

دهلران پی سی

Learning Java Script

[1th Edition]

With More Than 40 Projects

HADI AHMADI

2013

آموزش فارسی

Java Script

+

42 سورس و پروژه قابل اجرا

گردآورنده:

هادی احمدی

۰۹۳۷۵۲۷۰۰۹۶

بخش اول

فهرست مطالب

۹ مقدمه/درخواست همکاری
۱۰ آشنایی با جاوا اسکریپت و مفهوم اسکریپت نویسی
۱۰ آشنایی با چگونگی استفاده از فرامین جاوا اسکریپت
۱۰ وارد کردن کدهای جاوا اسکریپت در قسمت <head> صفحه
۱۱ کدهایی که میخواهید با رویداد خاصی اجرا شوند را در این قسمت می نویسید
۱۱ وارد کردن کدهای جاوا اسکریپت در بخش <body> صفحه
۱۱ کدهایی که میخواهید با بارگزاری صفحه اجرا شوند را در این قسمت می نویسید
۱۲ استفاده از کدهای جاوا اسکریپت موجود در یه فایل خارجی
۱۲ آشنایی با مفاهیم متغیر ها و داده
۱۳ نحوه تعریف متغیر در جاوا اسکریپت
۱۳ نام های متغیر ها
۱۴ آشنایی با کلمات رزرو شده
۱۴ متغیر های محلی و سراسری
۱۴ ثابت ها
۱۴ معرفی عملگرهای مورد استفاده در JavaScript
۱۵ عملگرهای محاسباتی
۱۵ عملگرهای جایگزینی
۱۵ عملگرهای مقایسه ای
۱۶ عملگرهای منطقی
۱۶ عملگر رشته ای
۱۷ عملگر شرطی
۱۷ نوشتن متن در جاوا اسکریپت
۱۸ نوشتن مطالب در چند سطر
۱۹ توضیحات جاوا اسکریپت

- ۱۹ توضیحات چند خطی جاوا اسکریپت
- ۲۰ استفاده از کامنت ها برای جلوگیری از اجرای کدهای جاوا اسکریپت
- ۲۱ استفاده از کامنت در آخر یک خط
- ۲۱ نمایش پیام هشدار در صفحه با استفاده از جاوا اسکریپت
- ۲۱ : onmouseover
- ۲۳ دکمه ها و موارد استفاده آنها
- ۲۳ ۱. <FORM>
- ۲۳ ۲. <INPUT>
- ۲۳ ۳. type="button"
- ۲۳ ۴. "اینجا کلیک کنید" value=
- ۲۳ ۵. name="button1"
- ۲۵ کادرهای prompt
- ۲۷ معرفی دستور شرطی if...else و کاربردهای مختلف آن
- ۲۸ دستور شرطی if...else
- ۲۹ استفاده از دستور if..else if..else (دستورات شرطی تو در تو)
- ۲۹ دستور switch
- ۳۱ پنجره های popup
- ۳۲ جعبه تایید (Confirm Box)
- ۳۳ جعبه اجازه (Prompt Box)
- ۳۵ توابع جاوا اسکریپت
- ۳۵ چگونه یک تابع را تعریف کنیم
- ۳۷ دستور return
- ۳۷ زمان حیات متغیرهای جاوا اسکریپت
- ۳۸ تابع با پارامتر:
- ۳۸ تابعی که مقدار بر می گرداند
- ۳۹ نحوه استفاده از حلقه های FOR

۳۹	for حلقه
۴۱	while نحوه استفاده از حلقه های
۴۲	do...while حلقه
۴۳	for...in آموزش کار با دستور
۴۴	کاراکترهای خاص
۴۶	فضای سفید
۴۶	try...catch آموزش کار با دستور
۴۶	try ... catch ساختار دستور
۵۰	object
۵۰	برنامه نویسی شیء گرا
۵۰	اشیاء (object)
۵۰	اشیاء در جاوا اسکریپت
۵۱	متد (method)
۵۲	خصوصیات (Peroperties)
۵۴	پنجره ها (شیء window)
۵۴	سندها (شیء document)
۵۵	شیء بولی
۵۶	ساخت یک شیء بولی
۵۶	شیء match (object match)
۵۶	تابع round()
۵۷	تابع random()
۵۷	تابع min()
۵۸	ثوابت ریاضی
۵۸	دستورات (متدهای) ریاضی
۵۸	Math.abs(x)
۵۹	match.ceil(x)

۵۹	match.cos(x)
۶۰	match.floor(x)
۶۰	match.max(y,z,x)
۶۱	match.pow(x,y)
۶۱	match.sqrt(x)
۶۲	شناسایی نوع مرورگر کاربر (شیء navigator)
۶۴	شیء عبارات منظم (RegExp Object)
۶۴	چیسٹ RegExp
۶۴	مدیفایرهای RegExp
۶۵	متد test()
۶۵	متد exec()
۶۶	رویداد (event)
۶۶	رویدادهای پنجره و فرم
۶۶	رویدادهای مربوط به پنجره مرورگر
۶۷	رویدادهای مربوط به فرم ها
۶۸	رویدادهای مربوط به صفحه کلید و موس
۶۸	رویدادهای مربوط به صفحه کلید
۶۸	onkeydown
۶۸	onkeypress
۶۸	onkeyup
۶۸	رویدادهای مربوط به ماوس
۶۸	: onclick
۶۸	: ondblclick
۶۹	: onmousedown
۶۹	: onmousemove
۶۹	: onmouseover

- ۶۹ : onmouseout
- ۶۹ : onmouseup
- ۷۰ شیء رشته متنی
- ۷۰ چگونگی تغییر دادن سبک متن ها
- ۷۱ متد match()
- ۷۱ متد replace()
- ۷۲ متد indexOf()
- ۷۲ شیء تاریخ
- ۷۲ چاپ تاریخ و زمان حاضر
- ۷۲ برگرداندن سال جاری
- ۷۳ برگرداندن تعداد میلی ثانیه ها از تاریخ ۰۱.۰۱.۱۹۷۰
- ۷۳ مقدار دادن به تاریخ (تغییر تاریخ)
- ۷۳ تغییر تاریخ امروز (بر اساس UTC) به یک رشته
- ۷۴ ساخت یک شیء تاریخ (date)
- ۷۴ زمان و تاریخ جاری
- ۷۵ مقداردهی (تنظیم) تاریخ
- ۷۶ مقایسه دو تاریخ
- ۷۶ آرایه چیست
- ۷۷ ساخت یک آرایه
- ۷۷ روش اول
- ۷۷ روش دوم
- ۷۷ روش سوم
- ۷۷ دسترسی به یک آرایه
- ۷۸ تغییر مقادیر در یک آرایه
- ۷۸ چندین مثال برای آرایه ها
- ۷۸ اتصال دو آرایه concat()

- ۷۸ اتصال ۳ آرایه concat()
- ۷۸ اتصال تمام عناصر یک آرایه به یک رشته متنی join()
- ۷۹ حذف آخرین عنصر یک آرایه pop()
- ۷۹ اضافه کردن یک عنصر به آخر یک آرایه push()
- ۷۹ برعکس کردن ترتیب عناصر در یک آرایه reverse()
- ۷۹ حذف اولین عنصر یک آرایه shift()
- ۸۰ انتخاب عناصر از یک آرایه slice()
- ۸۰ مرتب کردن آرایه sort()
- ۸۱ افزودن یک عنصر در خانه شماره ۲ آرایه splice()
- ۸۱ تبدیل یک آرایه به رشته String
- ۸۲ اعتبار سنجی فرم ها به وسیله جاوااسکریپت
- ۸۲ فیلدهای الزامی
- ۸۳ اعتبار سنجی ایمیل
- ۸۴ رویدادهای مربوط به زمان در جاوا اسکریپت
- ۸۴ متد setTimeout()
- ۸۷ متد clearTimeout()
- ۸۹ سخن پایانی

مقدمه / درخواست همکاری

زکات علم نشر آن است و هدف از تالیف/گردآوری این کتاب نیز چیزی فراتر نبود. در این کتاب سعی بر این بوده در حد امکان از مثال های متعدد استفاده گردد چرا که باور بر این بوده که با نشان دادن مثالهای عملی و کاربردی می توان جذابیت این نوشتار را برای خوانندگان آن افزایش داد .

این کتاب در دو بخش تدوین شده است که بخش اول شامل آموزش برنامه نویسی و بخش دوم شامل اسکریپت های آماده است تا شاید الگویی برای شما عزیزان در نوشتن اسکریپت های جدید باشند. پس سعی کنید تمام مطالب و نکات را مطالعه فرمایید و مثال های آن را نیز خودتان اجرا نمایید و با تغییر در مثالها اسکریپت های جدیدی را خلق کنید.

