این نوع فقط شامل مقدار Undefined می شود. متغیری که اعلان شود ولی مقدار دهی اولیه نشود به صورت پیش فرض از نوع Undefined خواهد بود.

```
var oTemp ;
alert (typeof oTemp) ; // outputs "Undefined"
```

به این نکته توجه داشته باشید که متغیری که اعلان می شود و مقدار نمی گیرد با متغیری که اصلاً اعلان هم نشده است کاملاً متفاوت است. هر چند که عملگر typeof بین این دو تفاوتی قائل نمی شود و برای هر دو متغیر، مقدار undefined را برمی گرداند، اگر چه فقط یکی از آن ها در مثال زیر (oTemp2) تعریف شده است.

```
var oTemp ;
alert (typeof oTemp) ; // outputs "undefined"
alert (typeof oTemp2) ; // outputs "undefined"
```

اگر از oTemp2 به وسیله ی هر عملگری به غیر از typeof استفاده کنید یک خطا رخ خواهد داد:

```
//make sure this variable isn't defined
//var oTemp2;
//try outputting
alert(oTemp2 == undefined); //causes error
```

خروجی تابعی که در داخل بدنه خود مقداری را صراحتاً بر نمی گرداند نیز مقدار undefined است:

```
function Testfunc () {
    // leave the function blank
}
alert( TestFunc() == undefined ); //outputs "true"
```

نوع داده Null

دیگر نوع داده که فقط یک مقدار دارد، null است که مقدار ویژه null را می گیرد.

از نظر javascript نوع undefined یکی از مشتقات نوع null است و این دو معادل یکدیگرند:

```
alert(null == undefined); //outputs "true"
```

اگر چه این دو معادل یکدیگرند اما معانی متفاوتی دارند. undefined تنها زمانی به یک متغیر نسبت داده می شود که آن متغیر اعلان شود ولی مقداردهی نشود. در حالی که یک متغیر زمانی از نوع null است که اشاره به شی ای داشته باشد که وجود ندارد.

نوع داده Boolean

نوع Boolean یکی از پرکاربردترین انواع داده در زبان های برنامه نویسی به شمار می رود و متغیری از این نوع فقط می تواند یکی از دو مقدار true یا false به عنوان مقدار بپذیرد. اگر چه بر خلاف زبان های برنامه نویسی متداول، در جاوا اسکریپت false با 0 برابر نیست اما در صورت لزوم (و برای استفاده در عبارت های بولی) 0 به false تبدیل خواهد شد. به مثال های زیر توجه کنید:

```
var bFound = true;
var bLost = false;
```

نوع داده Number

این نوع نیز یکی از پرکاربردترین انواع است. از این نوع داده می توان برای نمایش اعداد صحیح ۸ بیتی و اعداد اعشاری ۱۶ بیتی استفاده کرد.

به عنوان مثال متغیر زیر از نوع صحیح است و مقدار اولیه ی 55 را دارد:

```
var iNum = 55;
```

برای تعریف متغیرهای اعشاری به صورت زیر عمل می شود:

```
var fNum = 5.0;
```

نوع داده String

این نوع می تواند برای ذخیره صفر یا چندین کاراکتر به کار رود. هر کاراکتر در یک رشته موقعیتی دارد. موقعیت اولین کاراکتر صفر است.

برای تعریف یک متغیر رشته ای باید از (') یا (") استفاده کنیم. معمولاً برای تعریف یک کاراکتر از (') و برای تعریف یک رشته از (") استفاده می شود.

```
var sColor1 = "blue";
var sColor2 = 'blue';
```

تبدیل انواع

یکی از ویژگی های برجسته هر زبان برنامه نویسی قابلیت تبدیل انواع در آن است. جاوا اسکریپت نیز از این قاعده مستثنی نبوده و روش های ساده ای برای تبدیل انواع فراهم آورده است. اکثر انواع موجود در جاوا اسکریپت از متدهایی برای تبدیل به سایر انواع پشتیبانی کرده و توابعی سراسری برای تبدیل انواع به روش های پیچیده تر وجود دارد.

تبدیل به رشته

یکی از جذابترین ویژگی‌هایی که جاوا اسکریپت در رابطه با انواع اصلی boolean ، numbers و string فراهم کرده است این است که آنها در اصل اشیای کاذب^۱ هستند، به این معنی که دارای خاصیت‌ها و متدهای مشترک و منحصر به فردی می‌باشند.

به عنوان مثال برای بدست آوردن طول یک رشته می‌توان از خاصیت length استفاده نمود:

```
var sColor = "blue" ;
alert (sColor.length) ; //outputs "4"
```

سه نوع داده boolean ، number و string متدی به نام toString() برای تبدیل به رشته دارند.

این متد برای متغیرهای از نوع Boolean یکی از مقادیر رشته ای true و false را بسته به مقدار متغیر برمی‌گرداند:

```
var bFound = false;
alert(bFound.toString()); //outputs "false"
```

این متد برای متغیرهای از نوع number رشته ای حاوی آن عدد را بر می‌گرداند:

```
var iNum1 = 10;
var fNum2 = 10.0;
alert(iNum1.toString()); //outputs "10"
alert(fNum2.toString()); //outputs "10"
```

تبدیل به عدد

جاوااسکریپت دو متد برای تبدیل انواع غیر عددی به عددی فراهم کرده است:

- parseInt()
- parseFloat()

نکته: توجه کنید که حروف I و F باید به صورت حرف بزرگ نوشته شوند.



این متد ها فقط بر روی رشته های حاوی عدد کار می کنند و بر روی بقیه انواع مقدار NaN را بر می گردانند.

متد parseInt() از اولین کاراکتر رشته شروع می کند اگر عدد بود آن را بر می گرداند در غیر این صورت مقدار NaN را برمی گرداند. این روند تا آخرین کاراکتر ادامه پیدا می کند تا اینکه به کاراکتری غیر عددی برسد. به عنوان مثال این متد عبارت "123red" را به صورت 123 برمی گرداند.

```
var iNum1 = parseInt("1234blue"); //returns 1234
var iNum3 = parseInt("22.5"); //returns 22
var iNum4 = parseInt("blue"); //returns NaN
```

متد parseFloat() نیز مثل parseInt() عمل کرده و از اولین کاراکتر شروع به جستجو می کند. البته در این متد اولین کاراکتر نقطه حساب نمی شود و آن را به همان صورت برمی گرداند.

¹ Pseudo-Objects

اگر دو کاراکتر نقطه در رشته وجود داشته باشند دومین نقطه به عنوان کاراکتر بی ارزش شناخته می شود و عملیات تبدیل متوقف می شود. مثال ها:

```
var fNum1 = parseFloat("1234blue"); //returns 1234.0
var fNum3 = parseFloat("22.5"); //returns 22.5
var fNum4 = parseFloat("22.34.5"); //returns 22.34
var fNum6 = parseFloat("blue"); //returns NaN
```

استفاده از Type Casting برای تبدیل انواع

در جاوااسکریپت امکان استفاده از روشی موسوم به Type Casting برای تبدیل انواع وجود دارد. سه نوع type casting در جاوااسکریپت وجود دارد:

- Boolean ()
- Number ()
- String ()

تابع Boolean() زمانی مقدار true را بر می گرداند که پارامتر دریافتی اش، رشته ای شامل حداقل یک کاراکتر، یک عدد غیر از صفر و یا یک شی باشد. مقدار false را نیز زمانی بر می گرداند که پارامتر دریافتی اش رشته ای تهی، عدد صفر یا یکی از مقادیر undefined و null باشد:

```
var b1 = Boolean(""); //false - empty string
var b2 = Boolean("hi"); //true - non-empty string
var b3 = Boolean(100); //true - non-zero number
var b4 = Boolean(null); //false - null
var b5 = Boolean(0); //false - zero
var b6 = Boolean(new Object()); //true - object
```

تابع Number() کاری شبیه parseInt() و parseFloat() را انجام می دهد اما تفاوت هایی هم دارد.

اگر به یاد داشته باشید متدهای parseInt() و parseFloat() آرگومان دریافتی را فقط تا اولین کاراکتر بی ارزش بر می گردانند. مثلا رشته "4.5.6" به 4.5 تبدیل خواهند کرد. اما کاربرد متد Number() برای این رشته مقدار NaN را برمی گرداند زیرا این رشته در کل، از نظر متد Number()، امکان تبدیل به یک عدد را ندارد.

اگر رشته ای امکان تبدیل به یک عدد را داشته باشد متد Number() خود، برای استفاده از یکی از توابع parseInt() یا parseFloat() تصمیم می گیرد. در مثال زیر حاصل اجرای تابع Number() برای انواع داده ها را نشان می دهد:

Number(false)	0
Number(true)	1
Number(undefined)	NaN
Number(null)	0
Number("5.5")	5.5
Number("56")	56
Number("5.6.7")	NaN
Number(new Object())	NaN
Number(100)	100

ساده ترین تابع هم `String()` است که همان چیزی را که می گیرد به عنوان رشته بر می گرداند:

```
var s1 = String(null); // "null"
```


فصل سه

جاوااسکریپت در مرورگرها

حال که تا حدودی با بسیاری از مفاهیم پایه جاوااسکریپت آشنا شدیم می خواهیم طریقه استفاده و قرار دادن آن ها در صفحه را بررسی کنیم. HTML برای استفاده از جاوااسکریپت در صفحات تگی به نام `<script>` را فراهم کرده که در ادامه با آن آشنا خواهیم شد.

عموماً از این تگ در داخل تگ `head` صفحه استفاده می‌شود و می‌تواند یک، دو یا سه صفت را بگیرد. صفت `language` که نوع زبان استفاده شده را تعیین می‌کند، صفت اختیاری `src` که مکان یک فایل خارجی جاوااسکریپت را مشخص می‌کند و صفت `type` که نوع MIME TYPE یک فایل خارجی جاوااسکریپت را مشخص می‌کند و باید برابر عبارت `text/javascript` قرار داده شود. مقدار صفت `language` معمولاً برابر `javascript` یا یکی از نسخه‌های آن مثلاً `javascript` 1.3 تعیین می‌شود. (اگر از صفت `javascript` چشم‌پوشی شود، مرورگرها آخرین نسخه موجود این زبان را در نظر می‌گیرند.)

کدهای جاوااسکریپت در داخل تگ `<script>` نوشته می‌شوند اما در صورتی که همزمان از صفت `src` نیز استفاده شود در این صورت معمولاً مرورگرها کدهای داخل تگ `<script>` را نادیده می‌گیرند. به مثال زیر دقت کنید:

```
<html>
<head>
  <title>Title of Page</title>
  <script language="JavaScript">
    var i = 0;
  </script>
  <script language="JavaScript"
src="../scripts/external.js"></script>
</head>
<body>
  <!-- body goes here -->
</body>
</html>
```

در این مثال هر دو نوع تعریف کدهای جاوااسکریپت در صفحه نشان داده شده است. تگ اسکریپت اول به صورت درون خطی^۱ به تعریف کدها پرداخته است و در تگ `<script>` دوم (به روش کدهای خارجی^۲) به یک فایل خارجی `javascript` اشاره شده است.

فایل‌های خارجی javascript

فایل‌های خارجی جاوااسکریپت فرمت بسیار ساده‌ای دارند. آن‌ها در واقع فایل‌های متنی ساده حاوی کدهای جاوااسکریپت هستند. دقت کنید که در فایل‌های خارجی جاوااسکریپت از هیچ تگ `script` نباید استفاده شود. به عنوان مثال به تکه کد زیر دقت کنید:

¹ inline

² external

```

<html>
<head>
  <title>Title of Page</title>
  <script language="JavaScript">
    function sayHi() {
      alert("Hi");
    }
  </script>
</head>
<body>
  <!-- body goes here -->
</body>
</html>

```

می‌توانیم خود تابع sayhi() را در فایلی خارجی مثلاً به نام external.js ذخیره کرده و آن را به صورت زیر در صفحه مورد نظر الحاق کنیم:

```

<html>
<head>
  <title>Title of Page</title>
  <script language="JavaScript" src="external.js"></script>
</head>
<body>
  <!-- body goes here -->
</body>
</html>

```

تفاوت‌های به‌کارگیری کدها به صورت درون خطی و خارجی

چه موقع ما باید از روش درون خطی و چه موقع باید از روش خارجی برای به‌کارگیری کدهای جاوااسکریپت استفاده کنیم؟ هر چند که قانون سفت و سختی برای استفاده از هر یک از روش‌های فوق وجود ندارد اما به دلایل زیر استفاده از روش درون خطی مناسب به نظر نمی‌رسد:

- امنیت:** هر کسی می‌تواند با باز کردن source صفحه شما، کدها را ببیند و چه بسا به حفره‌های امنیتی آن پی برده و از آن‌ها سوءاستفاده کند.
- ذخیره شدن در حافظه مرورگرها:** یکی از مزیت‌های استفاده از روش خارجی این است که فایل‌های خارجی جاوااسکریپت پس از اولین بارگذاری در حافظه نهان مرورگر^۱ ذخیره شده و در دفعات بعد، از حافظه فراخوانی و استفاده خواهند شد.
- نگه‌داری کدها:**^۲ چنانچه شما بخواهید از یک کد در چندین صفحه وب استفاده کنید مطمئناً استفاده از روش اول موجب افزایش کد نویسی و در نتیجه حجم صفحه خواهد شد اما می‌توانیم از روش دوم برای چندین فایل استفاده کنیم.

¹ cache

² Code Maintenance

مکان قرار دادن تگ <script> در صفحه

معمولا کدها و توابع تعریفی بوسیله جاوااسکریپت باید در قسمت head صفحه قرار گیرد تا به موقع بارگذاری شده و برای استفاده در قسمت body صفحه آماده استفاده و فراخوانی باشند. معمولا کدهایی که در آن ها، توابع از قبل تعریف شده صدا زده می شوند در قسمت body قرار می گیرند.

قرار دادن تگ <script> در داخل قسمت body موجب اجرا شدن کدهای داخل آن به محض بارگذاری قسمتی از صفحه در مرورگر خواهد شد. برای مثال به تکه کد زیر دقت کنید:

```
<html>
<head>
  <title>Title of Page</title>
  <script language="JavaScript">
    function sayHi () {
      alert("Hi");
    }
  </script>
</head>
<body>
  <script language="JavaScript">
    sayHi ();
  </script>
  <p>This is the first text the user will see.</p>
</body>
</html>
```

در کد فوق تابع sayHi() دقیقا قبل از نمایش هر گونه متنی در صفحه اجرا خواهد شد. به این معنی که پنجره alert قبل از متن This is the first text the user will see اجرا خواهد شد. این روش برای فراخوانی متدهای جاوااسکریپت اصلا پیشنهاد نمی شود و می بایست به جای آن از کنترلرهای رویداد¹ استفاده کرد. مثلا:

```
<html>
<head>
  <title>Title of Page</title>
  <script language="JavaScript">
    function sayHi () {
      alert("Hi");
    }
  </script>
</head>
<body>
  <input type="button" value="Call Function" onclick="sayHi()" />
</body>
</html>
```

¹ Event Handler

در اینجا دکمه ای با استفاده از تگ `input` ایجاد شده است که در صورت کلیک بر روی آن تابع `sayHi()` فراخوانی می شود. صفت `onclick` در اینجا کنترلگر رویدادی را که باید به رویداد رخ داده پاسخ دهد، تعیین می کند.

نکته اینکه از آنجایی که کدهای جاوااسکریپت به محض بارگذاری اجرا هم می شوند ممکن است در این صورت توابعی که از قبل وجود ندارند فراخوانی شوند که در این صورت یک خطا رخ خواهد داد. در مثال قبل با عوض کردن جای تگ های `<script>` یک خطا رخ خواهد داد:

```
<html>
<head>
  <title>Title of Page</title>
</head>
<body>
  <script language="JavaScript">
    sayHi ();
  </script>
  <p>This is the first text the user will see.</p>
  <script language="JavaScript">
    function sayHi () {
      alert("Hi");
    }
  </script>
</body>
</html>
```

در صورت اجرای کد فوق یک خطا رخ خواهد داد زیرا تابع قبل از اینکه تعریف شود فراخوانی شده است. به دلیل بارگذاری کدها از بالا به پایین، تابع `sayHi()` تا زمانی که تگ `<script>` دوم ایجاد نشده است در دسترس نخواهد بود.

مخفی کردن اسکریپت ها از مرورگرهای قدیمی

هنوز کاربران زیادی وجود دارند که از مرورگرهایی استفاده می کنند که با جاوااسکریپت ناسازگار هستند. از آن مهمتر، تعدادی از کاربران گزینه پشتیبانی از جاوااسکریپت را در مرورگر خود غیر فعال کرده اند. از آنجایی که مرورگرهای قدیمی تگ `<script>` را نمی شناسند و نمی توانند آن را تفسیر نمایند در اکثر موارد به جای تفسیر اسکریپت، متن آن را در صفحه نمایش می دهند.

برای جلوگیری از این مشکل، می توان اسکریپت ها را در داخل توضیحات HTML قرار داد. با این کار مرورگرهای قدیمی آن را نادیده گرفته و نمایش نخواهند داد. از طرف دیگر مرورگرهای جدید می دانند که دستورات توضیحی که در بین دستورات آغازین و پایانی `<script>` منظور شده اند تنها برای مخفی کردن اسکریپت از دید مرورگرهای قدیمی تر است و لذا به تفسیر اسکریپت ادامه می دهند.

همان طور که می دانید برای نوشتن یک توضیح در سند HTML کافی است علامت `<!-->` را در ابتدا و علامت `-->` را در انتهای آن قرار دهید. به مثال زیر دقت کنید:

```
<script language="JavaScript"><!-- hide from older browsers
  function sayHi() {
    alert("Hi");
  }
  //-->
</script>
```

☑ به دو کاراکتر / که در انتهای دستور فوق آمده دقت کنید. این دو / برای جلوگیری از این که مفسر مرورگرهای سازگار با جاوااسکریپت، عبارت <!--> را به عنوان یک دستور جاوااسکریپت تفسیر نکند استفاده شده است. عدم استفاده از این دو / موجب ایجاد یک خطا خواهد شد.

