
Programmazione lato client

JavaScript (3)

Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Document Object Model (DOM)

- Dispone di **proprietà** che forniscono le informazioni sul documento visualizzato nel browser
- Molte proprietà sono **array** che rappresentano a loro volta gli oggetti all'interno di una pagina HTML: moduli, immagini, link, ...
- Dispone di **metodi** per inserire del testo in un documento e per creare nuovi documenti

Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Oggetto document

Proprietà

```
document.bgcolor  
document.fgColor  
document.linkColor  
document.alinkColor  
document.vlinkColor  
document.lastModified  
document.title  
document.referrer
```

[Esempio 1](#)

Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Oggetto document

Metodi

```
document.open()  
document.write("...")  
document.writeln("...")  
document.close()
```



Qui si scrive codice HTML
che il browser visualizza
in modo dinamico

Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Oggetto document

- Per evitare ambiguità con l'oggetto window si deve sempre scrivere

document.open()

per aprire un nuovo documento

window.open()

per aprire una nuova finestra

document.close()

window.close()

Esempio 2

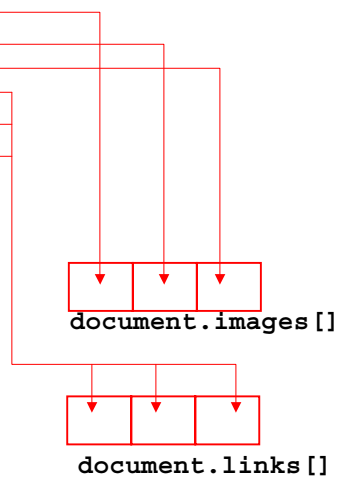
Applicazioni di Rete - M. Ribaudò - DISI

Oggetto document

```
<html>
<body>



<a href="myfile1.html">testo1</a>
<a href="myfile2.html">testo2</a>
<a href="myfile3.html">testo3</a>
</body>
<html>
```



Applicazioni di Rete - M. Ribaudò - DISI

Oggetto document

```
<html>
<body>



...
</body>
</html>
```

```
document.images.length
document.images[0].src="myimg1.gif"
document.images[1].src="myimg2.gif"
document.images[2].src="myimg3.gif"
```

```
document.images[0].name="img1"
document.images[1].name="img2"
document.images[2].name="img3"
```

Applicazioni di Rete - M. Ribaudò - DISI

Oggetto document

- I **nomi** degli oggetti diventano delle **proprietà** dell'oggetto **document** che possono essere usate al posto degli array

```


document.images[0].src="myimg1.gif"
document.img1.src="myimg1.gif"
```

Applicazioni di Rete - M. Ribaudò - DISI

Oggetto image

- Per ogni immagine all'interno di un file HTML il browser crea un'istanza di un **oggetto image**

```
document.img1.src  
document.img1.name  
document.img1.width  
document.img1.height  
document.img1.hspace  
document.img1.vspace
```

NB: ricordate gli attributi del tag ?

[Esempio 3](#)

Applicazioni di Rete - M. Ribaudò - DISI

Roll over delle immagini

- Si ottiene cambiando dinamicamente il valore della proprietà **src** di un'immagine
- Di solito questo effetto si associa ai gestori di eventi **onMouseOver**, **onMouseOut**

[Esempio 4](#)

Applicazioni di Rete - M. Ribaudò - DISI

Oggetto link

- Viene creato l'array `document.links[]`, ogni cella descrive un'istanza dell'oggetto link

Proprietà

```
document.ln1.href  
document.ln1.pathname  
document.ln1.protocol  
document.ln1.text  
document.ln1.search
```

Esempio 5

Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Oggetto link

Gestori di eventi

```
onClick  
onDbClick  
onMouseDown  
onMouseOver  
onMouseOut  
onMouseUp
```

Esempio 6

Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Esempi

- Esempio 7: preload delle immagini
- Esempio 8: cambia colore dello sfondo

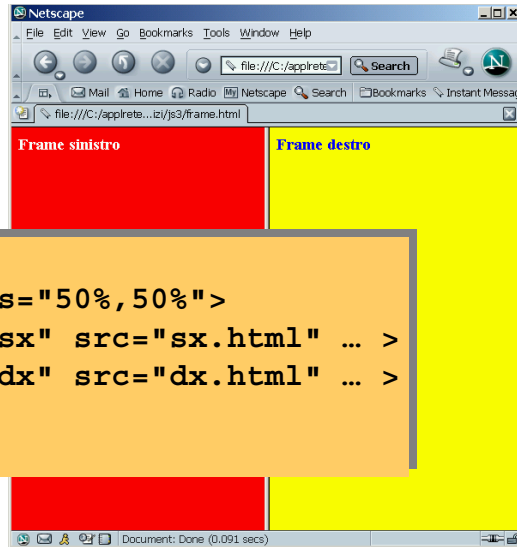
Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Frame

- Si introducono per **suddividere il browser in parti indipendenti** tra loro
- Si crea una **struttura a frame** creando un file (index.html) che specifica come deve essere suddiviso il browser
- Poi, **in ogni porzione** del browser viene caricato **un file HTML diverso**

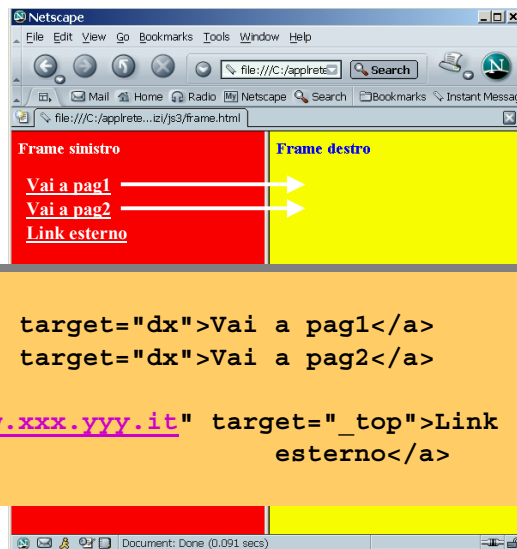
Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Frame



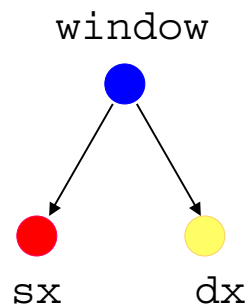
Applicazioni di Rete - M. Ribaudò - DISI

Frame: attributo target



Applicazioni di Rete - M. Ribaudò - DISI

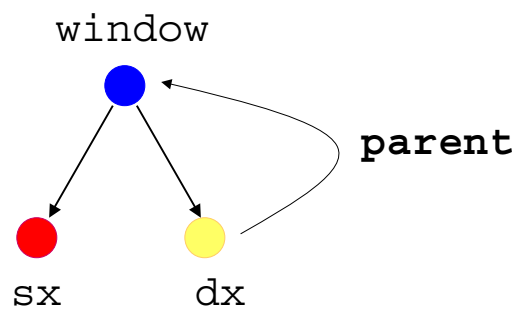
Frame



Ad ogni frame è associata un'istanza dell'oggetto window

Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Frame



Da un frame si può agire su un altro frame passando attraverso il nodo padre

Applicazioni di Rete - M. Ribaudo - DISI

Frame

- Ad esempio dal **frame di sinistra** (sx) si può **scrivere** qualcosa nel **frame di destra** (dx) con il metodo `document.write()`

Non è banale

Nel frame di nome `sx`

```
parent.dx.document.write("...")
```

[Esempio 9](#)

[Esempio 10](#)