در پایان هم از شما عزیزان درخواست دارم نظرات، پیشنهادات و انتقادات خود رو از راه های ارتباطی زیر به اینجانب گوشزد بفرمایید.

و اما در خواست همکاری:

چون این کتاب ساخته بشر است و هیچ کسی تمام علوم را در خود ندارد در نتیجه بر خود لازم دانستم تا با انتشار این نوشته (درخواست همکاری) زمینه لازم را برای گسترش دادن و هرچه کامل تر کردن مطالب این کتاب فراهم آورم در صورتی که مایل بودید تا مطالبی را به این کتاب اضافه نمایید آنها را با ذکر مشخصات فرستنده - **به صورت یک فایل ورد و یک فایل پی دی اف** - به ایمیل زیر ارسال نمایید تا آنها را **با ذکر نام خودتان** در ویرایش های بعدی این کتاب بگنجانیم. باشد که شما هم سهمی در این کار خداپسندانه داشته باشید.

با تشکر

هادی احمدی

۲۶ شهریور ۱۳۹۲

Ha.Ahmadi@mailfa.com

<http://www.dlp.lxb.ir>

آشنایی با جاوا اسکریپت و مفهوم اسکریپت نویسی

جاوا اسکریپت زبانی است که در صفحات HTML کاربرد دارد و قابلیت های بسیاری از قبیل: افزایش کیفیت طراحی صفحات، کنترل صفحات، کنترل مرورگر بازدید کننده، ساخت و استفاده از کوکی ها و بسیاری چیز های دیگر. جاوا اسکریپت یک زبان برنامه نویسی اسکریپتی است که کد های آن بسیار شبیه به زبان C است. زبان جاوا اسکریپت به حروف بزرگ و کوچک حساس است و یک زبان برنامه نویسی شیگرا می باشد. به این معنا که هر عنصر در صفحه وب را به دید یک شی می بیند و با آن رفتار می کند.

از آنجایی که دستورات جاوا اسکریپت مانند دستورات HTML، نیاز به محیط خاصی برای نوشتن ندارد و برای نوشتن دستورات آن می توان از هر ویرایش گر متنی استفاده کرد. اما نرم افزار های زیادی هم وجود دارد که برای نوشتن کدهای Java Script امکاناتی را در اختیار ما قرار می دهند. مانند رنگی کردن دستورات و پیدا کردن خطاها و ... از جمله این نرم افزارها میتوان dreamweaver نام برد.

آشنایی با چگونگی استفاده از فرامین جاوا اسکریپت

به طور کلی به چهار طریق می توان از جاوا اسکریپت در اسناد HTML استفاده کرد

- ۱- وارد کردن کدهای جاوا اسکریپت در قسمت `<head>` صفحه
- ۲- وارد کردن کدهای جاوا اسکریپت در بخش `<body>` صفحه
- ۳- استفاده از کدهای جاوا اسکریپت موجود در یه فایل خارجی
- ۴- استفاده از کدهای جاوا اسکریپت در درون برچسب های HTML (اسکریپت نویسی Inline)

نکته: شما می توانید از همه روش های بالا به طور همزمان برای وارد کردن جاوا اسکریپت در صفحه استفاده کنید .

وارد کردن کدهای جاوا اسکریپت در قسمت `<head>` صفحه

برای نوشتن کدهای جاوا اسکریپت در قسمت `<head>` شما باید کدها را در جای مناسب و میان برچسب شروع `<script>` و برچسب پایان `</script>` بنویسید.

کدهایی که میخواهید با رویداد خاصی اجرا شوند را در این قسمت می نویسید

مثال :

```

<html>
<head>
<title>my page</title>
<script type="text/javascript">
دستورات جاوا اسکریپت
</script>
</head>
<body>
</body>
</html>

```

وارد کردن کدهای جاوا اسکریپت در بخش <body> صفحه

برای نوشتن کدهای جاوا اسکریپت در قسمت <body> شما باید کدها را در جای مناسب و میان برچسب شروع <body> و برچسب پایان </body> بنویسد.

کدهایی که میخواهید با بارگزاری صفحه اجرا شوند را در این قسمت می نویسید

مثال :

```

<html>
<head>
<title>my page</title>
</head>
<body>
<script type="text/javascript">
دستورات جاوا اسکریپت
</script>
</body>
</html>

```

استفاده از کدهای جاوا اسکریپت موجود در یه فایل خارجی

برای استفاده از این روش شما می بایست دستورات خود را در یک فایل متنی بنویسید و فایل را با فرمت .js ذخیر کنید و بعد فایل را به وسیله کد زیر که در قسمت <head> می نویسید به سند خود متصل کنید

```
<script language="javascript" type="text/javascript" src="<js"> </script>
```

استفاده از کدهای جاوا اسکریپت در درون برچسب های HTML (اسکریپت نویسی Inline)

```
<html>
<head>
<title>my page</title>
<head/>
<body>
</('input type="button" value="ok" onclick="alert('hello world')
<body/>
<html/>
```

نکات مهم در نوشتن کدهای جاوا اسکریپت

- ۱- جاوا اسکریپت به بزرگی و کوچکی حروف حساس است
- ۲- نوشتن کارکتر "؛" در انتهای دستور اجباری نیست اما در مواقعی شما چند دستور را در یک خط می نویسید نوشتن سمیکالون اجباری است تا پایان هر دستور مشخص شود
- ۳- برای درج توضیحات یک خطی از // در ابتدای آن خط
- ۴- برای درج توضیحات چند خطی در ابتدای آن /* و در انتهای آن */ استفاده می شود.
- ۵- به کاربردن فاصله خالی در کدها از سوی مرورگر نادید گرفته می شود.

آشنایی با مفاهیم متغیرها و داده

متغیرها مکانی در حافظه هستند که برای نگهداری و ذخیره مقادیر انواع مختلف داده ها مورد استفاده قرار می گیرند.

متغیرها انواع مختلفی دارند و در اکثر زبانهای برنامه نویسی باید هر نوع داده را در متغیر آن داده استفاده کنید و قبل از تعریف متغیر باید نوع متغیر را مشخص کنید اما در جاوا اسکریپت شما نیازی ندارید نوع متغیر را مشخص کنید بعد از ورود داده خود جاوا اسکریپت نوع متغیر را مشخص می کند.

انواع متغیرها:

Boolean: این نوع می تواند مقادیر شرطی را در خود ذخیره کند مانند: true , false که در عملیاتهای شرطی کاربرد دارد.

Character: این نوع فقط یک کاراکتر را در خود ذخیره می کنند مانند: "E", "X", "&", "۴" ...

Integer: برای ذخیره مقادیر عدد صحیح مورد استفاده قرار می گیرد مانند: ۱۲۳ و ۱۵ و ۸۵- ...

Float: این نوع برای نگهداری اعداد اعشاری مانند: ۳.۱۴ و ۲.۳۱ و ۰.۸۹ و ...

String: این نوع رشته ای را در خود ذخیره می کنند مانند: "سلام دنیا" و "hello world" و ...

نحوه تعریف متغیر در جاوا اسکریپت

در جاوا اسکریپت برای تعریف متغیر از کلمه کلیدی var که مخفف (variable) به معنی متغیر استفاده می شود و بعد از این کلمه نامی که برای متغیر در نظر می گیرید و کار تشخیص نوع متغیر به عهده مقسر جاوا اسکریپت است.

نکته: استفاده از کلمه var ضروری نیست و به خوانا تر شدن کدها کمک می کند.

نام های متغیرها

در نام گذاری متغیرها باید نکات زیر را رعایت کنید:

- ۱- نام متغیر نمی تواند با رقم شروع شود
- ۲- نام متغیر نمی تواند شامل فاصله و یا نقطه گذاری باشد
- ۳- نام متغیر می تواند با حروف و علامت " _ " شروع شود
- ۴- از کلمات رزرو شده نمی توان استفاده کرد
- ۵- جاوا اسکریپت به بزرگی و کوچکی حروف حساس است به عنوان مثال: url با Url با URL یکی نیست و می توان نام سه متغیر جدا از هم باشد.

مثال هایی از نام های غیره مجاز:

`d. frist name^`

مثال هایی از نام های مجاز:

`d. fristname . d8^_`

آشنایی با کلمات رزرو شده

در تمامی زبان های برنامه نویسی کلماتی وجود دارد که مورد استفاده خود کامپایلر و مفسر آن زبان می باشد و از قبل تعریف شده هستند و این امر در زبان جاوا اسکریپت نیز مستثنی نبوده و شما نمی توانید از این کلمات در نام گذاری متغیرها و توابع استفاده کنید.