روش مخفی کردن اسکریپت ها از مرورگرهای ناسازگار با جاوااسکریپت را فرا گرفتیم. اما چگونه می توان برای کاربرانی که از این مرورگرها استفاده می کنند نیز مطلب جایگزینی نمایش داد؟ برای این کار باید از تگی به نام <noscript> استفاده کنیم. مرورگرهای سازگار هر چیزی را که بین دستورات آغازین و پایانی <noscript> قرار داشته باشد ، نادیده می گیرند. از طرف دیگر مرورگرهای قدیمی این دستور را نمی شناسند و بنابراین آنرا نادیده گرفته و به سراغ دستورات بعدی (که توسط این دستور احاطه شده اند) می روند. به مثال زیر توجه کنید:

```
<html>
<head>
  <title>Title of Page</title>
  <script language="JavaScript">
    function sayHi() {
      alert("Hi");
    }
  </script>
</head>
<body>
  <script language="JavaScript">
    sayHi();
  </script>
  <noscript>
    <p>Your browser doesn't support JavaScript. If it did
support JavaScript, you would see this message: Hi!</p>
  </noscript>
  <p>This is the first text the user will see if JavaScript is
enabled. If
JavaScript is disabled this is the second text the user will see.</p>
</body>
</html>
```

خطایابی

زمانی که مرورگرها قادر به اجرای دستور خاصی از کدهای جاوااسکریپت نباشند، پیغامی مبنی بر رخداد یک خطا را نمایش می دهند. ما برای رفع خطاها به این پیغام ها نیاز داریم اما متاسفانه درک بسیاری از این پیغام ها در مرورگرهای مختلف دشوار است. اغلب برای مشاهده پیغام ها می بایست به console جاوااسکریپت در مرورگرها مراجعه کنید:

در مرورگر FireFox می توان از مسیر زیر به کنسول جاوااسکریپت دسترسی داشت

FireFox Menu > Web Developer > Error Console

این کار با استفاده از میانبر ctrl+shift+j نیز امکان پذیر است.

در مرورگر opera این کار از مسیر زیر

Tools > Advanced > Error Console

یا استفاده از میانبر ctrl+shift+o انجام می شود.

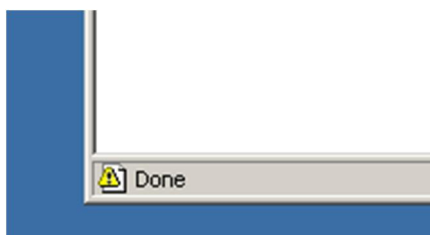
در مرورگر Google Chrome نیز می توان از مسیر

Tools > Javascript Console > تصویر آچار

یا میانبر ctrl+shift+j به این بخش دسترسی داشت.

در مرورگر Internet Explorer برای مشاهده پیغام مربوط به خطاهای رخ داده در صفحه می بایست بر روی آیکن

زردرنگ موجود در گوشه پایین سمت چپ مرورگر کلیک کرد تا پنجره ای حاوی متن و شماره خطی از برنامه که خطا در آن رخ داده است باز شود.

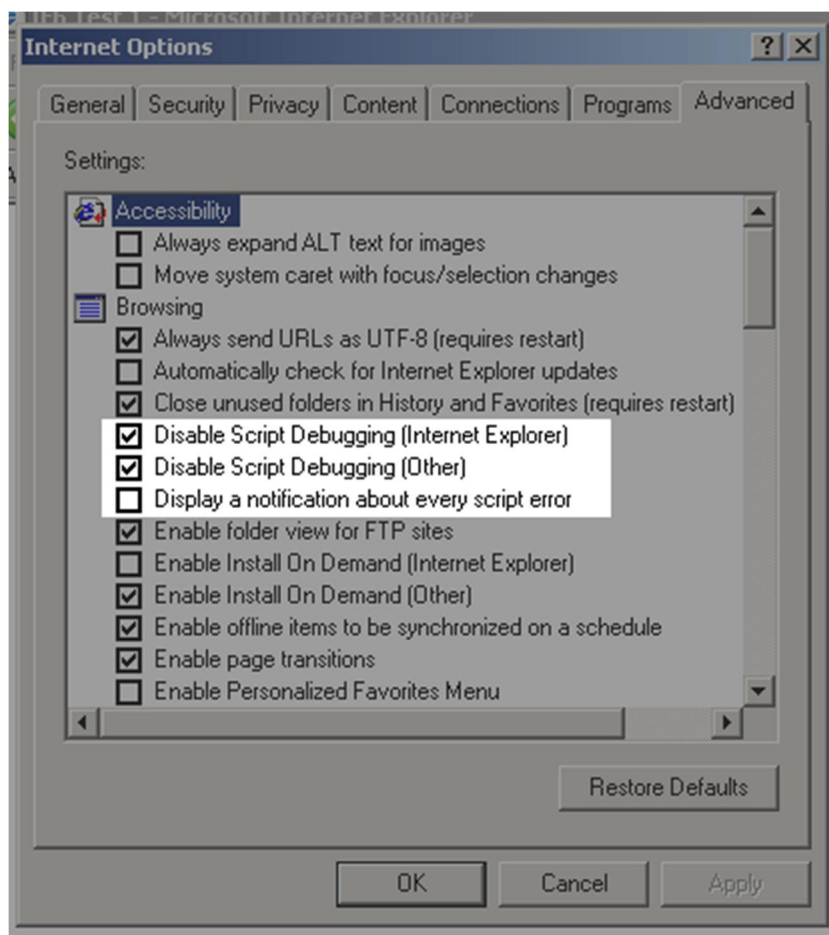


البته قبل از هر چیز می بایست از فعال بودن خطایابی و نمایش پیغام ها در این مرورگر اطمینان حاصل کنید. برای فعال سازی

این امکان در مسیر Tools > Internet Options > Advanced ابتدا گزینه Disable Script Debugging (Internet

Explorer) را از حالت انتخاب شده خارج کرده و گزینه Display a notification about every script error را تیک

بزنید:



پس از انجام موارد فوق، با هر بار رخداد یک خطا، پنجره ای به صورت زیر نمایش داده خواهد شد:



فصل چهار

کار با آرایه ها در جاوا اسکریپت

آرایه ها در همه زبان های برنامه نویسی جز مهمترین ساختمان داده ها به شمار می روند. نقش آرایه ها در جاوا اسکریپت نیز برای ایجاد برنامه های انعطاف پذیر نیز انکارناپذیر است. در این فصل ابتدا به بررسی روش های ساخت آرایه ها و ویژگی های اصلی آن پرداخته و در ادامه در مورد نحوه دستکاری آن ها همچون اضافه، حذف، انتخاب و مرتب سازی عناصر آرایه پرداخته و به روش های تبدیل آرایه به رشته و بالعکس خواهیم پرداخت.

ایجاد آرایه ها با استفاده از کلاس Array

در جاوااسکریپت بر خلاف جاوا، کلاس درون ساختی به نام Array وجود دارد که از آن برای ایجاد آرایه ها (که البته به عنوان یک شی در نظر گرفته می شوند) استفاده می شود. برای ایجاد یک شی از نوع آرایه از دستورات زیر استفاده می کنیم:

```
var aValues = new Array();
```

اگر از قبل تعداد عناصر آرایه مورد نظرتان را بدانید می توانید به شکل زیر عمل کنید:

```
var aValues = new Array(20);
```

برای مقداردهی خانه های آرایه به شکل زیر عمل می کنیم:

```
var aColors = new Array();
aColors[0] = "red";
aColors[1] = "green";
aColors[2] = "blue";
```

در آرایه بالا با هر بار اضافه کردن عنصر جدید به صورت خودکار به تعداد خانه های آن افزوده می شود. اگر شما از قبل مقادیری که قرار است در آرایه قرار بگیرند را بدانید می توانید به صورت عمل کنید:

```
var aColors = new Array("red", "green", "blue");
```

برای دسترسی به عناصر آرایه به صورت زیر عمل می شود:

```
alert(aColors[1]); //outputs "green"
```

بدست آوردن طول آرایه

برای مشخص کردن تعداد عناصر موجود در آرایه از خاصیتی به نام length استفاده می شود. این مقدار همیشه یک واحد بیشتر از موقعیت آخرین خانه آرایه است.

اگر در آرایه قبلی که سه عنصر داشت به یکباره موقعیت مثلا ۲۵ را پر کنیم طول آرایه چه خواهد بود؟

در این صورت جاوااسکریپت خانه های از ۳ تا ۲۴ را با مقدار null پر خواهد کرد و طول آرایه هم برابر ۲۶ خواهد بود:

```
var aColors = new Array("red", "green", "blue");
alert(aColors.length); //outputs "3"
aColors[25] = "purple";
aColors(arr.length); //outputs "26"
```

راه دیگر ایجاد یک آرایه استفاده از براکت ها ([]) و علامت , بین هر عنصر از آرایه است به صورت زیر:

```
var aColors = ["red", "green", "blue"];
alert(aColors.length); //outputs "3"
aColors[25] = "purple";
alert(aColors.length); //outputs "26"
```



نکته: آرایه‌ها در جاوااسکریپت می‌توانند حداکثر 4294967295 خانه داشته باشند!

تبدیل آرایه به رشته

آرایه‌ها از سه متد خاص برای خروجی عناصر خود به صورت رشته‌ای که با کاما از هم جدا شده‌اند پشتیبانی می‌کند:

```
var aColors = ["red", "green", "blue"];
alert(aColors.toString()); //outputs "red,green,blue"
alert(aColors.valueOf()); //outputs "red,green,blue"
alert(aColors.toLocaleString()); //outputs "red,green,blue"
```

می‌بینید که حاصل اجرای هر سه کد فوق یکسان است.

از متدی به نام `join()` برای الحاق عناصر یک آرایه که البته به وسیله یک جداکننده¹ از هم جدا شده‌اند استفاده می‌شود. این تابع یک آرگومان دارد که در واقع رشته‌ای است که بین هر یک از عناصر وجود دارد. به مثال‌های زیر دقت کنید:

```
var aColors = ["red", "green", "blue"];
alert(aColors.join(",")); //outputs "red,green,blue"
alert(aColors.join("-spring-")); //outputs "red-spring-green-spring-blue"
alert(aColors.join("] [")); //outputs "red] [green] [blue"
```

تبدیل رشته به آرایه

سوالی که در اینجا پیش می‌آید این است که آیا اشیایی از نوع `string` را هم می‌توان به طریق مشابه به آرایه تبدیل کرد؟ جواب مثبت است!

شی `string` متدی به نام `split()` دارد که یک آرگومان می‌گیرد که همانطور که حدس زدید جداکننده‌ی رشته برای تبدیل به آرایه را مشخص می‌کند.

حال اگر شما رشته‌ای دارید که با , از هم جدا شده است می‌توانید به صورت زیر عمل کنید:

```
var sColors = "red,green,blue";
var aColors = sColors.split(",");
```

اگر هیچ جداکننده‌ای مشخص نشود، این تابع آرایه‌ای را بر می‌گرداند که هر عنصر آن شامل یکی از کاراکترهای رشته‌ی مورد نظر است. برای مثال:

```
var sColors = "green";
var aColors = sColors.split("");
alert(aColors.toString()); //outputs "g,r,e,e,n"
```

¹ separator

اضافه کردن مقادیر جدید به آرایه ها

آرایه ها از متدی به نام `concat()` پشتیبانی می کنند. این تابع چندین آرگومان می گیرد و به آرایه جاری اضافه می کند و حاصل آن یک آرایه ی جدید خواهد بود. به مثالهای زیر دقت کنید:

```
var aColors = ["red", "green", "blue"];
var aColors2 = aColors.concat("yellow", "purple");
alert(aColors2.toString()); //outputs "red,green,blue,yellow,purple"
alert(aColors.toString()); //outputs "red,green,blue"
```

برگرداندن عناصر خاصی از آرایه

از تابعی به نام `slice()` برای برگرداندن عناصر خاصی از آرایه استفاده می شود. این تابع دو آرگومان می گیرد و از خانه آرگومان اول تا قبل از آرگومان دوم را به آرایه جدیدی تبدیل می کند. اگر فقط آرگومان اول منظور گردد این تابع عناصر از آن آرگومان تا انتهای آرایه را بر می گرداند. به مثال های زیر دقت کنید:

```
var aColors = ["red", "green", "blue", "yellow", "purple"];
var aColors2 = arr.slice(1);
var aColors3 = arr.slice(1, 4);
alert(aColors2.toString()); //outputs "green,blue,yellow,purple"
alert(aColors3.toString()); //outputs "green,blue,yellow"
```

در حالت کلی `arr.slice(n,m)` عناصر از خانه `n` تا `m-1` را برمی گرداند.

تبدیل آرایه ها به پشته و صف

یکی از جذابترین ویژگی های آرایه در جاوااسکریپت امکان تبدیل کردن آنها به دیگر ساختمان داده های رایج همچون `stack` و `queue` است.

اگر آرایه ای را به عنوان `stack` در نظر بگیریم می توانیم به راحتی از توابع `push()` و `pop()` برای اضافه و حذف عناصر از انتهای آرایه استفاده کنیم.

تابع `push()` امکان اضافه کردن چندین عنصر به آرایه و تابع `pop()` امکان حذف آخرین عنصر آرایه و برگرداندن آن به عنوان مقدار بازگشتی تابع را فراهم می کند. البته تابع `pop()` عنصری را که برمی گرداند از آرایه حذف می کند. به مثال های زیر دقت کنید:

```

var stack = new Array;
stack.push("red");
stack.push("green");
stack.push("yellow");
alert(stack.toString()); //outputs "red,green,yellow"
var vItem = stack.pop();
alert(vItem); //outputs "yellow"
alert(stack.toString()); //outputs "red,green"

```

جاوااسکریپت توابع دیگری برای دستکاری عناصر ابتدایی آرایه فراهم می کند. تابعی به نام `shift()` برای حذف و برگرداندن عنصر اول آرایه استفاده می شود. از طرف دیگر تابعی به نام `unshift()` یک عنصر را به ابتدای آرایه اضافه کرده و بقیه عناصر را یک موقعیت به جلو جابجا می کند:

```

var aColors = ["red", "green", "yellow"];
var vItem = aColors.shift();
alert(aColors.toString()); //outputs "green,yellow"
alert(vItem); //outputs "red"
aColors.unshift("black");
alert(aColors.toString()); //outputs "black,green,yellow"

```

در شکل زیر نحوه عملکرد توابع فوق بر روی یک آرایه عددی نمایش داده شده است:



مرتب سازی آرایه ها

از دو تابع برای مرتب سازی¹ عناصر آرایه استفاده میشود. تابعی به نام `reverse()` برای مرتب سازی عکس آرایه استفاده می شود. مثال:

```

var aColors = ["red", "green", "blue"];
aColors.reverse();
alert(aColors.toString()); //outputs "blue,green,red"

```

از طرف دیگر تابعی به نام `sort()`. عناصر آرایه را به صورت صعودی بر حسب مقادیرشان مرتب می کند. در این صورت عناصر آرایه بر حسب کدهای کاراکتری شان مرتب می شوند. مثال:

```

var aColors = ["red", "green", "blue", "yellow"];
aColors.sort();
alert(aColors.toString()); //outputs "blue,green,red,yellow"

```

¹ ordering

در صورتی که عناصر آرایه اعداد باشند نتیجه کمی عجیب و غریب است:

```
var aColors = [3, 32, 2, 5]
aColors.sort();
alert(aColors.toString()); //outputs "2,3,32,5"
```

همانطور که اشاره شد متد `sort()` به صورت پیش فرض عناصر آرایه را به صورت الفبایی (بر حسب کدهای کاراکتری آن ها) و به صورت صعودی مرتب می کند. چنانچه بخواهیم آرایه ای از اعداد را به صورت صعودی مرتب کنیم می بایست از یک تابع مقایسه‌ای که در قالب یک آرگومان برای این متد فرستاده می شود استفاده کنیم. خود این تابع مقایسه ای همیشه دو آرگومان (به عنوان مثال `a,b`) گرفته، آن ها را با هم مقایسه کرده و آرایه‌ی اصلی براساس مقادیر بازگشتی این تابع انجام می شود.

مقدار بازگشتی تابع مقایسه ای به یکی از سه صورت زیر است:

چنانچه می بایست `b` (آرگومان دوم) قبل از `a` (آرگومان اول) قرار بگیرد مقداری مثبت را برمی گرداند.

چنانچه می بایست مکان `a` و `b` تغییری نکند مقدار صفر را برمی گرداند.

چنانچه می بایست `a` قبل از `b` قرار بگیرد مقداری منفی را برمی گرداند.

به عنوان مثال در صورتی که تابع زیر را به عنوان آرگومان برای متد `sort()` بفرستیم آرایه به صورت صعودی مرتب خواهد شد:

```
function Compare(a,b) {
  If (a>b) {
    Return 1;
  }else if (a<b){
    Return -1;
  }else{
    Return 0;
  }
}
```

دقت داشته باشید که بدنه تابع فوق را می توان به شکل زیر کوتاهتر و ساده تر کرد ضمن اینکه همان عملکرد را خواهد داشت:

```
function Compare(a,b) {
  Return a-b;
}
```

برای مرتب سازی آرایه به صورت عددی نزولی کافی است جای `1` و `-1` در تابع مقایسه ای را عوض کنید.

حذف و درج در میانه های آرایه

یکی از پیچیده ترین توابعی که در کار با آرایه ها مورد استفاده قرار می گیرد تابعی به نام splice() است. هدف اصلی این تابع درج یکسری عناصر در میانه های آرایه است.

راه های گوناگونی برای این استفاده از این متد در رابطه با آرایه و عمل درج پیشنهاد شده است:

- عمل حذف:** از این متد برای حذف عناصری از میانه های آرایه می توان استفاده کرد. برای این کار از دو پارامتر برای این تابع استفاده می شود: موقعیت اولین عنصر و تعداد عناصر مورد نظر برای حذف. برای مثال `arr.splice(0, 2)` دو عنصر اول آرایه ای به نام `arr` را حذف می کند.
- درج بدون حذف:** شما می توانید از این تابع برای درج عناصر جدید با استفاده از سه پارامتر استفاده کنید: موقعیت شروع ، تعداد عناصر حذفی و عناصر جدید برای درج. شما می توانید هر تعداد پارامتر برای درج را به این تابع بدهید. برای مثال `arr.splice(2, 0, "red", "green")` عناصر `red` و `green` را از خانه دوم در آرایه درج می کند.
- درج عنصر همراه با حذف:** شما می توانید از این تابع برای درج عناصر جدید در یک موقعیت مشخص همزمان با عمل حذف و استفاده از سه پارامتر استفاده کنید: موقعیت شروع حذف ، تعداد عناصر حذفی و عناصر جدید درجی. به عنوان مثال `arr.splice(2, 1, "red", "green")` یک عنصر را از موقعیت ۲ حذف کرده و مقادیر `red` و `green` را از همان موقعیت (2) درج می کند.

فصل پنج

کاربرشته‌ها در جاوا اسکریپت

این فصل به بررسی رشته‌ها در جاوا اسکریپت می‌پردازد. در این فصل ابتدا به روش‌های ایجاد رشته‌ها در جاوا اسکریپت پرداخته و سپس به توضیح روش‌های دستکاری آن‌ها همچون جدا کردن زیر رشته‌ها، الحاق و مقایسه رشته‌ها و... خواهیم پرداخت.

ایجاد اشیا رشته ای (رشته) با استفاده از کلاس String

از این کلاس برای ایجاد اشیا رشته ای (به اختصار رشته ها) استفاده می شود. دستور زیر متغیری حاوی رشته Hello World را تولید می کند:

```
var oStringObject = new String("hello world");
```

اشیای از نوع string خاصیتی به نام length دارند که تعداد کاراکترهای رشته را بر می گرداند. این شی از چندین متد نیز پشتیبانی می کند که در ادامه شرح خواهیم داد:

بدست آوردن کاراکتر موجود در یک موقعیت خاص

charAt(): عددی را به عنوان آرگومان می گیرد و کاراکتر نظیر آن در رشته اصلی را برمی گرداند. مثال:

```
var oStringObject = new String("hello world");
alert(oStringObject.charAt(1)); //outputs "e"
```

گر چنانچه می خواهید به جای خود کاراکتر کد کاراکتری آن را بدست آورید از متد charCodeAt() استفاده کنید:

```
var oStringObject = new String("hello world");
alert(oStringObject.charCodeAt(1)); //outputs "101"
```

این دستور مقدار 101 که معادل کد کاراکتری حرف e است را بر می گرداند.

الحاق دو رشته

متد دیگر concat() است که برای الحاق دو رشته استفاده می شود. برای مثال:

```
var oStringObject = new String("hello ");
var sResult = oStringObject.concat("world");
alert(sResult); //outputs "hello world"
alert(oStringObject); //outputs "hello "
```

به جای استفاده از متد concat() می توان از عملگر + نیز برای الحاق دو رشته استفاده کرد.

عملگر + برای الحاق رشته ها

از عملگر + در جاوااسکریپت هم برای جمع اعداد و هر برای الحاق رشته ها استفاده می شود. رفتار این عملگر براساس نوع عملوندها به صورت زیر تعیین می شود.

- اگر هر دو عملوند عددی باشند حاصل جمع آن ها محاسبه خواهد شد.
- اگر هر دو عملوند رشته ای باشند حاصل، الحاق رشته دوم به رشته اول خواهد بود.
- اگر یکی از عملوندها عددی و دیگری رشته ای باشد، عملوند عددی به رشته تبدیل شده و حاصل الحاق آن دو خواهد بود.

```
var result1 = 5+5;
alert(result1); // output 10
```

```
var result2 = 5+"5";
alert(result2); // output "55"
```

```
var result3 = "5"+"5";
alert(result3); // output "55"
```

بدست آوردن موقعیت یک کاراکتر خاص در رشته

برای تشخیص اینکه یک کاراکتر خاص در یک رشته هست یا نه می توان از متدهای `indexOf()` و `lastIndexOf()` استفاده می شود.

هر دو این متدها موقعیت زیر رشته ای در رشته دیگر را برمی گرداند که البته در صورت پیدانشدن مقدار -1 را بر می گردانند. تنها تفاوت این دو تابع در این است که `indexOf()` جستجو را از ابتدای رشته (موقعیت 0) شروع می کند ولی دیگری جستجو را از انتهای رشته شروع می کند. برای مثال:

```
var oStringObject = new String("hello world");
alert(oStringObject.indexOf("o")); //outputs "4"
alert(oStringObject.lastIndexOf("o")); //outputs "7"
```

در صورتی که حرف **O** در عبارت بالا فقط یکبار تکرار می شد هر دو این متدها فقط یک مقدار را بر می گردانند. در متدهای `indexOf()` و `lastIndexOf()` می توان از یک آرگومان اختیاری دیگر نیز به منظور تعیین کاراکتری که عمل جستجو باید از آن شروع شود، استفاده کرد. به عنوان مثال در کد زیر عمل جستجو از چهارمین کاراکتر شروع می شود و در نتیجه مقدار 5 (یعنی موقعیت دومین `a`) برگردانده می شود:

```
Var example = "I am a javascript hacker";
Alert(example.indexOf('a', 3)); // output 5
```

مقایسه رشته ها

متد دیگری که برای رشته ها تعریف شده `localeCompare()` است که برای مقایسه رشته ها مورد استفاده قرار می گیرد. (این متد معادل تابع `strcmp()` در زبان C++ است.)

این تابع یک آرگومان رشته ای می پذیرد و یکی از سه مقدار زیر را بر می گرداند:

۱. اگر شی رشته ای کوچکتر از آرگومان باشد -1 را بر می گرداند.
۲. اگر برابر باشند 0 را برمی گرداند.
۳. اگر شی رشته ای بزرگتر باشد مقدار 1 را بر می گرداند.

```
var oStringObject = new String("yellow");
alert(oStringObject.localeCompare("brick")); //outputs "1"
alert(oStringObject.localeCompare("yellow")); //outputs "0"
alert(oStringObject.localeCompare("zoo")); //outputs "-1"
```

جدا کردن زیر رشته ای از رشته دیگر

دو تابع برای جدا کردن زیر رشته ها از رشته اصلی وجود دارد: `slice()` و `substring()`.

هر دو این متد ها یک یا دو آرگومان را می پذیرند که آرگومان اول محل شروع و آرگومان دوم محل پایان را تعیین می کند. (البته خود آرگومان دوم جز زیر رشته نخواهد بود).

اگر آرگومان دوم نادیده گرفته شود طول رشته در نظر گرفته خواهد شد.

چیزی که این دو متد بر می گرداند زیر رشته حاصل است:

```
var oStringObject = new String("hello world");
alert(oStringObject.slice(3)); //outputs "lo world"
alert(oStringObject.substring(3)); //outputs "lo world"
alert(oStringObject.slice(3, 7)); //outputs "lo w"
alert(oStringObject.substring(3,7)); //outputs "lo w"
```

سوالی که در اینجا پیش می آید این است که چرا دقیقا این دو تابع یک کار را انجام می دهند؟ در حقیقت تفاوت آن ها در کار با آرگومان های منفی است.

برای متد `slice()` آرگومان منفی با طول رشته جمع شده و حاصل آن به عنوان آرگومان اصلی در نظر گرفته می شود. در حالی که برای تابع `substring()` مقادیر منفی به عنوان صفر در نظر گرفته می شود. (درواقع نادیده گرفته می شوند).

مثال ها:

```
var oStringObject= new String("hello world");
alert(oStringObject.slice(-3)); //outputs "rld"
alert(oStringObject.substring(-3)); //outputs "hello world"
alert(oStringObject.slice(3, -4)); //outputs "lo w"
alert(oStringObject.substring(3,-4)); //outputs "hel"
```

در خط دوم از کد بالا چون آرگومان منفی است طول رشته با `-3` جمع می شود که حاصل `8` است درواقع دستور زیر اجرا میشود:

```
oStringObject.slice(8);
```

که از خانه هشتم رشته تا انتهای آرایه را بر می گرداند. اما در خط سوم آرگومان منفی صفر در نظر گرفته می شود. یعنی:

```
oStringObject.substring(0);
```

در خط چهارم آرگومان دوم با طول رشته جمع شده و حاصل آن یعنی 8 به عنوان آرگومان دوم در نظر گرفته می شود. یعنی:

```
oStringObject.slice(3,8);
```

و در خط پنجم حاصل به صورت زیر محاسبه می شود:

```
oStringObject.substring(3,0);
```

نکته: ترتیب آرگومان ها در متدهای slice() و substring() اهمیتی ندارد. به عنوان مثال حاصل subString(3,6) با subString(6,3) تفاوتی نخواهند داشت. به هر حال آرگومان کوچکتر به عنوان حد ابتدایی و پارامتر بزرگتر به عنوان حد انتهایی در نظر گرفته می شود.

نکته: در صورتی که آرگومان های ارسالی به متد های slice() و substring() یکسان باشند، مقدار null برگردانده می شود.

جاوااسکریپت از متدی به نام substr() نیز برای جدا کردن زیر رشته ها استفاده می کند. این متد دو آرگومان می گیرد که اولی موقعیت شروع و دومی طول زیر رشته ای که می خواهیم از رشته اصلی جدا کنیم خواهد بود. در صورتی که آرگومان دوم ذکر نشود عمل جدا کردن تا انتهای رشته خواهد بود. به مثال زیر توجه کنید:

```
var myString = "javascript";
var mySubStr = myString.substr(0,4);
alert(mySubStr); // output "java"
```

toLowerCase() و toUpperCase()

از توابعی همچون toUpperCase() و toLowerCase() برای تبدیل حروف رشته به حروف بزرگ یا کوچک استفاده می شود که کار آن ها از روی اسمشان کاملا مشخص است:

```
var oStringObject= new String("Hello World");
alert(oStringObject.toLocaleUpperCase()); //outputs "HELLO WORLD"
alert(oStringObject.toUpperCase()); //outputs "HELLO WORLD"
alert(oStringObject.toLocaleLowerCase()); //outputs "hello world"
alert(oStringObject.toLowerCase()); //outputs "hello world"
```


فصل شش

اشیای درونے (پیش ساخته)

جاوااسکرپت شامل تعدادی شی از پیش ساخته است که توسعه دهندگان می توانند از آن ها در برنامه های خود استفاده کنند. در واقع کلاس هایی برای این اشیا نداریم و لازم نیست شی ای از روی آن ها ساخته شود.

شی Math

یکی از اشیای از پیش ساخته شده جاوااسکریپت است که برای انجام محاسبات عددی و عملیات مربوط به ریاضیات استفاده می شود. این شی شامل یکسری خاصیت و متد است که انجام محاسبات را آسان می کند.

۴۰

۶

متدهای `min()` و `max()`.

از این توابع برای پیدا کردن کوچکترین و بزرگترین مقادیر از بین چند عدد استفاده می شود. این متد ها هر تعداد پارامتر را می توانند بپذیرند:

```
var iMax = Math.max(3, 54, 32, 16);
alert(iMax); //outputs "54"
var iMin = Math.min(3, 54, 32, 16);
alert(iMin); //outputs "3"
```

این توابع برای جلوگیری از نوشتن برنامه های اضافی برای پیدا کردن `min` و `max` اعداد می تواند استفاده شود.

یکی از متد ها ، `abs()` است که قدر مطلق اعداد گرفته شده را بر می گرداند.

گروهی دیگر از متد ها که برای گرد کردن اعداد اعشاری به صحیح مورد استفاده قرار می گیرند. این توابع شامل `ceil()` و `floor()` و `round()` هستند.

- تابع `round()`: این تابع عدد گرفته شده را به عدد صحیح بالاتر گرد می کند اگر قسمت اعشاری از نصف بیشتر یا مساوی باشد و در غیر این صورت آن را به عدد صحیح پایین تر گرد می کند.
 - تابع `ceil()`: این تابع بدون در نظر گرفتن قسمت اعشاری آن را به کوچکترین عدد صحیح بعدی گرد می کند.
 - تابع `floor()`: این تابع بدون در نظر گرفتن قسمت اعشاری آن را به بزرگترین عدد صحیح قبلی گرد می کند.
- به مثال های زیر توجه کنید:

```
alert(Math.ceil(25.5)); //outputs "26"
alert(Math.round(25.5)); //outputs "26"
alert(Math.floor(25.5)); //outputs "25"
```

گروه دیگری از متد ها برای کار با مقادیر توانی وجود دارد:

`log()`: برای محاسبه لگاریتم طبیعی عدد گرفته شده به کار می رود.

`pow()`: برای محاسبه توان یک عدد به کار می رود که دو آرگومان می گیرد:

```
var iNum = Math.pow(2, 10);
```

`sqrt()`: جذر یک عدد را حساب می کند:

```
var iNum = Math.sqrt(4);
alert(iNum); //outputs "2"
```

شی `Math` شامل متد های زیر نیز می باشد:

`acos(x)` , `asin(x)` , `atan(x)` , `atan2(x, y)` , `cos(x)` , `sin(x)` , `tan(x)`

یکی دیگر از متد های مربوط به شی `Math` که کاربرد زیادی هم دارد `Math.random()` است که برای تولید اعداد تصادفی بین 0 و 1 (البته نه خود 0 و 1) مورد استفاده قرار می گیرد.

البته برای تولید اعداد تصادفی در یک محدوده خاص از فرمول زیر استفاده می شود:

```
number = Math.floor(Math.random() * total_number_of_choices +
first_possible_value)
```

به عنوان مثال برای ایجاد مقادیر تصادفی بین 1 و 10 به صورت زیر عمل می شود:

```
var iNum = Math.floor(Math.random() * 10 + 1);
```

بهترین راه برای ایجاد مقادیر تصادفی استفاده از یک تابع است که به صورت زیر نوشته می شود:

```
function selectFrom(iFirstValue, iLastValue) {
    var iChoices = iLastValue - iFirstValue + 1;
    return Math.floor(Math.random() * iChoices + iFirstValue);
}
//select from between 2 and 10
var iNum = selectFrom(2, 10);
```

استفاده از این تابع برای انتخاب یک عنصر تصادفی از آرایه بسیار آسان است. برای مثال:

```
var aColors = ["red", "green", "blue", "yellow", "black", "purple",
"brown"];
var sColor = aColors[selectFrom(0, aColors.length-1)];
```

در اینجا آرگومان دوم تابع ، طول آرایه منهای 1 است که در واقع موقعیت آخرین عنصر می باشد.

دیگر توابع مفید

از توابعی همچون `encodeURIComponent()` و `encodeURIComponent()` برای کدگذاری آدرس های اینترنتی (URI ها) استفاده می شود. در حالت کلی و صحیح یک آدرس نباید شامل کاراکترهای نامعتبر همچون space باشد. این توابع به شما در تبدیل کردن و encode کردن آدرس های اینترنتی نادرست و بی ارزش برای اینکه مرورگرها آنها را بفهمند استفاده می شود.

متد `encodeURIComponent()` معمولا برای آدرس های کامل (به عنوان مثال

http://learningjquery.ir/illegal_value.htm) مورد استفاده قرار می گیرد در حالی که دیگری برای قسمتی از

آدرس ها همچون `illegal_value.htm` مورد استفاده قرار می گیرد.

تفاوت اصلی بین این دو تابع این است که تابع اول کاراکتر های خاصی که به عنوان جزئی از آدرس هستند همچون (:) ، / ، ؟ و ... را encode نمی کند درحالی که تابع دوم تمام کاراکتر های غیر استاندارد را encode خواهد کرد. برای مثال:

```
var sUri = "http://www.wrox.com/illegal_value.htm#start";
alert(encodeURIComponent(sUri));
alert(encodeURIComponent(sUri));
```

حاصل اجرای کد بالا به صورت زیر خواهد شد:

```
http://www.wrox.com/illegal%20value.htm#start
http%3A%2F%2Fwww.wrox.com%2Fillegal%20value.htm%23start
```

طبیعتاً دو تابع برای decode کردن آدرس های اینترنتی استفاده می شود همچون:

- decodeURI()
- decodeURIComponent()

به عنوان مثال:

```
var sUri = "http%3A%2F%2Fwww.wrox.com%2Fillegal%20value.htm%23start";
alert(decodeURI(sUri));
alert(decodeURIComponent(sUri));
```

حاصل اجرای این کد به صورت زیر خواهد بود:

```
http%3A%2F%2Fwww.wrox.com%2Fillegal value.htm%23start
http://www.wrox.com/illegal value.htm#start
```

آخرین تابعی که به نظر قدرتمند می آید eval() است. این تابع که شبیه به مفسر جاوااسکریپت کار می کند آرگومانی از نوع رشته می گیرد که در واقع یک برنامه به زبان جاوااسکریپت است و این تابع آن را همانند سایر برنامه ها اجرا می کند. برای مثال:

```
eval("alert('hi')");
```

این تکه کد در حقیقت معادل دستور زیر است:

```
alert("hi");
```

موقعی که مفسر جاوااسکریپت به این تابع می رسد آرگومان آن را به عنوان یک دستور خیلی ساده تفسیر کرده و اجرا می کند. این به این معنی است که شما می توانید از داخل آرگومان های این تابع به تمام متغیرهای خارج آن دسترسی داشته و از آن ها استفاده کنید:

```
var msg = "hello world";
eval("alert(msg)");
```

همچنین شما می توانید آرگومان تابع eval() را یک تابع تعریف کرده و سپس آن را خارج از تابع eval() صدا بزنید. برای مثال:

```
eval("function sayHi() { alert('hi'); }");
sayHi();
```

کار با تاریخ و زمان در جاوااسکریپت

یکی از قابلیت های جالب جاوااسکریپت، جمع آوری اطلاعات از سیستم کاربر و نمایش آنها در صفحات وب است. همانطور که می دانید HTML به تنهایی قادر به انجام چنین کاری نیست اما با کمک زبانهای دیگر تحت وب مانند Javascript، می تواند تا حدودی این مشکل را برطرف کند. شیء هایی در جاوااسکریپت وجود دارند که توسط متدهای مختلف، اطلاعات مورد نیاز را از سیستم گرفته و در اختیار کاربران قرار می دهند. یکی از این اشیاء، Date می باشد که به کمک آن می توانیم تاریخ و زمان سیستم را هنگام اجرای کد دریافت کنیم، سپس آنرا نمایش دهیم و یا اینکه در یک متغیر ذخیره کنیم تا در صورت لزوم از آن بهره گیریم. برای ایجاد شیء ای از این نوع می توان به شکل زیر عمل کرد:

```
var d = new Date();
```

شیء Date() تعداد هزارم ثانیه های گذشته از ساعت 12:00:00 روز 01/01/1970 تا زمان و تاریخ کنونی را در خود نگه داری می کند. این شیء دارای متدی به نام valueOf() می باشد که این مقدار را بر می گرداند. به عنوان مثال به کد زیر نگاه کنید:

```
<script type="text/javascript">
    var d=new Date();
    document.write(d.valueOf());
</script>
```

حاصل اجرای کد فوق می تواند عددی به شکل زیر باشد:

1269938333117

این شیء دارای متد هایی است که از آن ها برای بدست آوردن جزئیات بیشتری از تاریخ و زمان استفاده نمود. بعضی از این متد ها و خواص را در جدول زیر مشاهده می کنید:

نام متد	توضیحات
<code>getDate()</code>	روزی از ماه را بر می گرداند که می تواند مقداری از ۱ تا ۳۱ باشد.
<code>getMonth()</code>	ماهی از سال را بر می گرداند که مقداری از ۰ تا ۱۱ می باشد
<code>getFullYear()</code>	سال را در قالب ۴ عدد بر می گرداند
<code>getHours()</code>	ساعتی از روز را بر می گرداند که می تواند مقداری از ۰ تا ۲۳ باشد
<code>getMinutes()</code>	دقیقه را بر می گرداند که مقداری از ۰ تا ۵۹ است.
<code>getSeconds()</code>	ثانیه را بر می گرداند که مقداری از ۰ تا ۵۹ است
<code>getDay()</code>	روزی از هفته را بر می گرداند که می تواند مقداری از ۰ تا ۶ باشد. (۶ به معنی sunday)
<code>getTime()</code>	تعداد میلی ثانیه های گذشته از تاریخ 1/1/1970 را بر می گرداند
<code>valueOf()</code>	تعداد میلی ثانیه های گذشته از تاریخ 1/1/1970 را بر می گرداند
<code>toString()</code>	رشته ای حاوی اطلاعاتی همچون مخفف نام روز جاری ، ماه جاری و... را بر می گرداند.