مانند:

. If . function . for . new . else . break

متغیرهای محلی و سراسری

متغیری که در داخل یک تابع جاوا اسکریپت تعریف شود محلی (Local) است و مقدار آن فقط در درون آن تابع در دسترس است در اصطلاح می گوئیم تابع scope محلی دارد.

نکته: متغیرهای محلی بعد از خروج از تابع از بین می رود.

متغیری که در بیرون توابع تعریف شود متغیر سراسری (Global) می باشند و تمام اسکریپتها و توابع درون صفحه به آن دسترسی دارند.

نکته: متغیر محلی بعد از بسته شدن صفحه از بین می رود.

ثابت ها

ثابت ها را با استفاده از کلمه کلیدی Const تعریف می کنند. تفاوت ثابت ها با متغیرها در این است که ثابت ها می توانند فقط یک مقدار بگیرند (یک مقدار ثابت) و درجایی دیگر نمی توان این مقدار را تغییر داد. برای مثال در یک برنامه برای بدست آوردن مساحت دایره به عدد ۳٫۱۴ نیاز داریم و این عدد همواره ثابت است و در طول برنامه مقدار p قابل تغییر نیست.

مثال: نمونه ای از مقدار دهی به متغیرها:

```
var strname="name"
↳ strname="name"
var strname=مقدار
Strname= مقدار
```

معرفی عملگرهای مورد استفاده در JavaScript

در جاوا اسکریپت برای جمع، تفریق، مقایسه و بسیاری از عملیات دیگر از عملگرها استفاده می کنیم. عملگرها به چند دسته تقسیم می شوند: عملگرهای محاسباتی، مقایسه ای، جایگزینی، منطقی، رشته ای، و شرطی. در ادامه به ارائه توضیحاتی برای هر نوع از این عملگرها خواهیم پرداخت.

عملگرهای محاسباتی

از این نوع عملگرها برای انجام عملیات ریاضی نظیر جمع و ضرب استفاده می شود. می توانید این عملگرها را در اینجا مشاهده کنید (در مثال زیر متغیر x را برابر ۸ و متغیر y را برابر ۴ در نظر بگیرید) :

نام	عملگر	مثال	نتیجه
جمع	+	$x + y$	12
تفریق	-	$x - y$	4
ضرب	*	$x * y$	32
تقسیم	/	x / y	2
باقیمانده	%	$9 \% y$	1
افزایش	++	$x++$	9
کاهش	--	$x--$	7

از عملگرهای افزایش و کاهش به ترتیب برای افزودن ۱ به مقدار قبلی و کم کردن ۱ از مقدار قبلی استفاده می شود.

عملگرهای جایگزینی

این عملگرها ترکیبی از عملگرهای دیگر هستند و به همین دلیل آنها را عملگرهای ترکیبی هم می نامند. می توانید این عملگرها را در جدول زیر مشاهده کنید (در مثال زیر متغیر x را برابر ۸ و متغیر y را برابر ۴ در نظر بگیرید) :

نام	عملگر	مثال	عبارت معادل
انتساب	=	$x = 8$	$x = 8$
انتساب جمع	+=	$x += y$	$x = x + y$
انتساب تفریق	-=	$x -= y$	$x = x - y$
انتساب ضرب	*=	$x *= y$	$x = x * y$
انتساب تقسیم	/=	$x /= y$	$x = x / y$
انتساب باقیمانده	%=	$x \% = y$	$x = x \% y$

عملگرهای مقایسه ای

از این عملگرها برای مقایسه دو مقدار استفاده می شود که شامل عملگرهای زیر هستند.

در جدول زیر مقادیر x و y را z را مطابق زیر در نظر بگیرید و توجه داشته باشید که مقدار متغیرهای x و y عددی و مقدار متغیر z از نوع رشته ای است :

$x = 4;$

$y = 8;$

$z = "4";$

نتیجه	مثال	عملگر	نام
True	$x == z$	<code>==</code>	تساوی
False	$x === z$	<code>===</code>	همانی
True	$x != y$	<code>!=</code>	نامساوی
False	$x > y$	<code>></code>	بزرگتر از
True	$x < y$	<code><</code>	کوچکتر از
True	$x >= z$	<code>>=</code>	بزرگتر یا مساوی
True	$x <= y$	<code><=</code>	کوچکتر یا مساوی

تفاوت عملگر تساوی با عملگر همانی در این است که در عملگر تساوی نوع متغیرها در نظر گرفته نمی شود و اگر مقدار متغیرها با هم برابر باشد حتی اگر از یک نوع هم نباشند نتیجه True خواهد بود. ولی در عملگر همانی باید متغیرها مقداری مساوی داشته باشند و از یک نوع هم باشند تا نتیجه True باشد.

عملگرهای منطقی

این عملگرها برای انجام عملیات منطقی بر روی دو عبارت به کار می روند (در مثال زیر متغیر x را برابر ۸ و متغیر y را برابر ۴ در نظر بگیرید) :

نتیجه	مثال	عملگر	نام
True	$!(x==y)$	<code>!</code>	نقیض
False	$!(y==3)$		
True	$(x=4 \ \&\& \ y=8)$	<code>&&</code>	و
False	$(x>4 \ \&\& \ y=8)$		
True	$(x>4 \ \ y=8)$	<code> </code>	یا
False	$(x>4 \ \ y>8)$		

عملگر رشته ای

از این عملگر برای چسباندن دو رشته به هم استفاده می شود. مثلاً برای اتصال دو متغیر از نوع رشته از این عملگر استفاده می شود.

مثال	عملگر	نام
<pre>a = 'طراحی وب'; b = 'یا جاوا اسکریپت'; c = a+b;</pre>	<code>+</code>	عملوند رشته ای

در مثال بالا مقدار متغیر c این است : 'طراحی وب یا جاوا اسکریپت'

برای ایجا فاصله بین کلمه وب و کلمه با می توانیم یک فاصله خالی به یکی از متغیرهای a یا b اضافه کنیم یا با استفاده از عملوند رشته ای یک فضای خالی به متغیر c اضافه کنیم :

```
a = 'طراحی وب';
b = 'با جاوا اسکریپت';
c = a+b;
```

```
-----
a = 'طراحی وب';
b = 'با جاوا اسکریپت';
c = a+' '+b;
```

در نتیجه کد بالا مقدار متغیر c به این صورت خواهد بود: **طراحی وب با جاوا اسکریپت**

عملگر شرطی

در جاوا اسکریپت نوعی عملگر وجود دارد که بسته به شرایط مقداری را به یک متغیر تخصیص می دهد به این عملگر عملگر شرطی می گویند. ساختار این عملگر به صورت زیر است:

```
VAR_NAME=(شرط)?value1:value2
```

این عملگر در صورتی که شرط برقرار باشد مقدار اول را به متغیر می دهد و در صورت برقرار نبودن شرط مقدار دوم را به متغیر تخصیص می دهد. به مثال زیر توجه کنید:

```
age_group=(age>18)?'بزرگسال':'زیر سن بلوغ'
```

در این مثال اگر متغیر age بزرگتر از ۱۸ باشد مقدار 'بزرگسال' به متغیر age_group تخصیص داده می شود و در صورتی که متغیر age کوچکتر از ۱۸ باشد مقدار 'زیر سن بلوغ' به عنوان مقدار متغیر age_group قرار می گیرد.

نوشتن متن در جاوا اسکریپت

شما با استفاده از جاوا اسکریپت می توانید متنی را در صفحه خود به نمایش در آورید آن را قالب بندی کنید و یا از تگ های html در آن استفاده کنید و برای این کار فقط کافیست که از فرمان document.write() استفاده کنید که یک فرمان جاوا اسکریپت می باشد و برای نشان دادن متن مورد استفاده قرار می گیرد

برای درک بهتر به مثال زیر توجه کنید

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
document.write("شما باید متن مورد نظر خود را اینجا وارد کنید");
</script> |
```

نتیجه: شما باید متن مورد نظر خود را اینجا وارد کنید

شما می توانید کد بالا را در هر قسمتی از کدهای html خود وارد کنید و خروجی را در آن قسمت از صفحه مشاهده کنید

استفاده از قالب ها در جاوا اسکریپت

برای استفاده تنها کاری که باید کرد اینست که شما از تگ های html در تابع document.write استفاده کنید

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
document.write("<h3><font color='blue'>شما باید متن مورد نظر خود را اینجا وارد کنید</h3></font>");
</script> |
```

نتیجه: شما باید متن مورد نظر خود را اینجا وارد کنید

شما می توانید از انواع کدهای html برای قالب بندی متن تابع خود استفاده کنید

نوشتن مطالب در چند سطر

شما در جاوا اسکریپت نمی توانید خط را به راحتی بشکنید و با یک enter به خط پایین بروید برای این کار شما باید از تگ

 یا <p> در قسمت های مختلف متن خود استفاده کنید

برای درک بهتر به مثال زیر توجه کنید

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
document.write("this is <br> a test <p> for you");
</script> |
```

نتیجه: this is:

a test

for you

در روش بالا خط ما شکسته نشده است یعنی از تگ های html میان آن ها استفاده کرده ایم اما اگر بخواهیم که متن های

تابعمان را در چند سطر وارد کنیم باید مقدار مورد نظر را در هر سطر توسط دو "" از هم جدا کنیم و با استفاده از عملوند رشته

ای آن ها را به هم متصل کنیم ولی در صورتی که از توضیحات بالا استفاده نشود متن شما نمایش نمی یابد و یا با پیغام خطا

مواجه می شوید

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
document.write("test "
+
"java"
+
" script");|
</script>
```

نتیجه: test java script

توضیحات جاوا اسکریپت

کامنتها می توانند یک توضیح را به جاوا اسکریپت اضافه کنند و یا آن را خوانا تر کنند. کامنتها هیچگاه اجرا نمیشوند و بیشترین استفاده آن برای خود برنامه نویس است چراکه برنامه نویس میتواند با افزودن توضیحات به کد خوانایی و درک آن را برای خود و سایر برنامه نویسات بیشتر کند!

توضیحات یک خطی با // شروع می شوند .

این مثال از کامنتهای یک خطی برای توضیح کدها استفاده کرده است

```
<script type="text/javascript">
// This will write a header:
document.write("<h1>This is a header</h1>");
// This will write two paragraphs:
document.write("<p>This is a paragraph</p>");
document.write("<p>This is another paragraph</p>");
</script>|
```

توضیحات چند خطی جاوا اسکریپت

توضیحات چند خطی جاوا اسکریپت با /* شروع شده و با */ تمام می شوند

این مثال از کامنتهای چند خطی برای توضیح کدها استفاده کرده

```
<script type="text/javascript">
  /*
  The code below will write
  one header and two paragraphs
  */
  document.write("<h1>This is a header</h1>");
  document.write("<p>This is a paragraph</p>");
  document.write("<p>This is another paragraph</p>");
</script>|
```

استفاده از کامنت ها برای جلوگیری از اجرای کدهای جاوا اسکریپت

این کار برای اشکال گیری از برنامه به کار می رود علاوه بر این شاید شما می خواهید تغییراتی را در آینده بر روی این قسمت از کدها انجام دهید و برای مدتی کوتاه آن را از دسترس کاربران خارج کردید.

```
<script type="text/javascript">
  document.write("<h1>This is a header</h1>");
  document.write("<p>This is a paragraph</p>");
  //document.write("<p>This is another paragraph</p>");
</script>|
```

این مثالی از کامنت است که از اجرای یک کد چند خطی جلوگیری می کند

```
<script type="text/javascript">
  /*
  document.write("<h1>This is a header</h1>");
  document.write("<p>This is a paragraph</p>");
  document.write("<p>This is another paragraph</p>");
  */
</script>|
```

استفاده از کامنت در آخر یک خط

این نمونه ای از یک کامنت است که در آخر یک خط قرار دارد

```
<script type="text/javascript">
  document.write("Hello"); // This will write "Hello"
  document.write("Dolly"); // This will write "Dolly"
</script>
```

نمایش پیام هشدار در صفحه با استفاده از جاوا اسکریپت

آیا مایلید یکی از آن کادر هایی که ناگهان ظاهر می شوند و معلوم نیست از کجا آمده اند را به صفحه خود اضافه کنید؟
بسیار خوب بیاید با کادر هشدار شروع کنیم که به بیننده چیزهایی را که شما می خواهید می گوید.

این فرمان هشدار است:

```
alert('متنی که می خواهید به بازدید کننده نشان داده شود')
```

حالا برای استفاده از آن ما باید آنرا در یک فرمان دیگر قرار دهیم. بیاید آنرا در یک فرمان آشنا مثل فرمان onmouseover استفاده کنیم. اسکریپت مقابل باعث ظاهر شدن یک کادر هشدار وقتی که ما نشانگر ماوس خود را روی لینک به وجود آمده قرار می دهیم می شود.

مثلاً در لینکی که نمی خواهیم بیننده کلیک کند:

```
<a href="alert.php" onmouseover="alert('Insert your message here')">
```

ماوس خود را روی این لینک قرار دهید

```
</a>
```

آنرا امتحان کنید

در اینجا به ارائه توضیحاتی در مورد دستورات جاوا اسکریپت استفاده شده در کد بالا می پردازیم :

: onmouseover

این رویداد مسئولیت اجرای کد جاوا اسکریپت موجود در خود را وقتی که ماوس روی آن قرار می گیرد بر عهده دارد. ('

: alert('

این تابع متنی را که به عنوان مقدار آن قرار گیرد در یک کادر محاوره ای با یک دکمه OK نمایش می دهد.

بسیار خوب، یک روش دیگر هم وجود دارد که بیشتر باعث گیج شده بیننده می شود. آن هم کادر هشدار به محض باز شدن پنجره است. شما با این روش می توانید مطالبی را که می خواهید به بیننده خود بگویید قبل از باز شدن صفحه به او نشان دهید.

برای ساختن این نوع کادر هشدار فرمان هشدار را بین `<head>` و `</head>` قرار دهید. برای این کار باید از تگهای `<script>` که در اول فصل با آن آشنا شدیم استفاده کنیم تا کدهای جاوا اسکریپت بین بقیه کدها تشخیص داده شوند:

```
<head>
<script language="javascript">
<!-- hide from old browsers
alert('به این صفحه خوش آمدید');
//-->
</script>
</head>
```

فرمان بالا یک کادر محاوره ای را وقتی که بیننده صفحه شما را باز می کند نشان می دهد. وقتی که OK را کلیک کنید بارگذاری صفحه ادامه پیدا می کند.

آیا می خواهید چند گام جلو تر برویم؟ چندین فرمان هشدار را در تگ `SCRIPT` قرار دهیم تا چندین کادر هشدار پشت سر هم به محض باز شدن صفحه نمایش داده شوند و البته برای هر پیام باید دکمه OK را کلیک کنیم تا به پیام بعدی برویم

```
<head>
<title>javascript example 2</title>
<script language="javascript">
<!--
alert('لطفاً سایت ما را به منوی favorite خود اضافه کنید');
alert('از منوی favorite گزینه add to favorite را انتخاب کنید');
alert('می توانید این کا را با کلیدهای میانبر هم انجام دهید');
alert('فقط کلید کنترل را نگهدارید و کلید d را فشار دهید');
//-->
</script>
</head>
```

شما می توانید برای ظاهر شدن کادر هشدار از دکمه ها هم استفاده کنید. فقط کد را در جایی که می خواهید دکمه نشان داده شود قرار دهید. در این حالت شما نیازی به تگهای `<script>` هم ندارید

ما در این اسکرپت از رویداد onclick استفاده کردیم. کار این رویداد هم مانند onmouseover است با این تفاوت که کد مربوطه را در هنگام کلیک کردن روی آن اجرا می کند.

```
<input type="button" value="اگر این صفحه را مطالعه کرده اید اینجا را کلیک کنید"
onclick="alert('از اینکه به سایت ما مراجعه کردید متشکریم باز هم سری به ما بزنید')">
```

دکمه ها و موارد استفاده آنها

ما برای نوشتن اسکرپت با استفاده از دکمه ها، ابتدا باید بدانیم چگونه می توان یک دکمه را در یک صفحه قرار داد. برای این کار شما باید از تگهای <FORM> در اطراف تگ دکمه استفاده کنید. در مثال زیر نمونه یک HTML که یک دکمه را در یک صفحه قرار می دهد آورده شده است:

```
<FORM>
<INPUT type="button" value="اینجا کلیک کنید" name="button1">
</FORM>
```

این فرمان یک دکمه را در صفحه شما قرار می دهد، اما اگر روی آن کلیک کنید اتفاقی نمی افتد...

در زیر کار هر قسمت از فرمان بالا را می بینیم:

۱. <FORM>

این قسمت یک فرم را ایجاد می کند بنابراین این ما می توانیم یک دکمه بسازیم.

۲. <INPUT>

این تگ به ما اجازه می دهد نوعی ناحیه ورودی بسازیم.

۳. type="button"

این فرمان ناحیه ورودی ما را به عنوان یک دکمه تعریف می کند.