علاوه بر متد های فوق ، شی `Date` از متدی به نام `getTimezoneOffset()` که اختلاف بین زمان محلی و زمان واحد جهانی را بر حسب دقیقه بر می گرداند نیز پشتیبانی می کند. به عنوان مثال این متد مقدار ۲۱۰ را برای وقت محلی ایران بر می گرداند. (که همان اختلاف ۳:۳۰ دقیقه ای ساعت تهران نسبت به زمان واحد جهانی است.)

فصل هفت

BOM؛ مدل‌ش‌گرای مرورگر

BOM به عنوان یکی از اجزای اصلی و ابتدایی تشکیل دهنده جاوااسکریپت نقش مهمی در تعامل کاربران با بخش های گوناگون مرورگرها همچون بخش نمایش سند، فریم ها، پنجره ها، تاریخچه¹، مشخصات سیستم عامل و مرورگر و ... ایفا می کند. ما در این بخش ابتدا با BOM آشنا شده و سپس به بررسی بخش های تشکیل دهنده آن و هر یک از خصوصیات آن ها خواهیم پرداخت.

¹ history

BOM چیست؟

آشنایی با مفهوم BOM به منظور یادگیری و استفاده کارآمد از جاوااسکریپت بسیار اهمیت دارد. BOM اشیایی که با پنجره ی مرورگر ارتباط و تعامل مستقیم دارند را فراهم می کند. مانند شکل زیر:

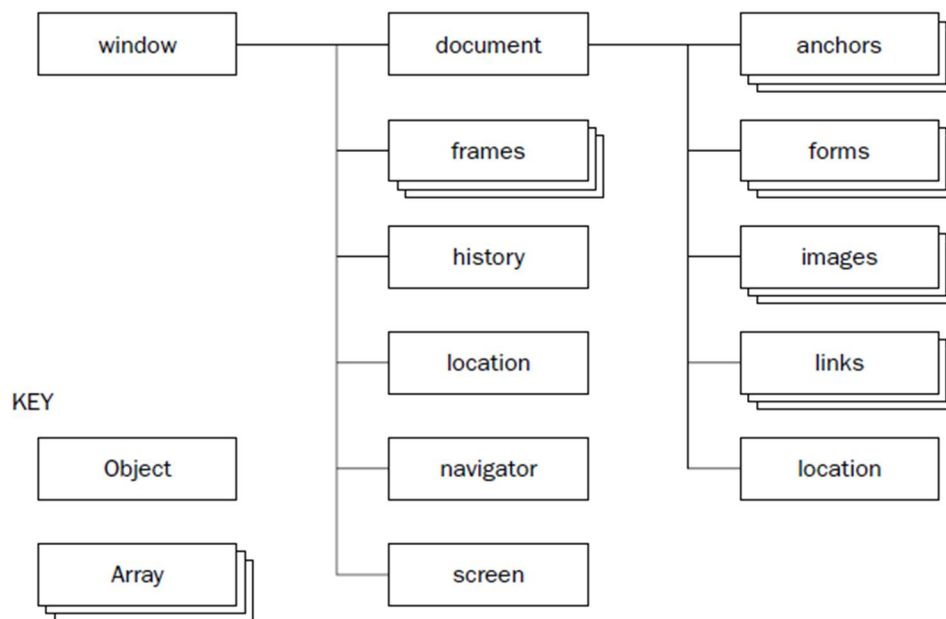


Figure 5-3

اکنون به بررسی هر یک از اجزای تشکیل دهنده BOM و خصوصیات و متدهای مربوط به آن ها می پردازیم:

شی window

شی window تمامی پنجره های مرورگر را شامل می شود اما نه لزوماً محتوایی که در آن نمایش داده می شود. از این شی برای جابجایی، تغییر اندازه و دیگر اثرات بر روی پنجره ها استفاده می کنیم.

دستکاری پنجره ها

شش متد برای دستکاری پنجره مرورگر برای شی window وجود دارد:

۱. `moveBy(dx,dy)`

پنجره را نسبت به موقعیت کنونی به اندازه x در جهت افقی و به اندازه y در جهت عمودی جابجا می کند. عدد های منفی هم برای x,y مجازند.

۲. `moveTo(x,y)`

گوشه بالای چپ مرورگر را به موقعیت x,y می برد. مقادیر منفی نیز مجاز هستند.

۳. `resizeBy(w,h)`

عرض پنجره مرورگر را به اندازه w و ارتفاع آنرا به اندازه h نسبت به size کنونی تغییر می دهد. مقادیر منفی نیز مجازند.

۴. `resizeTo(w,h)`

عرض مرورگر را به w و ارتفاع آن را به h تغییر می دهد. مقادیر منفی مجاز نیستند.

۵. `scrollBy(dx,dy)`

اسکرول افقی را به اندازه x و اسکرول عمودی را به اندازه y جابجا می کند.

۶. `scrollTo(x,y)`

این متد مختصات جدید اسکرول های افقی و عمودی را به ترتیب با استفاده از آرگومان های x و y مشخص می کند.

مثال ها:

```
window.moveBy(10, 20)
```

پنجره را نسبت به مکان فعلی 10px پیکسل به سمت راست و 20px به سمت پایین جابجا می کند.

```
window.resizeTo(150, 300)
```

عرض پنجره را به 150px و ارتفاع آن را به 300px تغییر می دهد.

```
window.resizeBy(150, 0)
```

فقط 150px به عرض کنونی پنجره اضافه می کند.

```
window.moveTo(0, 0)
```

پنجره را به گوشه بالا و سمت چپ صفحه نمایش هدایت می کند.

پیمایش و باز کردن پنجره های جدید

برای باز کردن پنجره های جدید با استفاده از جاوا اسکریپت از متد `open()` استفاده می شود که چهار آرگومان می گیرد:

۱. آدرس صفحه

۲. نام صفحه

۳. رشته ای از ویژگی های

۴. و یک مقدار Boolean

عموماً فقط از سه آرگومان اول استفاده می شود. اگر پنجره ای از قبل با نامی که برای آرگومان دوم انتخاب کرده اید وجود داشته باشد صفحه در آن پنجره باز خواهد شد، در غیر این صورت در پنجره ای جدید باز می شود. اگر آرگومان سوم تعیین نشود پنجره با تنظیمات پنجره اصلی مرورگر باز خواهد شد.

ویژگی های آرگومان سوم مشخص می کند که پنجره ی جدید چه خصوصیتی داشته باشد که در زیر بیان می کنیم: خصوصیات با = مقدار دهی می شود و با r از هم جدا می شود. برخی از خصوصیات مجاز قابل استفاده عبارتند از:

left: فاصله از چپ

top: فاصله از بالا

width: عرض پنجره

height: ارتفاع پنجره

resizable (Yes/No): آیا پنجره قابل تغییر اندازه باشد یا خیر

- scrollable(scrollbars) (Yes/No): مشخص می کند آیا پنجره نوار اسکرول داشته باشد یا خیر
- toolbar (Yes/No): آیا شامل نوار ابزار باشد.
- status (Yes/No): آیا نوار وضعیت داشته باشد
- location (Yes/No): آیا نوار آدرس داشته باشد.
- در رشته ای از خصوصیات نباید هیچ فضای خالی وجود داشته باشد.

متد `open()` شی ای از نوع `window` را بر می گرداند که تمام متدها و خاصیت هایی که شی `window` دارد را داراست.

برای بستن پنجره از متد `close()` استفاده می شود. این متد فقط می تواند پنجره ای که توسط جاوا اسکریپت باز شده است را مستقیماً ببندد نه پنجره ی اصلی.

پنجره های System Dialog

شی `window` چندین تابع برای نمایش پیغام و گرفتن جواب از کاربران را دارد.

- `alert()`: این تابع یک آرگومان از نوع متن می گیرد و آن را در قالب یک پنجره کوچک که یک دکمه `ok` دارد نمایش می دهد:

```
<script type="text/javascript" >
    alert('Hello world');
</script>
```

از این پنجره معمولاً برای نمایش یک پیغام به صورت هشدار استفاده می شود.



- `confirm()`: این تابع هم مانند تابع بالاست. تنها تفاوت این دو وجود یک دکمه `Cancel` در پنجره ی باز شونده است.

```
<script type="text/javascript" >
    confirm('Are you sure ? ');
</script>
```

در صورتی که کاربر دکمه `Ok` را بزند مقدار `True` و در صورت زدن دکمه ی `Cancel` مقدار `False` را بر می گرداند.



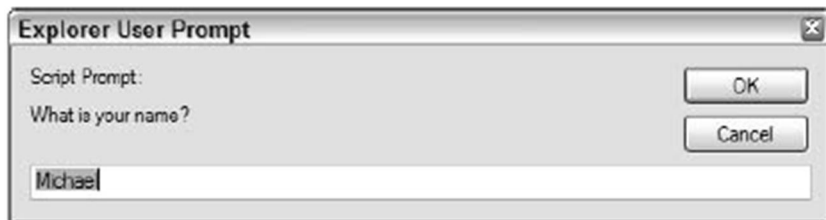
- `prompt()`: پنجره ی این متد چهار قسمت دارد. دکمه ی `Ok`، دکمه ی `Cancel`، یک متن و یک کادر متنی برای وارد کردن یک رشته توسط کاربر.

این متد دو آرگومان می گیرد:

۱. عنوان سوال یا متنی که به کاربر نشان داده می شود.
۲. مقدار پیش فرض برای کادر متنی

```
<script type="text/javascript" >
  Prompt('what is your name','Michael');
</script>
```

در صورتی که کاربر دکمه ی Ok را بزند تابع مقدار وارد شده در کادر متنی را برمی گرداند و در صورت زدن دکمه ی Cancel مقدار Null را برمی گرداند.



خاصیت statusbar

این قسمت پنجره فرآیند بارگذاری و پایان بارگذاری را به کاربر نشان می دهد. هر چند که می توانیم از دو خاصیت به نام های status و defaultStatus برای تغییر آن استفاده کنیم. همانطور که حدس زدید از خاصیت Status برای تغییر متن Statusbar برای چند لحظه استفاده می شود در حالی که از defaultstatus برای تغییر Statusbar تا زمانی که کاربر در صفحه هست استفاده می شود.

برای تغییر لحظه ای نوار وضعیت مثلاً وقتی کاربر، ماوس را روی یک لینک قرار می دهد می توان از کد زیر استفاده نمود:

```
<a href="books.htm" onmouseover="window.status='Information on Wrox books.'"
">Books</a>
```

اجرای مکرر کدها از طریق متدهای Timeouts و Intervals

از این دو تابع برای اجرای یک تکه کد بعد از بازه زمانی خاصی استفاده می شود.

☑ **setTimeouts**: کد گرفته شده را پس از عددی بر حسب میلی ثانیه اجرا می کند. در حالی که Intervals کد گرفته

شده را مکرراً بعد از مدتی بر حسب میلی ثانیه چندین بار تکرار می کند. این متد دو آرگومان می گیرد:

۱. کدی که باید اجرا شود.

۲. مدت زمانی که باید بعد از آن کد اجرا شود.

آرگومان اولی هم می تواند به صورت یک رشته از کدها و هم نام یک تابع باشد. هر سه کد زیر بعد از یک ثانیه یک پنجره هشدار را نمایش می دهند:

```

<script type="text/javascript" >
    setTimeout("alert('Hello world!')", 1000);
</script>

-----

<script type="text/javascript" >
    setTimeout(function() { alert("Hello world!"); }, 1000);
</script>

-----

<script type="text/javascript" >

    function sayHelloWorld() {
        alert("Hello world!");
    }
    setTimeout(sayHelloWorld, 1000);
</script>

```

برای جلوگیری از اجرای تابع `setTimeout()` از متد `clearTimeout()` به صورت زیر استفاده می شود:

```

<script type="text/javascript" >
    var iTimeoutId = setTimeout("alert('Hello world!')", 1000);
    clearTimeout(iTimeoutId);
</script>

```

setIntervals مانند تابع قبلی است جز اینکه کد گرفته شده را بعد از گذشت بازه ی زمانی مشخص تکرار می کند. برای جلوگیری از اجرای این متد , از تابعی به نام `clearInterval()` استفاده می شود:

```

setInterval("alert('Hello world!') ", 1000);
-----
setInterval(function() { alert("Hello world!"); }, 1000);
-----
function sayHelloWorld() {
    alert("Hello world!");
}
setInterval(sayHelloWorld, 1000);

```

شی history

ممکن است بخواهیم به تاریخچه ی مرورگر دسترسی داشته باشیم. البته هیچ راهی برای دسترسی به آدرس صفحات که در history وجود دارند، نیست. برای این کار از متدها و خاصیت های شی `history`. مربوط به شی `window` استفاده می کنیم: متد `go()` فقط یک پارامتر می گیرد: تعداد صفحاتی که باید به جلو یا به عقب پیمایش شوند. اگر عدد منفی باشد به صفحات قبل و اگر عدد مثبت باشد به صفحات جلو می رویم. برای مثال جهت رفتن به یک صفحه عقب از کد زیر استفاده می کنیم:

```
window.history.go(-1);
```

و برای رفتن به جلو:

```
window.history.go(+1);
```

همچنین می توانیم از متد های `back()` و `forward()` به جای کدهای بالا استفاده کنیم.

```
//go back one
history.back();
//go forward one
history.forward();
```

همچنین از خاصیت `length` برای تعداد صفحات موجود در `history` استفاده کنیم:

```
alert("There are currently " + history.length + " pages in history.");
```

شی document

این شی که تنها شی مشترک بین مدل های شی گرای `BOM` و `DOM` است دارای خصوصیتی می باشد. یکی از خاصیت های این شی ، `URL` است که برای تنظیم و دسترسی به آدرس کنونی صفحه استفاده می شود.

```
document.URL = "http://www.learningjquery.ir/";
```

شی `document` از خاصیتی به نام `referrer` برای به دست آوردن آدرس صفحه ای که کاربر از آن به صفحه کنونی آمده است استفاده می کند.

این شی همچنین خاصیتی به نام `title` دارد که از آن برای بدست آوردن و حتی تغییر عنوان صفحه استفاده می کند. می توان از این خاصیت خواندنی/نوشتنی برای تغییر عنوان صفحه به صورت پویا نیز استفاده کرد. به عنوان مثال دستور زیر عنوان صفحه جاری را به `New Title Page` تغییر می دهد:

```
Document.title = "New Title Page";
```

همچنین این شی دارای یکسری خصوصیات مجموعه ای برای دسترسی به انواع عناصر داخل صفحه ی بارگذاری شده است. برخی از خاصیت ها به شرح زیر است:

مجموعه	توضیحات
anchors	دسترسی به لینک های صفحه
embeds	دسترسی به تمامی عناصر embed صفحه
forms	دسترسی به تمامی فرم های صفحه
images	دسترسی به تمامی عناصر عکس صفحه
links	دسترسی به تمامی لینک های صفحه

هر مجموعه می تواند بوسیله ی عدد یا نام، index گذاری شوند. به این معنی که شما می توانید به صورت زیر به اولین عنصر عکس صفحه دسترسی داشته باشید:

```
Document.images[0];
Or
Document.images['image-name'];
```

با این روش ما می توانیم به آدرس آن ها هم دسترسی داشته باشیم , به صورت زیر:

```
document.images[0].src
```

از دیگر متدهای این شی می توان به write() و writeln() برای چاپ یک متن اشاره کرد.

شی location

یکی دیگر از شی ها برای دسترسی به آدرس صفحه جاری، location است. ما توسط خاصیت location.href می توانیم برای تنظیم یا بدست آوردن URL استفاده کنیم:

```
location.href= "http://www.learningjquery.ir/";
```

متد assign() هم همین کار را می کند:

```
Location.assign("http:// www.learningjquery.ir")
```

از متد reload() برای بارگزاری مجدد صفحه استفاده می شود. ما می توانیم تعیین کنیم که بارگزاری مجدد از روی Cache یا Server باشد. این کار با یکی از آرگومان های false برای بارگزاری مجدد از Catch و true برای بارگزاری مجدد از Server استفاده می شود. چنانچه آرگومانی ذکر نشود به صورت پیش فرض false در نظر گرفته خواهد شد.