۴. value="اینجا کلیک کنید"

این متنی است که افراد روی دکمه می بینند. شما می توانید هر چیزی را که می خواهید بینندگان روی دکمه ببینند اینجا بنویسید.

۵. name="button1"

شما می توانید برای مراجعات بعدی یا احتمالاً استفاده در یک اسکرپت به دکمه خود یک نام بدهید.

احتمالاً شما نمی خواهید یک دکمه بسازید که کاری انجام نمی دهد. در زیر یک فرمان جاوا اسکریپت آورده شده است که مرورگر را مجبور می کند وقتی دکمه را کلیک کردید عکس العمل نشان دهد:

`onClick="javascript command"`

فقط این فرمان را در تگ INPUT قرار دهید که دکمه را با آن ساختید، مانند زیر:

```
<INPUT type="button" value="اینجا کلیک کنید"
name="button1" onClick=" ">
```

برای مثال ما می توانیم مانند فرمان onMouseover در این دکمه نیز استفاده کنیم و متنی را در نوار وضعیت پنجره چاپ کنیم!

```
<FORM>
<INPUT type="button" value="اینجا کلیک کنید" name="Button2"
onClick="window.status='متن خود را اینجا بنویسید'; return true">
</FORM>
```

حالا دکمه را فشار دهید و به متن نوار وضعیت نگاه کنید.

شما می توانید با استفاده از دکمه ها به بینندگان خود اجازه دهید رنگ زمینه صفحه را برای خودشان تغییر دهند. فقط از فرمان زیر به جای فرمان window.status استفاده کنید:

`document.backgroundColor='رنگ مورد نظر به زبان انگلیسی نوشته شود'`

فرمان زیر را به عنوان تمرین فرمان onClick وارد کنید:

```
<FORM>
<INPUT type="button" value="Chenge Background Color"
name="button3" onClick="document.backgroundColor='yellow'">
</FORM>
```

حالا شما دکمه ای دارید که با کلیک کردن بر روی آن زمینه صفحه به رنگ زرد در می آید!

شما می توانید به هر تعداد که می خواهید از این دکمه ها اضافه کنید، فقط مطمئن شوید که آنها گزینه بازگشت به حالت اولیه را نیز داشته باشند. اسکریپت زیر به شما چهار گزینه می دهد: سفید، زرد، قرمز و آبی. می توانید از دکمه «بازگشت به رنگ اولیه!» برای بازگرداندن تصویر زمینه این صفحه استفاده کنید. کدی که در این صفحه از آن استفاده شده است به دلیل وجود تصویر زمینه کمی با کد زیر متفاوت است ولی کارایی آن تفاوتی ندارد.

```

<FORM>
<INPUT type="button" value="تغییر رنگ زمینه به سفید"
name="button6" onClick="document.bgColor='white'"><br>
<INPUT type="button" value="تغییر رنگ زمینه به زرد"
name="button3" onClick="document.bgColor='yellow'"><br>
<INPUT type="button" value="تغییر رنگ زمینه به قرمز"
name="button4" onClick="document.bgColor='red'"><br>
<INPUT type="button" value="تغییر رنگ زمینه به آبی"
name="button5" onClick="document.bgColor='#66CCFF'">
</FORM> |

```

برای دکمه چهارم به جای نام رنگ از معادل هگزادسیمال رنگها استفاده شده است. برای یافتن معادل هگزادسیمال رنگها و توضیح درباره آنها می توانید به این صفحه مراجعه کنید.

حالا شما سه دکمه دارید، آنها را امتحان کنید!

در اسکریپت آخری که در این قسمت بررسی می کنیم، اجازه می دهیم تا یک دکمه به عنوان یک لینک عمل کند. به این منظور فقط فرمان زیر را برای فرمان onClick استفاده کنید:

```
window.location='URL'
```

کادرهای prompt

با استفاده از این دستور می توانیم کادر پیامی را به کاربر نشان دهیم و از او اطلاعاتی درباره هر موضوعی را بگیریم و آن را در صفحه برای خودش نشان دهیم اگر دقت کرده باشید در دستور alert نیازی به قرار دادن متغیر نبود به این علت که نمی خواستیم اطلاعاتی را از کاربر بگیریم ولی در این دستور ما نیاز داریم که از متغیرها استفاده کنیم چون باید مقدار متغیرمان را درون آن ذخیره کنیم در قسمت پایین یک مثال ساده را برای شما مطرح می کنیم

هدف از این مثال دریافت یک نام از کاربر و نمایش آن به کاربر می باشد

```

<html>
<head>

<script type="text/javascript">
var test= prompt("کاربر گرامه در صورت تفایل نام خود را وارد کنید")
document.write("<center><h1> " +test+ " به سایت ما خوش آمدید. </h1></center>")
</script>

</body>|
</html>

```

نتیجه: پس از اینکه کاربر نام خود را وارد کرد، این مقدار در متغیر test ریخته می شود، و در اینجا با استفاده از دستور document.write به کاربر خوش آمد می گوئیم. همانطور که متوجه شدید در داخل پرانتز دستور document.write می توان هم از یک متن و هم از یک متغیر استفاده کرد،

نکته: البته در مثال بالا اگر شما بر روی cancel کلیک کنید کلمه ی null در صفحه ظاهر می شود و این پیشفرض سیستم است به این علت که این دکمه نیز کد نویسی های جداگانه ای دارد تا در صورت کلیک بر روی آن کلمه ی خاصی را نمایش دهد که در فصل های بعدی آموزش های بیشتر می بینید

مثال

```
var number =prompt("Please Enter A Number");
if (number > 20){
alert('Your Number > 20');
}
else if (number == 20){
alert('Your Number = 20');
}
else{
alert('Your Number < 20');
}
```

نتیجه:

با استفاده از کادر prompt برنامه ای نوشتیم که یک عدد را از کاربر بگیرد ، سپس مشخص کند که عدد بزرگتر از عدد ۲۰ است یا مساوی با ۲۰ است و یا کوچکتر از ۲۰

معرفی دستور شرطی if...else و کاربردهای مختلف آن

از دستورات شرطی برای انجام دستوراتی به شرط برقراری یک رابطه دیگر استفاده می شود. در طراحی صفحات وب بسیار پیش می آید که می خواهیم در شرایط خاصی صفحه یک رفتار مشخص داشته باشد و در موارد دیگر رفتار صفحه تفاوت داشته باشد. در این مواقع می توانیم از دستور شرطی if استفاده کنیم. با این دستور مشخص می کنیم اگر شرط خاصی برقرار بود یک عمل خاص انجام شود. ساختار این دستور به شکل زیر است :

دستور شرطی if

if (condition)

{

دستوری که در صورت درستی شرط اجرا می شود در اینجا قرار می گیرد

}

به یک مثال برای دستور if توجه کنید :

```
var test = confirm('اگر این پیام را تأیید کنید دستور شرطی اجرا می شود');
```

```
if (test == true) {
  alert('شما دکمه مورد نظر را کلیک کردید و این پیام به نمایش در آمد');
}
```

برای اینکه کد بالا را آزمایش کنید لینک زیر را کلی کنید و در پیامی که نمایش داده می شود دکمه OK را کلیک کنید. اگر دکمه Cancel را کلیک کنید شرط بالا برقرار نمی شود و بدون اجرا شدن دستور شرطی صفحه مثال باز می شود.

دستور شرطی if...else

برخی مواقع ممکن است بخواهیم دستور شرطی یک شرط را چک کند تا در صورت برقرار بودن آن شرط یک فرمان خاص را اجرا کند و در صورتی که شرط برقرار نبود یک فرمان دیگر را به اجرا در آورد. در این موارد می توانیم از دستور if به همراه else استفاده کنیم. ساختار این دستور به شکل زیر است :

```
if (condition) {
  دستوراتی که در صورت برقراری شرط اجرا می شوند
}
else {
  دستوراتی که در صورت عدم برقراری شرط اجرا می شوند
}
```

در کد بالا ابتدا شرط بررسی می شود و در صورت برقراری آن دستورات مربوطه اجرا می شوند ولی در صورتی که شرط برقرار نباشد دستورات مربوط به قسمت else اجرا می شود.

```
var yourmark = prompt('یک شماره از ۰ تا ۲۰ وارد کنید');
```

```
if (yourmark > 10) {
  alert('شماره ای که وارد کرده ای از ۱۰ بزرگتر است');
}
else {
  alert('عبارتی که شما وارد کرده اید از ۱۰ بزرگتر نیست');
}
```

برای مشاهده نتیجه مثال بالا آن را امتحان کنید و در کادری که نمایش داده می شود یک عدد از ۰ تا ۲۰ وارد کنید و دکمه OK را کلیک کنید.

استفاده از دستور if...else if...else (دستورات شرطی تو در تو)

ممکن است در نظر داشته باشیم تا در صورت برقراری یک شرط یک دستور خاص اجرا شود و در صورتی که شرط برقرار نبود شرط دیگری بررسی شود و دستور مربوط به آن اجرا شود و در صورتی که هیچ یک از شرطهای قبل برقرار نبود دستور دیگری اجرا شود. در این مواقع می توانیم از دستور else if در دستور if...else قبلی استفاده کنیم. به صورت زیر :

```
if (condition 1) {
    دستوراتی که در صورت درستی شرط اول اجرا می شوند
}
else if (condition 2) {
    دستوراتی که در صورت درستی شرط دوم اجرا می شوند
}
else {
    دستوراتی که زمانی که هیچکدام از شرطها صحیح نباشد اجرا می شوند
}
```

در این روش محدودیتی از نظر تعداد شرطها وجود ندارد و می توانیم به تعداد نامحدود از دستور else if استفاده کنیم ولی در مواردی که تعداد این شرطها خیلی زیاد می شود بهتر است به جای این روش از دستور switch که بعداً توضیح داده خواهد شد استفاده کنیم.

در اینجا مثال قبل را با کمی تغییر برای این روش استفاده می کنیم :

```
var yourmark = prompt('یک شماره به دلخواه وارد کنید');

if (yourmark > 0 && yourmark < 100 ) {
    alert('شماره وارد شده بین ۰ تا ۱۰۰ است');
}
else if (yourmark > 100) {
    alert('شماره وارد شده از ۱۰۰ بزرگتر است');
}
else {
    alert('عبارت وارد شده یا ۰ است یا به جای عدد از حروف استفاده کرده اید');
}
```

دستور switch

اگر بخواهیم برای اسکریپت های خود مسیرهای بیشتری در نظر بگیریم یک راه موجود استفاده از دستورات if تو در تو است. این روش در موارد جزئی کارایی دارد و در صورتی که تعداد شرطها زیاد شود ما را مجبور می کند از تعداد زیادی if و else در اسکریپت خود استفاده کنیم که این مسئله هم باعث طولانی شدن برنامه و از طرفی امکان اشتباه را هم بالا می برد.

راه حل دیگر استفاده از دستور شرطی switch است. این دستور را می توان در هنگامی که می خواهیم یک متغیر را با چندین مقدار مقایسه کنیم و مقدار متناسب با آنرا پیدا کنیم کار برد دارد.

برای درک بهتر به شکل کلی این روش توجه کنید

```
switch(x)
{
case 1:مقدار اولی:
```

اجرا می شود X این کد در صورت برابر بودن با مقدار متغیر

```
break;
case 2:مقدار دومی:
```

اجرا می شود X این کد در صورت برابر بودن با مقدار متغیر

```
break;
default:
```

با هیچکدام از مقادیر بالا برابر نباشد این دستور اجرا می شود X در صورتی که مقدار متغیر

```
}
```

دستور بالا به این صورت عمل می کند که در ابتدا ما یک عبارت x را داریم که متغیر ما می باشد که یک بار بررسی می شود و سپس مقدار این عبارت با هر کدام از case ها مقایسه می شود تا ببیند که با کدام یک برابر می باشد اگر تطابق داشته باشد مجموعه کدهای آن case اجرا می شود

break:از break برای این استفاده می شود که در صورت درستی هر کدام از case ها دستور به case بعدی نرود و از دستور خارج شود

default:در صورتی که مقدار متغیر مورد نظر با هیچکدام از case ها برابر نبود کد قسمت default اجرا می شود البته استفاده از default اختیاری است شما می توانید از آن به حد نیاز استفاده کرده و یا آن را حذف کنید

نکته: شما در استفاده از دستورات case هیچ محدودیتی ندارید و می توانید به اندازه نیاز از آن ها استفاده کنید

در مثال زیر با استفاده از توابع Date و getDate، عدد متناظر با هر روز (از روزهای هفته) را دریافت و با توجه به آن، یکی از موارد (case) ها را به خروجی ارسال کرده ایم، ملاحظه می کنید که بر اساس روزهای هفته خروجی ما نیز متغیر خواهد بود، به اینصورت می توان به صورت داینامیک از switch و case در جاوا اسکریپت استفاده کرد.

```

<script type="text/javascript">
var date = new Date()
var today = date.getDay()

switch (today){

case 1:
document.write("<br />");
break;
case 2:
document.write("<br />");
break;
case 3:
document.write("<br />");
break;
case 4:
document.write("<br />");
break;
case 5:
document.write("<br />");
break;
case 6:
document.write("<br />");
break;
case 7:
document.write("<br />");
break;
default:
document.write("<br />")
}
</script>

```

تابع `date` و `getDay` در حالت عادی با روز و زمان میلادی کار می کنند، لذا بر اساس اینکه یکشنبه روز تعطیل در تقویم میلادی محسوب می شود (روز هفتم)، شروع شمارش روزهای هفته از دوشنبه (1 case) خواهد بود.

– اعدادی که به عنوان مقادیر به case ها داده شده اند، در واقع حاصل و نتیجه برگردانده شده از قسمت `date.getDay` و با توجه به تاریخ تنظیم شده سیستم است که بین 1 تا 7 در نوسان است.

با توجه به تاریخ سیستم شما، امروز سه شنبه است!

پنجره های popup

در جاوااسکریپت ما ۳ نوع پنجره پاپ آپ داریم که هر کدام مخصوص کاری خاص است که به صورت زیر می باشد

جعبه هشدار (Alert Box)

جعبه هشدار برای این است که شما مطمئن شوید که اطلاعات از طریق یک کاربر ارسال شده است. وقتی یک جعبه هشدار ظاهر می شود کاربر باید حتماً روی "OK" کلیک کند تا کار ادامه پیدا کند.

دستور:

```
alert("sometext");
```

به مثال زیر توجه کنید

```
<html>
<head>

<script type="text/javascript">
function show_alert()
{
alert("شما در حال مشاهده جعبه متنی می باشید");
}
</script>

</head>
<body>
<input type="button" onclick="show_alert()" value="جعبه نمایش هشدار" />
</body>
</html>
```

نتیجه:

در مثال بالا با استفاده از تابع `show_alert()` توانستیم کادری را برای ظاهر شدن در صفحه بوجود آوریم و توسط یک دستور `alert` متنی را که می خواهیم به کاربر نشان می دهیم و در قسمت `body` دکمه ای ساختیم و مقدار رویداد `onclick` را برابر با تابع خود قرار دادیم

البته ممکن است مثال بالا در مرورگر کروم نمایش داده نشود

جعبه تایید (Confirm Box)

جعبه تایید برای این است که کاربر یک موضوع را تایید و یا دوباره بررسی کند. وقتی که جعبه تایید ظاهر می شود کاربر باید یا روی "OK" و یا روی "Cancel" کلیک کند، در صورتی که روی "OK" کلیک کند جعبه مقدار `True` و در صورتی که روی "Cancel" کلیک کند مقدار `False` بر می گرداند.

دستور

```
confirm("sometext");
```

به مثال زیر توجه کنید

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function show_confirm(){
var test=confirm("Press a button");
if (test==true){
    alert("You pressed OK!");
}
else{
    alert("You pressed Cancel!");
}
}
</script>
</head>
<body>
<input type="button" onclick="show_confirm()"
value="Show confirm box" />
</body>
</html>
```

نتیجه: با استفاده از تابع `show_confirm()` می توانیم کادری را نمایش دهیم که می تواند ۲ گزینه انتخاب `ok` و `cancel` را به کاربر بدهد و در خط بعد متغیری را با نام `test` بوجود آوردیم و متن یا سوالمان را در آن قرار دادیم و اگر کاربر بر روی `ok` کلیک کرد مقدار `true` نمایش یابد و اگر بر روی `cancel` کلیک کرد مقدار `cancel` نمایش یابد و در قسمت `body` نیز از دکمه ای برای این کار باید استفاده کرد که توضیحات این دکمه همانند توضیحات دکمه جعبه هشدار است

جعبه اجازه (Prompt Box)

جعبه اجازه برای این است که کاربر را قبل از ورود به یک صفحه مجبور کنید مقداری را وارد کند. وقتی یک جعبه اجازه ظاهر می شود کاربر پس از وارد کردن یک مقدار باید روی `Ok` و یا `Cancel` کلیک کند. اگر روی `OK` کلیک کند جعبه مقدار وارد شده را بر می گرداند. در صورتی که روی `Cancel` کلیک کند مقدار هیچ (`null`) برگردانده می شود.

کد