شی navigator

این شی یکی از اشیای قدیمی مدل شی گرای BOM به شمار می رود. از این شی برای دسترسی و بدست آوردن اطلاعاتی در مورد نوع و نسخه مرورگر استفاده می شود. بعضی از خاصیت های آن به شرح زیر است:

توضیحات	خاصیت ها
رشته ای حاوی کد رشته ای مرورگر	appName
نام عمومی مرورگر	appName
اطلاعات اضافی مرورگر	appMinotVersion
نسخه مرورگر	appVersion
نوع زبان مرورگر یا سیستم عامل	browserLanguage
مشخص می کند میکند آیا کوکی ها فعال هستند یا خیر	cookieEnabled
کلاس cpu را مشخص میکند	cpuClass
فعال بودن جاوا	javaEnabled
زبان مرورگر را مشخص میکند	Language
آرایه ای از mimetype های ثبت شده در مرورگر	mimeType
نوع platform ی که کامپیوتر کاربر بر روی آن قرار دارد را مشخص می کند.	Platform
رشته ای حاوی اطلاعاتی درمورد نوع و نسخه مرورگر و سیستم عامل را نگه داری می کند که می توان از آن برای بازیابی مشخصات دقیق سیستم عامل و مرورگر کار استفاده کرد. مقدار این خاصیت همیشه همراه با هر درخواست توسط مرورگرها فرستاده می شود.	userAgent

جدول زیر مقدار خاصیت userAgent. شی navigator را در چهار مرورگر مشهور و سیستم عامل ویندوز XP نمایش می دهد:

Google Chrome 16	Mozilla/5.0 (Windows NT 5.1) AppleWebKit/535.7 (KHTML, like Gecko) Chrome/16.0.912.77 Safari/535.7
Opera 11	Opera/9.80 (Windows NT 5.1; U; en) Presto/2.7.62 Version/11.00
Firefox 9.0	Mozilla/5.0 (Windows NT 5.1; rv:9.0) Gecko/20100101 Firefox/9.0
Internet Explorer 7.0	Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 7.0 ; Windows NT 5.1; InfoPath.2; .NET CLR 2.0.50727; .NET CLR 3.0.4506.2152; .NET CLR 3.5.30729)

شی screen

از این شی برای دسترسی به اطلاعات مربوطه به صفحه نمایش کاربر استفاده می شود. این شی شامل خواص زیر است:

توضیحات	خاصیت
ارتفاع قابل دسترس از ویندوز	availHeight
عرض قابل دسترس از ویندوز	availWidth
تعداد بیت ها برای نمایش رنگ ها	colorDepth
ارتفاع صفحه	height
عرض صفحه	width

از دو خاصیت اول می توان برای بدست آوردن سایز جدید پنجره استفاده نمود. به طور مثال برای fullscreen کردن صفحه نمایش می توان از کد زیر استفاده نمود:

```
Window.moveTo(0,0);
Window.resizeTo(screen.availWidth,screen.availHeight);
```

فصل هشت

DOM؛ مدل شی گرای سند

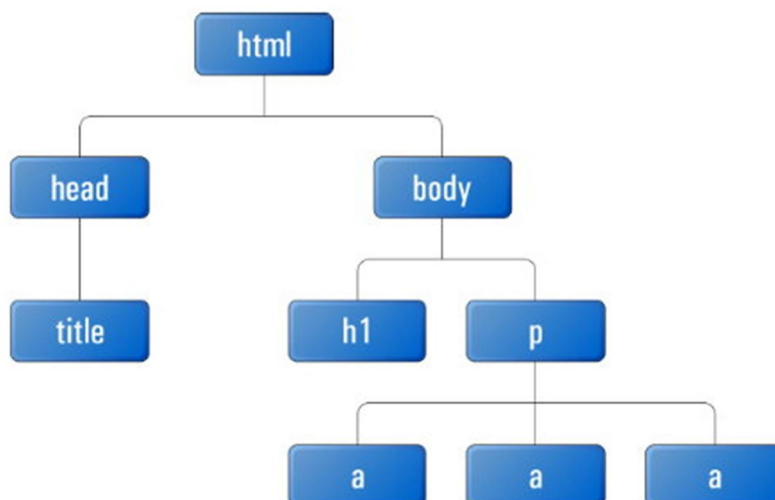
در این فصل به بررسی DOM یکی دیگر از اجزای مهم تشکیل دهنده جاوااسکریپت می پردازیم. این DOM است که امکان دسترسی و دستکاری عناصر موجود در صفحه و قابلیت اضافه، حذف و جابجایی آن ها در جای جای صفحه را فراهم می آورد. در سرآغاز این فصل ابتدا به بررسی و تشریح DOM پرداخته و سپس روش هایی که برای دستکاری عناصر موجود در صفحه را فراهم کرده توضیح خواهیم داد.

DOM چیست؟

DOM به توسعه دهندگان وب امکان دسترسی و دستکاری عناصر یک صفحه HTML را می دهد. این مدل عناصر موجود در یک صفحه HTML را به صورت درختی از گره ها ترسیم می کند. به تکه کد زیر دقت کنید:

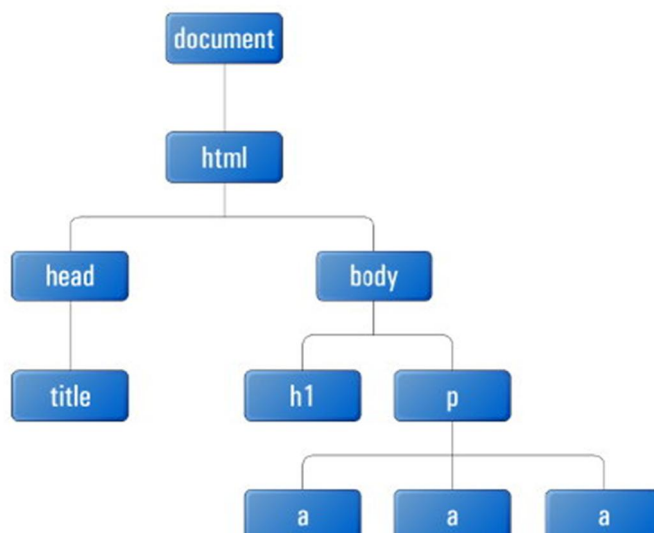
```
<html>
<head>
  <title>DOMinating JavaScript</title>
</head>
<body>
  <h1>DOMinating JavaScript</h1>
  <p>
    If you need some help with your JavaScript, you might like
    to read articles from
    <a href=http://www.danwebb.net/ rel="external">DanWebb</a>
    <a href="http://www.quirksmode.org/" rel="external">PPK</a>
    and
    <a href="http://adactio.com/" rel="external">Jeremy
    Keith</a>
  </p>
</body>
</html>
```

این کد را می توان در قالب درخت زیر نمایش داد:



همانطور که می بینید می توان هر یک از عناصر موجود در صفحه را در قالب یک گره¹ نمایش داده می شود. اما همیشه در DOM گرهی ویژه به نام document وجود دارد که در بالاترین سطح درخت قرار گرفته و سایر گره ها را شامل می شود. با این فرض درخت فوق به شکل زیر تبدیل خواهد شد:

¹ node



در درخت بالا هر مستطیل به عنوان یک گره محسوب می شود. گره ها انواع مختلفی دارند که بعضی از آن ها به شرح زیر است:

document: بالاترین گرهی که همه گره های دیگر به آن متصل هستند(فرزند آن هستند). به این نوع گره ، گره سند^۱ گفته می شود.

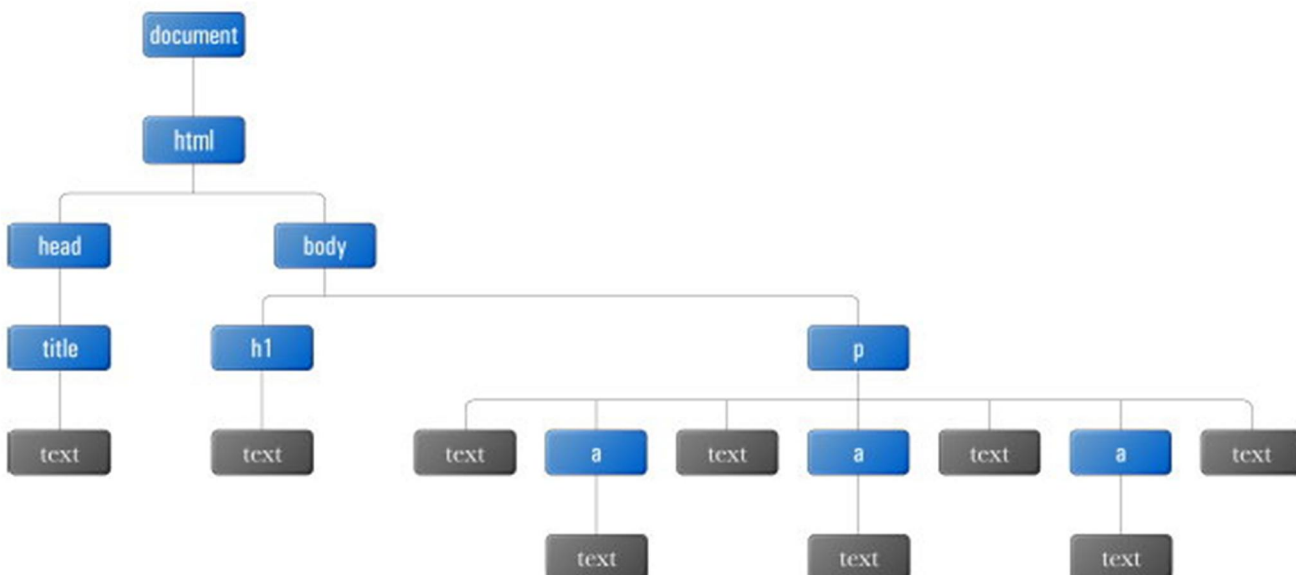
element: گرهی که شامل یک عنصر از صفحه باشد. این گره شامل یک تگ آغازی و یک تگ پایانی مانند `<tag></tag>` یا `<tag />` است. این نوع گره تنها نوعی است که می تواند شامل فرزندان از انواع دیگر باشد. به این گره ها ، گره عنصری^۲ گفته می شود.

text: این نوع گره ها به متن موجود در داخل یک تگ آغازی و تگ پایانی اشاره دارند. این نوع گره ها هم نمی توانند فرزند داشته باشند. به این نوع گره ها ، گره متنی^۳ می گویند. اگر گره های متنی را هم به مثالی که بررسی کردیم اضافه کنیم درخت ما به شکل زیر تبدیل خواهد شد:

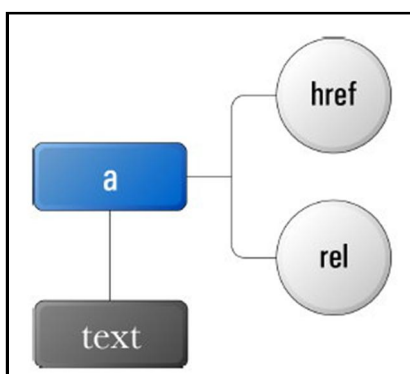
¹ Document Node

² Element Node

³ Text Node



attr: گره ای که به یک صفت از یک عنصر اشاره می کند و فاقد فرزند می باشد. به این نوع گره ها ، گره صفتی¹ گفته می شود. در درخت DOM معمولاً این گره ها را به صورت دایره ای و متصل به گره های عنصری نمایش می دهند. به عنوان مثال هر یک از عناصر لینکی که در مثال بالا مشاهده می شود دارای صفت های href و rel هستند که می توان آن ها را به صورت زیر نمایش داد:



comment: به گره های توضیحی اشاره می کند و فاقد فرزند است. (در واقع به تگ comment صفحه اشاره می کند.)

غالباً گرهی اصلی به عنوان راس این درخت وجود دارد که همان document است.

گره ها از نظر جاوااسکریپت به عنوان یک شی در نظر گرفته می شوند که این اشیا می توانند خاصیت ها و متدهایی داشته باشند. بعضی از آن ها به شرح زیر هستند:

¹ Attribute Node

توضیحات	نوع / نوع بازگشتی	خاصیت / متد
نام گره را بر می گرداند. این خاصیت بستگی به نوع گره دارد.	String	nodeName
مقدار گره را بر می گرداند. این خاصیت بستگی به نوع گره دارد.	String	nodeValue
یکی از انواع گره را بر می گرداند.	Number	nodeType
اشاره به شی document ی که گره جزئی از آن است دارد	Document	ownerDocument
اشاره به اولین گره از لیست گره ها دارد.	Node	firstChild
اشاره به آخرین گره از لیست گره ها دارد.	Node	lastChild
لیست (آرایه) ای از تمام گره های داخل یک گره	NodeList	childNodes
اشاره به گره همزاد (برادر) قبلی دارد. اگر همزاد قبلی وجود نداشت باشد مقدار null را بر میگرداند.	Node	previousSibling
اشاره به گره همزاد (برادر) بعدی دارد. اگر همزاد بعدی وجود نداشت باشد مقدار null را بر میگرداند.	Node	nextSibling
در صورتی که آرایه childNodes دارای یک یا بیشتر از یک عضو (گره) باشد True را بر میگرداند	Boolean	hasChildNodes()
آرگومان node را به انتهای آرایه childNodes اضافه می کند.	Node	appendChild(<i>node</i>)
آرگومان node را از انتهای آرایه childNodes حذف می کند.	Node	removeChild(<i>node</i>)
در آرایه childNodes ، oldnode را با newnode جابجا می کند.	Node	replaceChild (<i>newnode</i> , <i>oldnode</i>)
در آرایه childNodes ، newnode را قبل از refnode قرار می دهد.	Node	insertBefore (<i>newnode</i> , <i>refnode</i>)

استفاده از DOM

دسترسی به گره ها

تکه کد زیر را در نظر بگیرید:

```
<html>
<head>
  <title>DOM Example</title>
</head>
<body>
  <p>Hello World!</p>
  <p>Isn't this exciting?</p>
  <p>You're learning to use the DOM!</p>
</body>
</html>
```

اولا برای دسترسی به عنصر HTML می توان از `documentElement` که یکی از خاصیت های شی `document` است استفاده کنیم. به صورت زیر:

```
var oHtml = document.documentElement;
```

حال می توانیم با استفاده از این متغیر به عناصر `head` و `body` به صورت زیر دسترسی داشته باشیم:

```
var oHead = oHtml.firstChild;
var oBody = oHtml.lastChild;
```

راه دیگر به صورت زیر است:

```
var oHead = oHtml.childNodes[0];
var oBody = oHtml.childNodes[1];
```

برای بدست آوردن تعداد فرزندان یک گره:

```
alert(oHtml.childNodes.length); //outputs "2"
```

می توانیم از متدی موسوم به `item()` برای دسترسی نیز استفاده کنیم:

```
var oHead = oHtml.childNodes.item(0);
var oBody = oHtml.childNodes.item(1);
```

DOM همچنین از دستور `document.body` را برای دسترسی به عنصر `body` صفحه استفاده می کند.

```
var oBody = document.body;
```

می توانیم صحت رابطه های سه متغیر `oHead`، `oBody` و `oHtml` را به صورت زیر نشان دهیم:

```

alert(oHead.parentNode == oHtml); //outputs "true"
alert(oBody.parentNode == oHtml); //outputs "true"
alert(oBody.previousSibling == oHead); //outputs "true"
alert(oHead.nextSibling == oBody); //outputs "true"
alert(oHead.ownerDocument == document); //outputs "true"

```

دسترسی به صفات عناصر

DOM برای دسترسی و دستکاری صفات یک عنصر سه متد تعریف کرده است:

`getAttribute(name)`: مقدار صفتی به نام `name` را از عنصری خاص برمی گرداند.

`setAttribute(name,new Value)`: مقدار صفتی به نام `name` را برابر `new Value` قرار می دهد.

`removeAttribute(name)`: صفتی به نام `name` را از عنصری مشخص حذف می کند.

این متدها برای دسترسی و دستکاری مستقیم صفت های یک عنصر بسیار مناسب اند. بنابراین برای به دست آوردن مقدار صفت ID تگی مشخص می توان به صورت زیر عمل کرد:

```
var sId = oP.getAttribute("id");
```

و برای تغییر مقدار صفت ID به صورت زیر عمل می کنیم:

```
oP.setAttribute("id", "newId");
```

دسترسی به گره های خاص

تا به اینجا با دسترسی به گره های فرزند و پدری آشنا شدیم. اما اگر بخواهیم به یک گره خاص، آن هم در عمق یک درخت دسترسی داشته باشیم چه؟ برای سهولت این کار، DOM چندین متد برای دسترسی مستقیم به گره ها فراهم آورده است.

`getElementsByTagName()`

از این متد برای دسترسی به لیستی (آرایه) از عناصر خاص استفاده می شود.

```
var oImgs = document.getElementsByTagName("img");
```

دستور فوق لیستی از تمام عناصر `img` صفحه را در `oImgs` ذخیره می کند.

فرض کنید می خواهیم به اولین عنصر عکس اولین پاراگراف صفحه دسترسی داشته باشیم:

```

var oPs = document.getElementsByTagName("p");
var oImgsInP = oPs[0].getElementsByTagName("img");

```

می توانیم از دستور زیر برای دسترسی به تمام عناصر صفحه استفاده کنیم:

```
var oAllElements = document.getElementsByTagName("*");
```

getElementsByName()

DOM برای دسترسی به عناصری که صفت name آنها برابر با مقدار خاص است از این متد استفاده می کند. به مثال زیر توجه کنید:

```
<html>
<head>
  <title>DOM Example</title>
</head>
<body>
  <form method="post" action="dosomething.php">
    <fieldset>
      <legend>What color do you like?</legend>
      <input type="radio" name="radColor" value="red" /> Red<br />
      <input type="radio" name="radColor" value="green" /> Green<br />
      <input type="radio" name="radColor" value="blue" /> Blue<br />
    </fieldset>
    <input type="submit" value="Submit" />
  </form>
</body>
</html>
```

این صفحه رنگ مورد علاقه کاربر را سوال می کند. radiobutton ها اسم یکسانی دارند. اما می خواهیم فقط مقدار radiobutton ی که انتخاب شده است را پیدا کنیم. برای ایجاد ارجاع به عناصر radiobutton می توان از کد زیر استفاده نمود.

```
var oRadios = document.getElementsByName("radColor");
```

حال می توانید از همان روش قبلی برای به دست آوردن مقدار هر از radiobutton ها به روش زیر عمل کنید:

```
alert(oRadios[0].getAttribute("value")); //outputs "red"
```

getElementById()

از این متد برای دسترسی به عناصر به وسیله خاصیت ID آنها استفاده می شود. می دانیم که خاصیت ID باید یکتا باشد به این معنی که هیچ دو عنصری نمی توانند داخل یک صفحه، ID یکسانی داشته باشند. این سریعترین و رایجترین راه برای دسترسی به عنصری خاص از صفحه است. به کد زیر نگاه کنید:

```
<html>
<head>
  <title>DOM Example</title>
</head>
<body>
  <p>Hello World!</p>
  <div id="div1">This is my first layer</div>
</body>
</html>
```

چنانچه بخواهیم از متد `getElementsByName()` برای دسترسی به عنصر `div` این صفحه با شناسه `div1` استفاده کنیم باید به صورت زیر عمل کنیم:

```
var oDivs = document.getElementsByTagName("div");
var oDiv1 = null;
for (var i=0; i < oDivs.length; i++){
  if (oDivs[i].getAttribute("id") == "div1") {
    oDiv1 = oDivs[i];
    break;
  }
}
```

اما می توانیم همین کار را به صورت زیر و با استفاده از متد `getElementById()` انجام دهیم:

```
var oDiv1 = document.getElementById("div1");
```

می بینید که استفاده از حالت دوم بسیار ساده تر ، کوتاه تر و بهینه تر است.

ایجاد و دستکاری گره ها

می توانیم از DOM برای اضافه کردن، حذف کردن و جابجایی و دیگر دستکاری ها استفاده کنیم.

ایجاد گره های جدید

برای ایجاد گره های جدید(از انواع مختلف) از متدهای زیر استفاده می شود:

- `createAttribute(name)` برای ایجاد یک صفت جدید با `name` گرفته شده به کار می رود
- `createComment(text)` برای ایجاد یک توضیح
- `createElement(tagname)` برای ایجاد یک عنصر جدید استفاده می شود.
- `createTextNode(text)` ایجاد یک متن ساده با عنوان `text`

createElement() و createTextNode(), appendChild()

فرض کنید تکه کد زیر را داریم:

```
<html>
  <head>
    <title>createElement() Example</title>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

حال می خواهیم عبارت زیر را در این صفحه چاپ کنیم:

```
<p>Hello World !</p>
```

اولین کار ایجاد یک عنصر <p> است.

```
var oP = document.createElement("p");
```

حال یک متن ساده ایجاد می کنیم:

```
var oText = document.createTextNode("Hello World!");
```

حال باید متن را به عنصر <p>، الحاق کنیم. برای این کار از متد appendChild() استفاده می کنیم. از این متد برای اضافه کردن یک فرزند به انتهای لیست فرزندان یک گره استفاده می شود.

```
oP.appendChild(oText);
```

پاراگرافی که را ایجاد کرده ایم باید به صفحه و قسمت body و یا یکی از زیر مجموعه های آن الحاق کنیم. به این شکل:

```
oP.appendChild(oText);
```

نکته: گره های عنصری از خاصیتی خواندنی/نوشتنی به نام innerHTML. برای بازیابی و تغییر محتوای یک عنصر پشتیبانی می کنند. این خاصیت جز استانداردهای W3C نمی باشد اما تمامی مرورگرها از آن پشتیبانی می کنند. فرض کنید تگ زیر را در صفحه داریم:

```
<p id="intro">Hello World!</p>
```

اجرای دستور زیر موجب نمایش پیغام Hello World! یعنی همان محتوای تگ <p> خواهد شد:

```
txt=document.getElementById('intro').innerHTML;
alert(txt); // Hello World!
```

با نسبت دادن مقداری جدید به این خاصیت با استفاده از علامت انتساب می توانیم محتوای یک تگ را تغییر دهیم:

```
Var myPara=document.getElementById('intro');
myPara.innerHTML="Click <a href='#'>Here</a>";
```

تگ <p> به صورت زیر درخواهد آمد. زیرا خاصیت innerHTML محتوای تگ را به صورت کامل با مقدار جدید جایگزین می کند.

```
<p id="intro">Click <a href='#'>Here</a></p>
```

removeChild()، replaceChild() و insertBefore()

طبیعتاً وقتی می توانیم گرهی را اضافه کنیم امکان حذف آن ها نیز وجود خواهد داشت. برای حذف گره ها ازمتد removeChild() استفاده می کنیم. این متد یک آرگومان می گیرد که در واقع گرهی است که باید حذف شود. به شکل زیر:

```
var oP = document.body.getElementsByTagName("p")[0];
document.body.removeChild(oP);
```

برای جابجایی گره ها از متد replaceChild() استفاده می شود. از این تابع به صورت زیر استفاده می شود:

```
var oNewP = document.createElement("p");
var oText = document.createTextNode("Hello Universe! ");
oNewP.appendChild(oText);
var oOldP = document.body.getElementsByTagName("p")[0];
oOldP.parentNode.replaceChild(oNewP, oOldP);
```

برای اضافه کردن یک عنصر به قبل از عنصر دیگری از insertBefore() استفاده می شود. این متد دو آرگومان می پذیرد و آرگومان اول را قبل از آرگومان دوم قرار می دهد.

createDocumentFragment()

به محض اینکه تعدادی گره جدید به سند اضافه می کنیم صفحه برای نمایش تغییرات، به روزرسانی می شود. این رفتار برای تعداد تغییرات کم مناسب است. اما هنگامی که تغییرات زیاد باشد و صفحه بخواهد این رفتار را برای تک تک تغییرات تکرار کند ممکن است موجب کندی در عملکرد مرورگر شود.

برای رفع این مشکل می توانید از یک تکه برنامه¹ استفاده کنید. می توانید تمام گره های جدید را به تکه برنامه اضافه کرده و سپس آن را در صفحه اصلی قرار دهید. فرض کنید می خواهیم چندین پاراگراف را در صفحه ایجاد کنیم. در صورت استفاده از روش های قبلی این امر موجب رفرش هر باره صفحه خواهد شد.

اما بهتر است به روش زیر عمل کنیم:

¹ documentFragment

```

var arrText = ["first", "second", "third", "fourth", "fifth",
"sixth"];
var oFragment = document.createDocumentFragment();
for (var i=0; i < arrText.length; i++) {
    var oP = document.createElement("p");
    var oText = document.createTextNode(arrText[i]);
    oP.appendChild(oText);
    oFragment.appendChild(oP);
}
document.body.appendChild(oFragment);

```

ویژگی های منحصر به فرد DOM برای HTML

یکی از ویژگی های DOM این است که امکان تنظیم و دستکاری صفات مربوط به عناصر HTML را فراهم می آورد. از جمله این ویژگی ها می توان به در نظر گرفتن صفات عناصر به عنوان خاصیت های هر شی اشاره کرد که برای این کار متدها و خاصیت هایی ارائه شده است.

می توانیم به صفات عناصر به عنوان خاصیت های آن دسترسی داشته باشیم. فرض کنید عنصر زیر را داریم:

```

```

برای دسترسی و تنظیم src و border می توانیم از متدهای `getAttribute()` و یا `setAttribute()` استفاده کنیم:

```

alert(oImg.getAttribute("src"));
alert(oImg.getAttribute("border"));
oImg.setAttribute("src", "mypicture2.jpg");
oImg.setAttribute("border", "1");

```

می توانیم از نام صفات هم به عنوان خاصیت هر یک از اشیاء، برای بازیابی و تغییر مقدار صفات استفاده کنیم:

```

alert(oImg.src);
alert(oImg.border);
oImg.src = "mypicture2.jpg";
oImg.border = "1";

```



نکته: برخلاف بسیاری از صفات تگ ها، نمی توانیم از خود صفت class به عنوان یک خاصیت استفاده کنیم. چون این کلمه جز کلمات رزرو شده است و باید به جای آن از کلمه `className` استفاده کنیم.

دستکاری قواعد سبک عناصر

گره های عنصری از شی ای به نام style برای دسترسی به قواعد سبک تعریف شده برای تگ ها پشتیبانی می کنند. سینتکس کلی استفاده از این شی به صورت زیر است:

```
document.getElementById('id').style.property="newValue";
```

به عنوان مثال فراخوانی دستور زیر موجب تغییر رنگ متن عنصری با id برابر intro به رنگ قرمز خواهد شد:

```
document.getElementById('intro').style.color="red";
```

در جاوااسکریپت به منظور دسترسی به آن دسته از قواعدی که شامل کاراکتر - هستند می بایست ابتدا کاراکتر - را حذف کرده و اولین حرف کلمه های بعد از آن را به صورت بزرگ بنویسیم. به عنوان مثال، کد زیر موجب تغییر رنگ پس زمینه عنصر به آبی خواهد شد:

```
document.getElementById('intro').style.backgroundColor="blue";
```

به عنوان مثالی دیگر برای دسترسی به قواعدی همچون border-top-width و padding-bottom می بایست به ترتیب از نام های borderTopWidth و paddingBottom استفاده نمود.

متدهای مربوطه به جداول

فرض کنید که می خواهیم جدول زیر را به صورت پویا و با استفاده از جاوااسکریپت ایجاد کنیم:

```
<table border="1" width="100%">
  <tbody>
    <tr>
      <td>Cell 1,1</td>
      <td>Cell 2,1</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Cell 1,2</td>
      <td>Cell 2,2</td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```

اگر برای ایجاد این جدول بخواهیم از متدهای رایج DOM استفاده کنیم کد ما به صورت ذیل بسیار طولانی و گاهی اوقات سردرگم کننده خواهد شد:

```

//create the table
var oTable = document.createElement("table");
oTable.setAttribute("border", "1");
oTable.setAttribute("width", "100%");

//create the tbody
var oTBody = document.createElement("tbody");
oTable.appendChild(oTBody);

//create the first row
var oTR1 = document.createElement("tr");
oTBody.appendChild(oTR1);
var oTD11 = document.createElement("td");
oTD11.appendChild(document.createTextNode("Cell 1,1"));
oTR1.appendChild(oTD11);
var oTD21 = document.createElement("td");
oTD21.appendChild(document.createTextNode("Cell 2,1"));
oTR1.appendChild(oTD21);

//create the second row
var oTR2 = document.createElement("tr");
oTBody.appendChild(oTR2);
var oTD12 = document.createElement("td");
oTD12.appendChild(document.createTextNode("Cell 1,2"));
oTR2.appendChild(oTD12);
var oTD22 = document.createElement("td");
oTD22.appendChild(document.createTextNode("Cell 2,2"));
oTR2.appendChild(oTD22);

//add the table to the document body
document.body.appendChild(oTable);

```

برای آسانی اینکار DOM یکسری خاصیت ها و متد های منحصر به فردی برای عناصر اصلی جداول همچون table, tbody, tr ایجاد کرده است.

متد ها و خاصیت های منحصر به فرد جدول به شرح زیر می باشد:

- caption: اشاره به عنصر caption جدول دارد. (البته اگر وجود داشته باشد).
- tBodies: مجموعه (آرایه) ای از عناصر tbody
- tFoot: اشاره به عنصر tfoot جدول
- tHead: اشاره به عنصر thead جدول
- Rows: مجموعه ای از تمام ردیف های جدول
- createThead(): ایجاد و قرار دادن یک عنصر جدید thead در جدول
- createTfoot(): ایجاد و قرار دادن یک عنصر جدید tfoot در جدول
- createCaption(): ایجاد و قرار دادن یک عنصر جدید caption در جدول
- deleteThead(): حذف عنصر thead از جدول

- deleteTfoot(): حذف عنصر tfoot از جدول
- deleteCaption(): حذف عنصر Caption از جدول
- deleteRow(position): حذف ردیفی از جدول که در موقعیت position قرار دارد
- insertRow(position): قرار دادن ردیفی در موقعیت position

متد ها و خاصیت های tbody

- Rows: مجموعه از ردیف ها در عنصر tbody
- deleteRow(position): حذف ردیفی در موقعیت position
- insertRow(position): قراردادن ردیفی در موقعیت position مجموعه ای از ردیف ها

متد ها و خاصیت های tr

- Cells: مجموعه ای از سلول ها در یک ردیف
 - deleteCell(position): حذف سلولی در موقعیت position
 - insertCell(position): قرار دادن سلولی در موقعیت position مجموعه ای از سلول ها.
- برای ایجاد جدول قبلی کد ما به صورت زیر خواهد بود:

```
//create the table
var oTable = document.createElement("table");
oTable.setAttribute("border", "1");
oTable.setAttribute("width", "100%");
//create the tbody
var oTBody = document.createElement("tbody");
oTable.appendChild(oTBody);
//create the first row
oTBody.insertRow(0);
oTBody.rows[0].insertCell(0);
oTBody.rows[0].cells[0].appendChild(document.createTextNode("Cell
1,1"));
oTBody.rows[0].insertCell(1);
oTBody.rows[0].cells[1].appendChild(document.createTextNode("Cell
2,1"));
//create the second row
oTBody.insertRow(1);
oTBody.rows[1].insertCell(0);
oTBody.rows[1].cells[0].appendChild(document.createTextNode("Cell
1,2"));
oTBody.rows[1].insertCell(1);
oTBody.rows[1].cells[1].appendChild(document.createTextNode("Cell
2,2"));
//add the table to the document body
document.body.appendChild(oTable);
```


فصل نه

کار با فرمها و عناصر فرم

در صفحات وب فرم ها تنها عناصری هستند که کاربران می توانند به صورت مستقیم یکسری اطلاعات را در آن ها وارد نمایند.

برای ایجاد یک فرم از تگ form و برای ایجاد عناصر آن از تگ هایی همچون input ، select ، textarea و.. استفاده می شود که مرورگرها بوسیله آن ها قادر به نمایش فیلد های یک خطی ، چند خطی ، منوهای باز شو ، دکمه ها و... هستند. در این فصل به بررسی روش های کار بر روی فرم ها از طریق جاوا اسکریپت پرداخته و به نحوه اعتبار سنجی داده های وارد شده در یک فرم خواهیم پرداخت.

¹ Form validation

اساس یک عنصر فرم در صفحه

یک فرم در صفحه بوسیله تگ form که دارای صفت های زیر می باشد ایجاد می شود:

- method: مشخص می کند که مرورگر از چه روشی برای ارسال داده های فرم استفاده کند که می تواند یکی از دو مقدار GET و POST را بپذیرد.
- action: فرم ها پس از ارسال باید به یک صفحه پردازشگر که البته به یکی از زبان های تحت سرور^۱ نوشته می شوند هدایت شوند. این صفت آدرس صفحه پردازشگر فرم را مشخص می کند.
- enctype: نوع رمز گذاری^۲ داده های فرم را هنگام ارسال مشخص می کند که در حالت پیش فرض برابر application/x-url-encoded است. اما در حالتی که داخل فرم خود عنصری از نوع file که کاربران را قادر به آپلود فایل ها می کند وجود داشته باشد باید آن را برابر multipart/form-data قرار دهیم.
- accept: لیستی از MIME type فایل هایی که کاربر مجاز به آپلود آن ها می باشد را تعیین می کند.
- accept-charset: لیستی از مجموعه کاراکترهایی را که سرور باید در هنگام دریافت اطلاعات استفاده کند، مشخص می کند.

نوشتن اسکریپت ها برای دسترسی به عناصر فرم

کدنویسی برای عناصر فرم نسبت به سایر عناصر کمی متفاوت است.

ایجاد ارجاع^۳ به عناصر مورد نظر

قبل از سر و کار داشتن با عناصر form باید ارجاعی به فرم مورد نظر خود در صفحه ایجاد کنیم. این کار از چندین روش انجام می شود.

روش اول، استفاده از متد getElementById() است که از ID فرم برای دسترسی به آن استفاده می کند.

روش دوم استفاده از آرایه ی forms[] است که به عنوان یکی از خاصیت های شی document در DOM معرفی شده است.

برای این کار می توان از اندیس عددی که بستگی به مکان فرم مورد نظر در صفحه دارد استفاده کرد. به عنوان مثال:

```
var oForm = document.forms[0] ; // get the first form
var oOtherForm = document.forms["formZ"] ; // get the form whose name
is "formZ"
```

دسترسی به عناصر داخل یک فرم

هر عنصر داخل یک فرم مثل یک دکمه، یک فیلد یک خطی و... با استفاده از آرایه ای به نام elements[] که یکی از خاصیت های یک شی از نوع فرم می باشد قابل دسترسی است.

می توانید از این آرایه و با استفاده از اندیس عددی یا اسمی مورد نظر به عناصر مختلف فرم دسترسی داشته باشید.

¹ Server side

² Encoding

³ reference

```
var oFirstField = oForm.elements[0] ; // get the first form field
var oTextbox1 = oForm.elements["textbox1"] ; // get the field with the
name "textbox1"
```

خط اول از کد بالا متغیری را تعریف می کند که به اولین عنصر از فرمی به نام oForm اشاره می کند.

خط دوم نیز متغیری را تعریف می کند که به عنصری به نام textbox1 از فرمی به نام oForm اشاره می کند.

یک روش دیگر (که اصطلاحاً به آن روش میانبر می گویند) برای دسترسی به عناصری که نام مشخصی دارند استفاده می شود به شکل زیر است:

```
var oTextbox1 = oForm.textbox1; //get the field with the name
"textbox1"
```

کد بالا متغیری تعریف می کند که به عنصری با شناسه (یا ID) textbox1 از فرمی به نام oForm اشاره می کند.

اگر اسم عنصر مورد نظر دارای چند space باشد باید در اطراف آن از براکت ([]) استفاده کنیم:

```
var oTextbox1 = oForm.textbox1; //get the field with the name
"textbox1"
```

ویژگی ها و خاصیت های عناصر form

تمامی عناصر فرم (به جز عنصری از نوع hidden) شامل یکسری خواص و رویدادهای مشترکی هستند که در زیر بیان می کنیم:

- خاصیت disabled:** از این خاصیت هم برای تشخیص اینکه کدام عنصر در حالت غیر فعال قرار دارد و هم برای فعال یا غیر فعال کردن یک عنصر از قبل فعال استفاده می شود.
- خاصیت form:** اشاره به فرمی دارد که عنصر مورد نظر ما، داخل آن قرار دارد.
- متد focus():** این متد موجب می شود تمرکز¹ صفحه بر روی عنصر مورد نظر قرار گیرد.
- متد blur():** این متد عکس متد بالا است و موجب می شود تمرکز صفحه از روی عنصر مورد نظر خارج شود.
- رویداد blur:** این رویداد موقعی که تمرکز صفحه از روی عنصر مورد نظر خارج شود رخ می دهد.
- رویداد focus:** عکس رویداد بالا عمل می کند و موقعی که تمرکز بر روی عنصر مورد نظر قرار بگیرد رخ می دهد.

برای مثال:

¹ focus

```

var oField1 = oForm.elements[0];
var oField2 = oForm.elements[1];

//set the first field to be disabled
oField1.disabled = true;

//set the focus to the second field
oField2.focus();

//is the form property equal to oForm?
alert(oField1.form == oForm); //outputs "true"

```

نکته: عناصر از نوع hidden فقط از خاصیت form که در بالا ذکر شد پشتیبانی می کند.



ارسال فرم بوسیله جاوااسکریپت

در HTML فرستادن فرم از طریق یک دکمه از نوع submit یا عکسی که در نقش دکمه submit عمل می کند انجام می شود.

مثال:

```

<input type="submit" value="Submit" />
<input type="image" src="submit.gif" />

```

در صورت کلیک بر روی هر یک از دکمه های بالا فرم به صورت معمولی ارسال می شود. چنانچه دکمه Enter صفحه کلید را نیز فشار دهید مرورگر فرم را مثل حالتی که دکمه کلیک می شود ارسال می کند. برای تست ارسال شدن فرم می توانید از کد ساده زیر در تگ آغازین فرم مورد نظرتان استفاده کنید:

```

<form method="post" action="javascript:alert('Submitted')">

```

اگر می خواهید که از هیچ یک از روش های فوق استفاده نکنید می توانید از متدی به نام submit() استفاده کنید. این متد جزئی از تعاریفات DOM برای یک عنصر form است و می تواند هر جایی از صفحه استفاده شود. برای این کار اولاً باید ارجاعی به فرم مورد نظر ایجاد کرد (طبق روش هایی که قبلاً ذکر شد):

```

oForm = document.getElementById("form1");
oForm = document.forms["form1"];
oForm = document.forms[0];

```

بعد از این کار می توانید به راحتی از این متد استفاده کنید:

```

oForm.submit();

```

ارسال form فقط یکبار!

یکی از مشکلاتی که توسعه دهندگان در فرم ها با آن روبرو هستند این است که بسیاری از کاربران برای اطمینان از اینکه فرم به درستی ارسال شود چندین بار بر روی دکمه submit کلیک می کنند. مشکلی که در اینجا هست این است که به ازای هر بار کلیک کاربر بر روی دکمه یک درخواست اضافی به سرور ارسال می شود.

راه حل این مشکل بسیار ساده است: بعد از اینکه کاربر دکمه را کلیک کرد، آن را غیر فعال¹ می کنیم. برای انجام این کار می توان به جای استفاده از دکمه submit معمولی زیر:

```
<input type="submit" value="Submit" />
```

از کد زیر استفاده کرد:

```
<input type="button" value="Submit" onclick="this.disabled=true;
this.form.submit()" />
```

موقعی که این دکمه کلیک می شود اولاً خود دکمه غیر فعال می شود و سپس فرمی را که جزئی از آن است، ارسال می کند. توجه کنید که در اینجا کلمه کلیدی this به دکمه اشاره دارد و form به فرم دربرگیرنده دکمه اشاره می کند. همانطور که یک فرم را می توانیم بوسیله متد submit() ارسال کنیم می توانیم آن را به وسیله متدی به نام reset() نیز reset (پاک سازی) کنیم:

```
<input type="button" value="Reset" onclick="document.forms[0].reset()" />
```

کار با کادرهای متنی

دو نوع کادر متنی در HTML مورد استفاده قرار می گیرد.

یک خطی:

```
<input type="text"/>
```

و چند خطی:

```
<textarea>Content</textarea>
```

برای درست کردن یک کادر متنی یک خطی می بایست صفت type عنصر input را برابر text قرار دهیم. صفت size طول کادر را بر حسب تعداد کاراکترها مشخص می کند. مقدار صفت value نیز مقدار پیش فرض موجود داخل آن را مشخص می کند. صفت maxlength حداکثر تعداد کاراکترهایی که بتوان در کادر وارد کرد را مشخص می کند.

```
<input type="text" size="25" maxlength="50" value="initial value" />
```

¹ disabled

عنصر textarea برای ایجاد کادرهای متنی چند خطی مورد استفاده قرار می گیرد. از صفت های rows و cols برای مشخص کردن طول و عرض textarea استفاده می شود.

```
<textarea rows="25" cols="5">initial value</textarea>
```

بر خلاف input این عنصر امکان مشخص کردن حداکثر تعداد کاراکتر های ورودی را ندارد.

بازیابی و تغییر مقدار یک textbox

اگر چه هر دو عنصر بالا تفاوت هایی دارند اما هر دوی آن ها از خاصیتی به نام value برای بازیابی مقدار وارد شده در آن ها پشتیبانی می کنند.

به عنوان مثال برای بازیابی مقدار وارد شده در فیلدی با شناسه (یا ID) txt1 می توان به صورت زیر عمل کرد:

```
var oTextbox1 = document.getElementById("txt1");
```

چون مقداری که خاصیت value برمی گرداند یک رشته ساده است می توان از تمامی متدها و خواصی که قبلا برای رشته ها اشاره کردیم استفاده کرد.

```
alert ('oTextbox1.length');
```

از این خاصیت برای قراردادن مقادیر جدید در کادر های متنی نیز می توان استفاده کرد. به عنوان مثال با دستور زیر می توان مقادیر جدیدی را به oTextbox1 (که در بالا ذکر شد) اضافه کنیم:

```
oTextbox1.value='first textbox';
```

انتخاب متن های داخل کادرهای متنی

هر دو نوع فیلد بالا از متدی به نام select() برای انتخاب تمامی متن داخل آن ها پشتیبانی می کنند.

برای این کار اولاً تمرکز صفحه باید بر روی آن قرار گیرد. برای اطمینان از این امر باید همیشه قبل از متد select() از متدی به نام focus() استفاده نمایید. (البته این کار در تمامی مرورگرها الزامی نیست اما بهتر است همیشه انجام شود.)

به عنوان مثال برای انتخاب تمامی متن موجود در کادر متنی فوق:

```
oTextbox1.focus();
oTextbox1.select();
```

رویداد های کادرهای متنی

هر دو نوع فیلد بالا علاوه بر پشتیبانی از رویداد های blur و focus از دو رویداد جدید به نام های change و select نیز پشتیبانی می کنند.

change: این رویداد وقتی رخ می دهد که کاربر بعد از تغییر متن داخل کادرهای متنی، آن ها را از حالت تمرکز صفحه خارج کند.

☑ `select`: این رویداد وقتی رخ می دهد که یک یا چند کاراکتر از رشته های داخل یک کادر متنی چه به صورت دستی یا توسط متد `select()` انتخاب شوند.

تفاوت رویداد های `change` و `blur` این است که رویداد `blur` تنها زمانی رخ می دهد که تمرکز صفحه از عنصر مورد نظر خارج شود و رویداد `change` نیز وقتی رخ می دهد که علاوه بر تغییر متن داخل `textarea` ها ، تمرکز صفحه نیز از آن ها خارج می شود.

اگر متن داخل کادر متنی ثابت باشد و فقط تمرکز صفحه از عنصر برود `blur` رخ می دهد اما اگر متن هم تغییر کرده باشد ابتدا رویداد `change` و به دنبال آن `blur` رخ خواهد داد.

انتخاب خودکار متن درون کادرهای متنی

برای انتخاب خودکار متن درون یک کادر متنی هنگامی که تمرکز صفحه بر روی آن ها قرار می گیرد می توان به راحتی از دستور `this.select()` در رویداد `onFocus` عنصر مورد نظر استفاده نمود.

به عنوان مثال:

```
<input type="text" onfocus="this.select();" />
<textarea onfocus="this.select()"></textarea>
```

چرخش Tab بین عناصر فرم به صورت خودکار

بعد از تکمیل کادر های متنی که تعداد کاراکترهای مشخصی را می پذیرند می توانید کنترل (تمرکز) صفحه را به دیگر عناصر صفحه منتقل کنید.

برای این کار می توانیم از صفت `maxlength` در تگ های `<input />` استفاده کنیم:

```
<input type="text" maxlength="4" />
```

کاری که باید در اینجا انجام دهیم تشخیص وارد شدن حداکثر کاراکتر ها و فراخوانی متد `focus()` برای عنصر فرم بعدی است. برای این کار از تابعی به نام `test` استفاده می کنیم:

```
function test(oTextbox) {
    var oForm = oTextbox.form;

    //make sure the textbox is not the last field in the form
    if (oForm.elements[oForm.elements.length-1] != oTextbox
        && oTextbox.value.length == oTextbox.getAttribute("maxlength")) {
        for (var i=0; i < oForm.elements.length; i++) {
            if (oForm.elements[i] == oTextbox) {
                for(var j=i+1; j < oForm.elements.length; j++) {
                    if (oForm.elements[j].type != "hidden") {
                        oForm.elements[j].focus();
                        return;
                    }
                }
            }
        }
        return;
    }
}
};
```

تابعی که ما نوشتیم باید بعد از هر بار وارد کردن کاراکتر داخل textbox فراخوانی می شود. برای اینکار از رویداد `onKeyUp` استفاده خواهیم کرد به صورت زیر:

```
<input type='text' maxlength='4' onKeyUp='test(this)' />
```

محدود کردن کاراکترهای ورودی در یک textarea

اگر چه یک `textfield` دارای صفتی به نام `maxlength` برای محدود کردن کاراکترهای ورودی است اما یک `textarea` فاقد این صفت است. اما ما می توانیم توسط یک کد ساده javascript اینکار را انجام دهیم. برای این کار ابتدا تابعی به نام `isNotMax()` تعریف خواهیم کرد. به صورت زیر:

```
function isNotMax(oTextbox) {
    Return oTextbox.value.length != oTextarea.getAttribute('maxlength');
}
```

همانطور که می بینید این تابع بسیار ساده است. فقط تعداد کاراکترهای وارد شده در کادر متنی را با صفت `maxlength` عنصر مورد نظر مقایسه می کند و در صورتی که برابر نباشد `true` و در غیر اینصورت `false` را برمی گرداند. توجه داشته باشید صفت `maxlength` برای `textarea` صفتی غیر استاندارد است اما می توانیم توسط متد `getAttribute()` مقدار آن را بدست آوریم.

در مرحله بعد باید این تابع را در رویداد `onKeyPress` عنصرمان فراخوانی کنیم. این رویداد قبل از وارد کردن هر کاراکتر رخ خواهد داد که دقیقا زمانی است که باید به حداکثر رسیدن تعداد کاراکترهای ورودی را چک کنیم. چیزی مانند کد زیر:

```
<textarea rows='10' cols='25' maxlength='150' onKeyPress='return
isNotMax(this) '></textarea>
```

توجه کنید که مقدار برگشتی از تابع به کنترل کننده‌ی رویداد onKeyPress فرستاده می‌شود. البته این شیوه از راه‌های قدیمی کنترل رفتار پیش فرض یک رویداد است. موقعی که تعداد کاراکترهای ورودی از MAX کمتر باشد تابع مقدار true به معنی ادامه رفتار عادی رویداد را برمی‌گرداند در غیر این صورت موجب جلوگیری از رفتار عادی رویداد و در نتیجه کاراکترهای بیش از حد مجاز خواهد شد.

کار با listbox ها و combobox ها

listbox ها و combobox ها در HTML بوسیله تگی به نام select ایجاد می‌شوند که به صورت پیش فرض مرورگرها این عنصر را به صورت combobox نشان می‌دهند.

```
<select name="selAge" id="selAge">
  <option value="1">18-21</option>
  <option value="2">22-25</option>
  <option value="3">26-29</option>
  <option value="4">30-35</option>
  <option value="5">Over 35</option>
</select>
```

مقدار صفت value آیتمی را که توسط کاربر انتخاب می‌شود به سرور فرستاده می‌شود.

برای نشان دادن یک listbox فقط کافی است صفتی به نام size را با مقداری که مشخص کننده ی تعداد آیتم‌های قابل نمایش به صورت پیش فرض است به تگ select اضافه کنید. به عنوان مثال کد زیر listbox ی با 5 آیتم نمایشی بصورت پیش فرض را نمایش می‌دهد:

```
<select name="selAge" id="selAge" size="3">
  <option value="1">18-21</option>
  <option value="2">22-25</option>
  <option value="3">26-29</option>
  <option value="4">30-35</option>
  <option value="5">Over 35</option>
</select>
```

برای دسترسی به هر دو نوع عنصر فوق می‌توان طبق قواعدی که قبلاً گفتیم عمل کنید:

```
oListbox = document.getElementById("selAge");
```

DOM برای تمامی عناصر select آرایه ای به نام options که هر خانه آن اشاره به option ی از آن عنصر دارد تعریف کرده است.

می توانیم برای نمایش متن (عنوان) هر option و مقدار صفت value آن ها از روش های قبلی استفاده کنیم. مثلا:

```
alert(oListbox.options[1].text); //output display text
alert(oListbox.options[1].value); //output value
```

علاوه بر این، هر option دارای خاصیتی به نام index است که در واقع موقعیت آن را در آرایه options مشخص می کند.

```
alert(oListbox.options[1].index); //outputs "1"
```

البته چون options یک آرایه است می توانیم از خاصیتی به نام length برای مشخص کردن تعداد کل option های استفاده کنیم.

```
alert("There are " + oListbox.options.length + " in the list.");
```

اما حال از کجا بفهمیم که کدام option (آیتم) توسط کاربر انتخاب شده است؟

بازیابی/تغییر دادن option(ها)ی انتخاب شده

عنصر select دارای خاصیتی به نام selectedIndex است که index آیتم انتخاب شده را نگه داری می کند و در صورتی که هیچ آیتمی انتخاب نشده باشد مقدار 1- را برمی گرداند.

```
alert("The index of the selected option is " +
oListbox.selectedIndex);
```

اما همانطور که می دانید با اضافه کردن صفتی مانند multiple='multiple' به عنصر select امکان انتخاب بیش از یک آیتم در آن واحد امکان پذیر است. در این صورت خاصیت selectedIndex حاوی اولین عنصر انتخاب شده از list خواهد بود و این کمکی به ما نمی کند. چون index تمام آیتم های انتخاب شده احتیاج داریم. برای این کار نیاز به یک تابع داریم.

این تابع در طول آیتم های یک listbox چرخش کرده و مقدار خاصیتی به نام selected که مشخص کننده ی انتخاب شدن یا نشدن آیتم است را بررسی کرده و index آن option را به آرایه ای اضافه می کند. خاصیت selected فقط می تواند یکی از مقادیر true (انتخاب شده) یا false (انتخاب نشده) را در بر داشته باشد.

```
function getSelectedIndexes (oListbox) {
    var arrIndexes = new Array;
    for (var i=0; i < oListbox.options.length; i++) {
        if (oListbox.options[i].selected) {
            arrIndexes.push(i);
        }
    }
    return arrIndexes;
};
```

از این تابع می توان هم برای بدست آوردن آیتم های انتخاب شده و هم تعداد آن ها استفاده کرد.

اضافه کردن option ها

می توانیم از طریق جاوااسکریپت ، آیتم های جدیدی به list ها اضافه کنیم. برای این کار تابعی با سه آرگومان زیر طراحی می کنیم:

listی که می خواهیم روی آن کار کنیم، نام آیتمی که می خواهیم اضافه کنیم و مقداری که می خواهیم اضافه کنیم. بعد توسط متدهای قبلی DOM یک عنصر option جدید ایجاد کرده و آن را به عنصر select اضافه می کنیم:

```
function add (oListbox, sName, sValue) {
    var oOption = document.createElement("option");
    oOption.appendChild(document.createTextNode(sName));
    if (arguments.length == 3) {
        oOption.setAttribute("value", sValue);
    }
    oListbox.appendChild(oOption);
}
```

چون صفت value برای یک option اختیاری است می توانیم در صورتی که value برای تابع فرستاده شده است آن را به option اضافه کنیم. برای چک کردن اینکه value فرستاده شده یا نه از دستور `arguments.length==3` استفاده می کنیم.

حذف option ها

جاوااسکریپت علاوه بر امکان اضافه کردن option ها ، امکان حذف آن ها را نیز فراهم می کند.

یکی از روش های قدیمی برای این کار استفاده از آرایه ی options و قراردادن مقدار null برای عنصری از آن که می خواهیم حذف کنیم است:

```
oListbox.options[1] = null;
```

روش بهتر و جدیدتر استفاده از متدی به نام `remove()` است که آرگومان (index) عنصر مورد نظر برای حذف را می پذیرد:

```
var oListbox = document.getElementById("selListbox");
oListbox.remove(0); //remove the first option
```

می توان همانند روش اضافه کردن option ها تابعی برای حذف آن ها از listها استفاده کرد:

```
function del (oListbox, iIndex) {
    oListbox.remove(iIndex);
}
```

چنانچه بخواهید هر یک از option های موجود در یک listbox را حذف کنید می توانید متد remove() را برای هر کدام از آن ها فراخوانی کنید.

```
function clear (oListbox) {  
    for (var i=oListbox.options.length-1; i >= 0; i--) {  
        del(oListbox, i);  
    }  
}
```

کد بالا برای حذف، آیتم ها را بر عکس طی می کند. این کار الزامی است چرا که با هر بار حذف شدن یک آیتم از لیست خاصیت index هر option شماره گذاری مجدد می شود. به این دلیل بهتر است همیشه اول عنصری با بزرگترین index و سپس عناصر با index کوچکتر تر حذف شوند.

فصل ده

رویدادها در جاوااسکریپت

تعاملات جاوااسکریپت با HTML از طریق رخداد رویدادهایی که به واسطه دستکاری‌هایی که کاربر یا مرورگر بر روی صفحه انجام می‌دهد، امکان پذیر می‌شود. رویدادها و چگونگی تشخیص و کنترل آن‌ها یکی از مباحث مهم جاوااسکریپت به شمار می‌رود. ما در این فصل ابتدا با مفهوم رویدادها آشنا شده و سپس به روشهای کنترل و پاسخگویی به آن‌ها خواهیم پرداخت. سپس با انواع رویدادها آشنا شده و در انتها با شیء event برای تشخیص خصوصیات رویدادهای رخ داده استفاده خواهیم کرد.

کنترل رویدادها

موقعی که صفحه بارگذاری می شود رویدادی رخ داده است، موقعی که کاربر بر روی دکمه ای کلیک می کند، باز هم رویدادی رخ داده است. توسعه دهندگان می توانند از این رویدادها برای اجرای کدهایی که به رویدادها پاسخ می دهند استفاده کنند. مثلا دکمه ای موجب بستن پنجره شود، پیغامی را به کاربر نمایش دهد، داده ها را اعتبارسنجی کند و....

رویدادها در واقع عملیات خاصی هستند که یا توسط کاربر یا توسط خود مرورگر انجام می شوند. این رویدادها نام هایی همچون `mouseover`، `load`، `click` و... دارند. اصطلاحا به تابعی که در پاسخ به یک رویداد فراخوانی می شود کنترلگر رویداد^۱ می گویند. به عنوان مثال تابعی که برای پاسخ به رویداد `click` صدا زده می شود کنترلگر `onclick` نامیده می شود.

برای مشخص کردن کنترلگرهای حادثه به دو روش می توان عمل کرد: **از طریق جاوااسکریپت یا از طریق HTML**. برای مشخص کردن یک کنترلگر از طریق جاوااسکریپت ابتدا باید به شی مورد نظر ارجاعی ایجاد کرده و سپس تابعی را به کنترلگر حادثه آن (که به صورت یک خاصیت برای آن تعریف شده است) منتسب کنیم. برای مثال:

```
var oDiv = document.getElementById('div1');
oDiv.onclick= function (){
    alert('I Was Clicked !!!');
}
```

دقت کنید که در این روش باید تمامی حروف نام کنترلگر رویداد به صورت کوچک نوشته شود.

در روش دوم می توانیم یک صفت کنترلگر رویداد، که اسکریپتی را به عنوان مقدار می پذیرد در تگ مربوطه قرار دهیم. به صورت زیر:

```
<div onclick='alert("I Was Clicked !!!")'></div>
```

در این روش نام کنترلگر حادثه می تواند به هر شکلی نوشته شود. در نتیجه `onclick` معادل است با: `OnClick` یا `ONCLICK`.

انواع رویدادها

رویدادهایی که در مرورگر رخ می دهند معمولا به چند دسته زیر تقسیم بندی می شوند:

- رویدادهای `mouse` که وقتی کاربر از طریق ماوس خود کارهایی را انجام می دهد، رخ می دهند.
- رویدادهای `keyboard` که وقتی کاربر دکمه ای از صفحه کلید را فشار می دهد رخ می دهند.
- رویدادهای `HTML` که موقعی که تغییراتی در پنجره مرورگر انجام می شوند رخ می دهند.
- رویدادهای تغییر که زمانی که تغییراتی در ساختار `DOM` صفحه انجام می شود رخ می دهند.

رویدادهای `mouse`

رایج ترین رویدادهایی هستند که رخ می دهند و به شرح زیر می باشند:

¹ Event Handler

- click: موقعی که کاربر دکمه چپ ماوس را فشار می دهد رخ می دهد. (نه دکمه راست). هنگامی که تمرکز صفحه بر روی یک دکمه باشد و کاربر کلید enter را هم بزند این رویداد رخ می دهد.
 - dblclick: موقعی که کاربر دو بار دکمه چپ ماوس را کلیک می کند رخ می دهد.
 - mousedown: موقعی که کاربر هر دکمه ای از ماوس را فشار دهد رخ می دهد.
 - mouseout: موقعی رخ میدهد که نشانگر موس بر روی عنصر است و کاربر آن را به بیرون از محدوده عنصر هدایت میکند.
 - mouseover: موقعی رخ می دهد که نشانگر موس از خارج از عنصر بر روی آن هدایت می شود.
 - mouseup: موقعی رخ می دهد که هر دکمه ای از ماوس رها می شود.
 - mousemove: مکررا هنگامی که نشانگر موس بر روی عنصری است رخ می دهد.
- تمامی عناصر موجود در یک صفحه از رویدادهای فوق به خوبی پشتیبانی می کنند.

ترتیب اجرایی رویدادها

قبل از رخداد رویداد click همیشه ابتدا رویداد mousedown و در پی آن mouseup و آخر سر click رخ می دهد. در هنگام اجرای رویداد dblclick رویدادهای زیر به ترتیب اجرا می شوند:

۱. mousedown
۲. mouseup
۳. click
۴. mousedown
۵. mouseup
۶. click
۷. dblclick

هنگام جا به جا شدن نشانگر ماوس از یک عنصر بر روی عنصر دیگر، ابتدا رویداد mouseout سپس رویداد mousemove برای عنصر بین این دو و آخر سر، رویداد mouseover رخ می دهد.

رویدادهای صفحه کلید

رویداد های صفحه کلید به واسطه عملیاتی که کاربر بر روی صفحه کلید انجام می دهد رخ می دهند. رویداد های صفحه کلید به شرح زیر می باشند:

- keydown: هنگامی که کلیدی از صفحه کلید زده می شود رخ می دهد. این رویداد مکررا زمانی که دکمه ای پایین نگه داشته شود نیز رخ می دهد. (این رویداد همیشه قبل از keypress رخ می دهد).
- keypress: هنگامی که کلیدی از صفحه کلید زده می شود و به موجب آن یک کاراکتر برگردانده می شود رخ می دهد. این رویداد مکررا زمانی که کاربر دکمه ای را پایین نگه می دارد نیز رخ می دهد. (کلیدهای enter، alt، ctrl و shift موجب رویداد این رویداد نمی شوند).
- keyup: هنگامی رخ می دهد که دکمه ای که پایین بوده است رها شود.

ترتیب اجرایی رویداد های صفحه کلید

موقعی که کاربر یک کلید کاراکتری را در صفحه کلید فشار می دهد رویداد های زیر به ترتیب اجرا می شوند:

۱. keydown

۲. keypress

۳. keyup

اگر کلیدی غیر کاراکتری مثل shift فشار داده شود رویداد های زیر به ترتیب اجرا می شوند:

۱. keydown

۲. keyup

اگر کاربر کلیدی کاراکتری را فشار داده و پایین نگه دارد رویدادهای keypress و keydown مکررا یکی پس از دیگری رخ می دهند تا زمانی که کلید رها شود.

اگر کاربر کلیدی غیر کاراکتری را فشار داده و پایین نگه دارد فقط رویداد keydown مکررا اجرا می شود.

دیگر رویداد ها

از دیگر رویدادهایی که ممکن است در صفحه و بر روی بعضی از عناصر رخ دهد می توان به موارد زیر اشاره نمود:

load: موقعی رخ می دهد که صفحه به طور کامل بارگذاری شود یا اینکه یک عنصر img یا object به طور کامل بارگذاری شوند. برای فعال کردن کنترلگرهای رویداد onload برای صفحه آن را در دستور <body> قرار می دهیم. برای مثال در عبارت زیر از این رویداد استفاده کرده ایم تا پس از خاتمه بارگذاری صفحه پیغام loading complete نمایش داده شود:

```
<body onload='alert("loading complete !!!")'></body>
```

این رویداد برای تگ هایی همچون body, embed, img, iframe و script قابل استفاده است.

- unload: هنگامی رخ می دهد که کاربر صفحه بار شده جاری را ببندد. این می تواند به موجب زدن دکمه X (close) پنجره یا وارد کردن یک آدرس جدید در نوار آدرس مرورگر باشد.
- abort: این رویداد برای یک object هنگامی که کاربر قبل از بارگذاری کامل آن ، عمل بارگذاری را متوقف کند رخ می دهد.
- error: این رویداد برای یک صفحه هنگامی که در آن یک خطا رخ می دهد، برای یک عکس هنگامی که نتواند بارگذاری شود و برای یک عنصر object هنگامی که نتواند بارگذاری شود رخ می دهد.
- select: این رویداد هنگامی رخ می دهد که کاربر یک یا چند کاراکتر را از داخل یک ناحیه متنی (منظور تگ های input و textarea) انتخاب کند رخ می دهد.
- change: بر روی یک ناحیه متنی، هنگامی که مقدار داخل ناحیه متنی تغییر کرده و در ادامه تمرکز صفحه از روی عنصر خارج شود و برای یک عنصر select هنگامی که مقدار آن تغییر می کند رخ می دهند.
- submit: برای عنصر form، هنگامی که دکمه submit مربوط به فرم کلیک می شود رخ می دهد.
- reset: برای عنصر form، هنگامی که دکمه reset مربوط به فرم کلیک می شود رخ می دهد.
- focus: برای یک عنصر زمانی که تمرکز صفحه بر روی آن قرار می گیرد رخ می دهد.
- blur: برای یک عنصر زمانی که تمرکز صفحه را از دست می دهد رخ می دهد.

شی **event**

شی **event** که در نسخه 1.2 و بالاتر جاوااسکریپت در دسترس قرار گرفته است، شی خاصی است که به همراه هر رویداد برای کنترلگر آن رویداد فرستاده می شود. در واقع کنترلگر رویداد می تواند آن را به عنوان یکی از پارامترها دریافت کند و خاصیت های شی **event** اطلاعاتی را در مورد آن رویداد در دسترس برنامه نویسان قرار می دهد.

بعضی از اطلاعاتی که این شی در اختیار قرار می دهد به شرح زیر است:

- شی ای که موجب رخداد رویداد شده است.
 - اطلاعاتی در مورد نشانگر ماوس در هنگام رخداد رویداد
 - اطلاعاتی در مورد صفحه کلید در هنگام رخداد رویداد
- برای دسترسی به این شی می توان به چندین طریق عمل کرد:

در **Internet Explorer**، این شی به عنوان یکی از خواص شی **window** قابل دسترسی است. این بدین معنی است که یک کنترلگر رویداد به طریق زیر می تواند به شی **event** دسترسی داشته باشد:

```
oDiv.onclick = function () {
    var oEvent = window.event;
}
```

اگر چه این شی به عنوان یکی از خواص **window** شناخته می شود اما فقط زمانی در دسترس است که رویدادی رخ داده باشد. بعد از اینکه کنترلگر رویداد به طور کامل اجرا شد، شی **event** نیز از بین خواهد رفت.

اما در استانداردهای **DOM** می توان از روش دسترسی به آرگومان تابع برای دسترسی به شی **event** استفاده کنیم. به عنوان مثال:

```
oDiv.onclick = function () {
    var oEvent = arguments[0];
}
```

البته می توان نامی برای این آرگومان مشخص کرد و از آن برای دسترسی استفاده نمود:

```
oDiv.onclick = function (oEvent) {
    ...
}
```


خواص و متدهای شی `event`

این شی شامل خواص و متدهایی است که در ادامه بررسی خواهیم کرد:

- `shiftkey`: اگر دکمه `shift` زده شده باشد `true` و در غیر این صورت `false` را برمی گرداند.
- `altkey`: اگر دکمه `alt` زده شده باشد `true` و در غیر این صورت `false` را برمی گرداند.
- `ctrlkey`: اگر دکمه `ctrl` زده شده باشد `true` و در غیر این صورت `false` را برمی گرداند.
- `button`: مشخص می کند که کدام یک از دکمه های ماوس زده شده اند. مقادیری که این خاصیت برمی گرداند به

شرح زیر است:

- ❖ ۰: هیچ دکمه ای زده نشده است
- ❖ ۱: دکمه چپ زده شده است.
- ❖ ۲: دکمه راست زده شده است.
- ❖ ۳: دکمه چپ و راست با هم زده شده اند.
- ❖ ۴: دکمه وسط زده شده است.
- ❖ ۵: دکمه های چپ و وسط با هم زده شده اند.
- ❖ ۶: دکمه های راست و وسط با هم زده شده اند.
- ❖ ۷: هر سه دکمه با هم زده شده اند.

- `pageX` و `pageY`: مختصات افقی و عمودی ماوس را نسبت به گوشه چپ و بالای صفحه در هنگام رخداد رویداد را مشخص می کند.

- `type`: نوع رویدادی که رخ داده است را برمی گرداند مثلا `click` و `mouseover` و...
- `keyCode`: عددی است که مشخص می کند کدام دکمه از صفحه کلید فشار داده شده است. (در مرورگرهایی همچون `Opera`، `Firefox`، `Opera` می بایست از خاصیتی به نام `which` برای بدست آوردن کد کاراکتری دکمه ای از صفحه کلید که فشار داده شده است استفاده می شود).

- `target`: شی ای را که در معرض حادثه قرار گرفته است را مشخص می کند (مانند یک سند یا یک پیوند)



فصل یازده

کارباکوئی‌ها

کوکی‌ها در واقع متغیرهایی هستند که در قالب یک فایل متنی ساده بر روی کامپیوتر کاربر ذخیره می‌شوند و در هر بار درخواست صفحه جدید از سرور با همان کامپیوتر، این فایل هم برای سرور فرستاده می‌شود. می‌توانیم از کوکی‌ها برای ذخیره یکسری اطلاعات خاص کاربران صفحات استفاده کنیم و در صورت نیاز آن‌ها را در صفحات دیگر مورد استفاده قرار دهیم. در این فصل ابتدا پس از بررسی روش ایجاد کوکی‌ها با روش‌های دسترسی و بازیابی مقادیر ذخیره شده در آن‌ها آشنا خواهیم شد.

برای ایجاد کوکی ها در جاوااسکریپت از خاصیت `cookie` شی `document` به شکل زیر استفاده می کنیم:

```
document.cookie="name=value ; expires=Date ; path = path ;
domain=domain";
```

و برای بازیابی تمامی کوکی های از قبل ایجاد شده به شکل زیر عمل خواهیم کرد:

```
var x = document.cookie;
```

همانطور که در دستور ابتدایی می بینید برای ایجاد کوکی می بایست رشته ای حاوی یکسری خواص و مقادیرشان را در قالب جفت های `name=value` (که با ; از هم جدا شده اند) به خاصیت `cookie` نسبت دهیم. در جدول زیر هر یک از این قسمت ها را شرح می دهیم.

مثال	توضیحات	خاصیت
<code>name=ali</code>	این دستور نام و مقدار کوکی را مشخص می کند.	<code>name=value</code>
<code>expires=13/06/2003 00:00:00</code>	این خاصیت اختیاری زمان انقضای کوکی را مشخص میکند. مقداری که به این خاصیت داده می شود می بایست تاریخی به فرمت بازگشتی از متد <code>toGMTString()</code> شی <code>Date</code> باشد. در صورتی که این خاصیت مشخص نشود هنگامی که کاربر پنجره مرورگر را ببندد کوکی نیز از بین خواهد رفت.	<code>expires=date</code>
<code>path=/tutorials/</code>	این خاصیت اختیاری نام مسیری از سایت را که می تواند به کوکی دسترسی داشته باشد را مشخص می کند.	<code>path=path</code>
<code>domain = mysite.com</code>	این خاصیت اختیاری نام سایتی که می تواند از کوکی استفاده کند را مشخص می کند.	<code>domain=domain</code>

در مثال زیر یک کوکی با نام `username` و با مقدار `ali` که در تاریخ `15/02/2010` از بین می رود ایجاد می شود:

```
document.cookie = " username = ali ; expires = 15/02/2010 00:00:00 " ;
```

در مثال زیر یک کوکی با نام `myCookie` و با مقدار `this is my cookie` ایجاد شده است:

```
document.cookie = "myCookie=" + escape("This is my Cookie");
```



نکته: در کد فوق تابع `escape()` یک رشته را دریافت کرده و تمامی کاراکترهای نامعتبر آن را به کد معادلش تبدیل می کند. قبل از کد معادل یک علامت `%` قرار می گیرد. به عنوان مثال این تابع کاراکتر `space` را به کد `%20` تبدیل می کند. این تابع معادل تابع `encodeURIComponent()` است.

حذف کوکی ها

برای حذف یک کوکی می توان از تابعی که زمان انقضای کوکی را به یک ثانیه قبل تنظیم می کند استفاده کنیم. این تابع به صورت زیر است:

```
function delete_cookie ( cookie_name )
{
var cookie_date = new Date ( ); // current date & time
  cookie_date.setTime ( cookie_date.getTime() - 1 );
  document.cookie = cookie_name += " =; expires=" +
  cookie_date.toGMTString();
}
```

حال کافی است برای حذف یک کوکی نام آن را برای تابع فوق بفرستیم. دستور زیر کوکی با نام username را حذف می کند:

```
delete_cookie ("username") ;
```

بازیابی کوکی ها

حال که با ایجاد و حذف کردن کوکی ها آشنا شدیم نحوه بازیابی (دسترسی) به آنها را بیان می کنیم. برای بازیابی کوکی هایی که قبلا ایجاد شده اند باز هم از خاصیت cookie شی document به صورت زیر استفاده می کنیم:

```
var x = document.cookie;
```

این دستور لیستی (رشته) از جفت های name=value تمامی کوکی های قابل دسترس برای سند جاری را که با ; از هم جدا شده اند برمی گرداند. به عنوان مثال متغیر x می توانید حاوی رشته ای به صورت زیر باشد:

```
"username=ali; password=abc123"
```

در این مثال دو کوکی از قبل ایجاد شده است: یکی با نام username و مقدار ali و دومی با نام password با مقدار abc123.

اکنون x یک متغیر رشته ای ساده است که می توانیم برای دسترسی به هر یک از کوکی ها و مقدارشان ابتدا x را بوسیله متد split شی string به آرایه ای تبدیل کرده و بوسیله متدهای خاص آرایه به آن ها دسترسی داشته باشیم. به عنوان مثال برای چاپ مقدار کوکی های فوق می توان به صورت زیر عمل کرد:

```
var allCookie      = document.cookie;
Var cookieParts   = allCookie.split(";");
Var fistCookie     = cookieParts[0];
Var secondCookie  = cookieParts[1];

Var nameOfFirstCookie = firstCookie.split("=")[0];
Var valueOfFirstCookie = firstCookie.split("=")[1];

Var nameOfSecondCookie = firstCookie.split("=")[0];
Var valueOfSecondCookie = firstCookie.split("=")[1];
```