```
prompt("sometext","defaultvalue");
```

به مثال زیر توجه کنید

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function show_prompt()
{
var name=prompt("Please enter your name"," client");
if (name!=null && name!="")
{
document.write("Hello " + name + "! How are you today?");
}
}
</script>
</head>
<body>
<input type="button" onclick="show_prompt()" value="Show prompt box" />
</body>
</html>
```

نتیجه: از این تابع برای دریافت اطلاعاتی همانند اسم و یا هر چیزی که کاربر بتواند وارد کند استفاده می شود و توسط متغیری به اسم name متنی را که قرار است به عنوان سوال برای کاربر نمایان شود را مشاهده می کنید بعد از وارد کردن سوالتان دو دابل کوت را مشاهده می کنید که اگر بین آن ها چیزی بنویسید به عنوان پیشفرض در قسمت ورود اطلاعات توسط کاربر باقی می ماند و در قسمت if با استفاده از عملگرها مشخص کردیم که اگر کاربر بر روی cancel کلیک کرد متنی نمایش داده نشود و اگر متنی قرار نداده بود و enter کرد اتفاقی رخ ندهد و در خط بعدی با استفاده از document.write توانستیم کلمه ی hello را که یک رشته است به صورت پیشفرض و به اضافه ی مقدار متغیر name و جمله ی بعدی آن در صفحه نمایش دهیم و در قسمت body نیز همانند مثال های قبلی عمل کردیم

مثالی بهتر: (نحوه اضافه کردن یک خط جدید به پنجره هشدار)

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function disp_alert()
{
alert("اتا ملکه ی ذهن شما شود موفق باشید" + '\n' + "سلام دوست عزیزا سعی کنید مثال ها را تکرار کنید");
}
</script>
</head>
<body>
<input type="button" onclick="disp_alert()" value="Display alert box" />
</body>
</html>
```

نتیجه:

در نتیجه تابع بالا جعبه ای باز می شود که حاوی اطلاعاتی مورد نیاز کاربر می باشد و در خط بعد مقدار alert را قرار دادیم که حاوی چندین جمله می باشد که در بین آن ها با استفاده از /n خط را شکستیم و ادامه ی توضیحات را در خط بعد به کاربر داده ایم.

توابع جاوا اسکریپت

یک تابع را می توان از طریق یک رویداد و یا فراخوانی اجرا کرد برای اینکه باعث شوید که کدهای جاوا اسکریپت در هنگام لود شدن صفحه اجرا نشوند می توانید آن ها را در یک تابع قرار دهید و در صورت نیاز هر جا خواستید از آنها استفاده کنید.

تابع مجموعه دستوراتی است که تنها در صورت رخ دادن یک رویداد و یا از طریق فراخوانی اجرا می شوند. شما می توانید هر تابع را از هر جایی در صفحه فراخوانی کنید (یا حتی از صفحه های دیگر در صورتی که توابع را در یک فایل js خارجی ذخیره کرده باشید).

توابع را هم می توانید در بخش <head> و هم بخش <body> تعریف کنید. هر چند برای اینکه مطمئن باشید که قبل از این که تابع فراخوانی شود حتماً خوانده و لود شده است بهتر است آن ها را در بخش <head> تعریف کنید.

چگونه یک تابع را تعریف کنیم

دستور:

```
function test(var1,var2,...)
{
کدهای شما اینجا قرار می گیرد
}
```

پارامترهای `var1`، `var2` و ... متغیرها و یا مقادیری است که به تابع ارسال می شود. { و } ابتدای و انتهای یک تابع را مشخص می کند.

نکته: اهمیت اندازه حروف در جاوااسکریپت را فراموش نکنید! کلمه `function` باید با حروف کوچک نوشته شود، در غیر این صورت جاوااسکریپت از شما خطا می گیرد. ضمناً توجه کنید که شما باید هنگام فراخوانی تابع باید دقیقاً همان نام با همان اندازه حروف را برای فراخوانی استفاده کنید.

مثال:

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function displaymessage ()
{
alert ("Hello World!");
}
</script>
</head>
<body>
<form>
<input type="button" value="test!" onclick="displaymessage()" />
</form>
</body>
</html>
```

این دستور قبل از اینکه کاربر روی دکمه کلیک کند اجرا نمی شود. تابع `displaymessage()` وقتی اجرا می شود که کاربر روی دکمه کلیک کند.

دستور return

دستور return برای مشخص کردن مقدار برگشتی از تابع به کار میرود. پس توابعی که مقداری را برمی گردانند باید از دستور return استفاده نمایند.

مثال زیر مقدار ضرب دو عدد (a و b) را نشان می دهد:

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function test (a,b)
{
return a*b;
}
</script>
</head>
<body>
<script type="text/javascript">
document.write (test (8,5) ) ;
</script>
</body>
</html>
```

در مثال بالا تابع تست را قرار دادیم و در داخل پرانتز دو متغیر a,b را به آن اختصاص دادیم و در خط بعد از دستور return استفاده کردیم که منظور ما حاصلضرب a در b می باشد--- در قسمت body به متغیر a مقدار ۸ و به متغیر b مقدار ۵ را اختصاص دادیم که توسط دستور document.write در خروجی نمایش داده می شود

خروجی: ۴۰

زمان حیات متغیرهای جاوااسکریپت

اگر شما متغیری را تعریف کنید و از کلمه "var" در یک تابع استفاده کنید آن متغیر فقط داخل همان تابع در دسترس است. وقتی شما از یک تابع خارج شوید آن متغیر از بین می رود. این متغیرها متغیرهای محلی نامیده میشوند. شما می توانید متغیرهای محلی هم نامی را در توابع مختلف استفاده کنید زیرا این متغیرها فقط در همان توابعی که تعریف شده اند قابل شناسایی هستند.

اگر شما متغیری را خارج یک تابع تعریف کنید آن متغیر در کل صفحه تان در دسترس خواهد بود. این متغیرها زمانی که تعریف می شوند شروع شده و وقتی که صفحه را می بندید پایان می یابند.

مثال های کمی پیشرفته تر

تابع با پارامتر: چگونه یک متغیر را به تابع ارسال کنید و از آن ها در تابع استفاده نمایید.

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function test(iran)
{
alert(iran);
}
</script>
</head>
<body>
<form>
<input type="button" onclick='test("Hello iran")' value="Call function">
</form>
</body>
</html>
```

تابعی را با نام test ایجاد کردیم و در داخل پرانتز متغیری را با نام iran قرار دادیم در خط بعد هشدار را قرار دادیم که متغیر آن نیز متصل به متغیر تابع test می باشد و اما در قسمت body مقدار رویداد onclick را تابع function قرار دادیم و مقداری که قرار است به تابع ما فرستاده شود را در داخل پرانتز و بین دو دابل کوت قرار دادیم حالا این مقدار به تابع فرستاده می شود و توسط دستور alert در زمانی که بر روی دکمه کلیک می کنید ظاهر می شود

تابعی که مقدار بر می گرداند: چگونه به یک تابع اجازه دهیم که یک مقدار برگرداند.

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function test ()
{
return ("Hello world!");
}
</script>
</head>
<body>
<script type="text/javascript">
document.write(test ())
</script>
</body>
</html>
```

در مثال بالا تابعی با نام test را ایجاد کردیم و از دستور return استفاده کردیم و متغیر داخل پرانتز را از نوع رشته ای قرار دادیم و در قسمت body توسط دستور document.write مشخص کردیم که مقدار داده شده که به صورت رشته ای می باشد را در خروجی نشان دهد

نتیجه: Hello world!

نحوه استفاده از حلقه های FOR

حلقه ها مجموعه کدهایی را برای تعداد خاصی یا تا زمانی که یک شرطی برقرار شود اجرا می کنند

معمولا زمانی که شما کدی را می نویسید، نیاز دارید که مجموعه کدهایی پشت سر هم چند بار اجرا شوند. به جای چندین بار اضافه کردن این چند خط پشت سر هم می توانید از دستورات زیر استفاده کنید.

در جاوااسکریپت دو نوع حلقه متفاوت وجود دارد:

for: مجموعه دستورات به تعداد مشخص تکرار می شود.

while: مجموعه دستورات تا تحقق یک شرط ادامه می یابد.

حلقه for

```
for (افزایش+متغیر=متغیر:پایان متغیر=<=متغیر:شروع متغیر=متغیر)
{
دستورات بدنه حلقه
}
```

مثال زیر حلقه ای را تعریف می کند که از $i=0$ شروع شده، و تا زمانی که i کوچکتر یا مساوی ۵ باشد ادامه می یابد. هر بار که حلقه اجرا می شود i یک واحد افزایش می یابد.

نکته: پارامتر افزایش را می توان به کاهش تغییر داد و به جای $=>$ می توان از هر عبارت مقایسه ای دیگر استفاده کرد.

مثال:

```

<html>
<body>
<script type="text/javascript">
var i=0;
for (i=0;i<=5;i++)
{
document.write("The number is " + i);
document.write("<br />");
}
</script>
</body>
</html>

```

در مثال بالا متغیر i را برابر ۰ قرار دادیم و متغیر i را کوچکتر از ۵ قرار دادیم که درست می باشد و توسط $i++$ توانستیم از مقدار ۰ به ۱ و ۲ و ۳ و ۴ و ۵ افزایش داشته باشیم و چونکه مقدار i را کوچکتر مساوی قرار دادیم جواب ما در خروجی تا پایان $The\ number\ is\ 5$ ادامه پیدا می کند و متوقف می شود و توسط دستور `document.write` از یک رشته و افزایش یک واحدی در حلقه ی خود استفاده کرده ایم

نتیجه:

The number is 0

The number is 1

The number is 2

The number is 3

The number is 4

The number is 5

مثال کمی پیشرفته تر:

چرخیدن بین تگ های heading در HTML

```

<html>
<body>
<script type="text/javascript">
for (i = 1; i <= 6; i++)
{
document.write("<h" + i + ">This is heading " + i);
document.write("</h" + i + ">");
}
</script>
</body>
</html>

```

حلقه ی for باعث می شود مقدار متغیر i تا کوچکتر و مساوی ۶ ادامه پیدا کند و سپس متوقف شود

توسط دستور document.write اول متن خود را بصورت عنوان بوجود آوردیم که باعثش تگ عنوانی است که وارد شده و توسط + i + این دستور هر بار که حلقه تکرار می شود عنوان نیز تغییر پیدا می کند و توسط i +مقدار متغیر i را در کنار متن خود که به صورت عنوان در آمده تکرار کردیم و در document.write نیز این تگ عنوان را بستیم

نکته: تمامی کدهایی که بین این دو دابل کوت وارد شده اند جدا از i + می باشد

نتیجه:

This is heading 1

This is heading 2

This is heading 3

This is heading 4

This is heading 5

This is heading 6

نحوه استفاده از حلقه های while

حلقه ها مجموعه کدهایی را برای تعداد خاصی یا تا زمانی که یک شرطی برقرار شود اجرا می کنند

این حلقه همان کارایی for را دارد و از همان اجزا تشکیل شده و فقط در ترکیب قرار گرفتن اجزاء فرق دارد.

```
while (مقدار پایانی <= متغیر)
{
    دستورات بدنه حلقه
}
```

نکته: به جای \Rightarrow می توان از هر عملگر مقایسه ای دیگر استفاده کرد.

مثال پایین همانند مثال های *for* می باشد و ترکیب قرار گرفتن اجزاء فرق دارد.

```
<html>
<body>
<script type="text/javascript">
var i=0;
while (i<=5)
{
    document.write("The number is " + i);
    document.write("<br />");
    i++;
}
</script>
</body>
</html>
```

در مثال بالا مدار متغیر *i* را ۰ قرار داده ایم و در خط بعد (حلقه ی *while*) یک متن را به صورت رشته قرار داده ایم و توسط دستور $i +$ حلقه را تکرار کردیم تا در کنار هر متن ما شماره ای به ترتیبی که خودمان قرار داده ایم قرار گیرد و در خط بعد با استفاده از تگ $\langle br \rangle$ اچ تی ام ال جملات خود را در زیر یکدیگر قرار داده ایم و بعد دستور $i++$ را قرار داده ایم و سپس دستور را بستیم

حلقه *do...while*

این حلقه یک تفاوت با *while* دارد. این حلقه ابتدا مجموعه دستورات را یک بار انجام می دهد، و سپس حلقه را تا زمانی که شرط برقرار شود تکرار می کند.

در بعضی مواقع ما نیاز داریم که حلقه حداقل یکبار اجرا شود، حتی اگر شرط برقرار نباشد! زیرا دستورات قبل از بررسی شرط اجرا می شوند.

دستور:

```
do
{
    دستورات بدنه حلقه
}
while (مقدار پایانی<=متغیر);
```

در مثال زیر از **do...while** استفاده می کنیم. در این نوع حلقه، مجموعه دستورات حداقل یک بار اجرا می شود حتی اگر شرط نادرست باشد، زیرا دستورات قبل از بررسی شرط اجرا می شوند.

```
<html>
<body>
<script type="text/javascript">
var i=8;
do
{
    alert("this is a test");
    i++;
}
while (i<=4);
</script>
</body>
</html>
```

در مثال بالا $i=8$ است و شرط حلقه این است که i کوچکتر از ۴ باشد، اما با اینکه شرط برقرار نیست ولی اجراء می شود چون این شرط در انتهای حلقه بررسی میشود، پس حلقه یکبار اجرا شده و پیام یک بار نمایش داده میشود

آموزشی کار با دستور for...in

این دستور بین خصوصیت های یک شیء می چرخد.

این دستور به منظور بدست آوردن خصوصیات و یا متد اشیاء استفاده می شود در صورتی که بخواهیم خصوصیت های یک شیء را بدست آوریم از این روش استفاده می کنیم البته به این نکته توجه کنید که مطلب جلسه پیش در مورد for بسیار کاربردی تر از این مطلب می باشد

دستور:

for (variable in object)

```
{
  دستورات بدنه حلقه
}
```

نکته: دستور موجود در بدنه for...in برای هر خصوصیت یک بار اجرا می شود.

مثال:

چرخیدن بین خصوصیت های یک شیء:

```
var person={first:"welcome to",second:"your site"};
for (x in person)
{
  document.write(person[x] + " ");
}
```

خروجی کد بالا به صورت زیر خواهد بود

نتیجه: welcome to your site

کاراکترهای خاص

در جاوااسکریپت شما می توانید با استفاده از علامت بک اسلش کاراکترهای خاصی را در رشته های متنی قرار دهید.

از بک اسلش (\) برای قرار دادن علامت مختلف همانند آپاستروف، علامت نقل قول و دیگر کاراکترهای خاص در رشته های متنی استفاده می شود.

به کد جاوااسکریپت زیر نگاه کنید:

```
var txt="this is a test for you "iranian" this is a test for you.";
document.write(txt);
```

مثال بالا هیچ خروجی ندارد

در جاوااسکریپت رشته ها داخل یک علامت کوتیشن (' یا جفت کوتیشن (") قرار می دهند. این به این معنی است که مثال بالا به صورت `this is a test for you` بریده می شود.

برای حل این مشکل شما باید یک `{backslash}` (\) قبل از هر جفت کوتیشن "iranian" قرار دهید. این کار باعث می شود هر دو جفت کوتیشن تبدیل به عنصر متن شوند.

```
var txt="this is a test for you \"iranian\" this is a test for you.";
document.write(txt);
```

حالا جاوا اسکریپت متن مورد نظر ما را کامل نشان می دهد

نتیجه: `this is a test for you "iranian" this is a test for you.`

برای نشان دادن هر یک از موارد زیر باید از یک اسلش (\) استفاده کنید:

\ نقل قول تکی

\ نقل قول جفتی

\ بک اسلش

\ خط جدید

\ رفتن به سر سطر

\ فاصله به اندازه تب

\ بک اسپیس

\ رفتن به ابتدای صفحه بعد

جاوا اسکریپت به حروف کوچک و بزرگ حساس است به عنوان مثال تابعی که نامش `testFunction` است با `testfunction` تفاوت دارد و این قانون در نام متغیرها نیز صدق می کند

در یک جمله می توان گفت که جاوااسکریپت به اندازه حروف حساس است پس در هنگام ایجاد و یا فراخوانی متغیرها، اشیاء و توابع دقت کنید.

فضای سفید

جاوااسکریپت از فضاهای خالی اضافی صرف نظر می کند. شما می توانید از فضاهای خالی برای زیباتر شدن کدتان استفاده کنید. دو خط زیر با هم برابرند:

```
var name="test";
```

```
var name = "test";
```

در مثال بالا دو خط با هم برابرند ولی فرق آنها فقط در فضای خالی خط دوم می باشد که فقط کدنویسی ما را کمی تمیز تر می کند و در خروجی برنامه هیچ نقشی ندارد

نکته مهم: آموزش های جاوا اسکریپت در بیشتر موارد به آموزش زبان php بسیار نزدیک می باشد و مطالعه این فصل نیز شامل توضیحات ذکر شده می باشد در این جلسه نکات پایه ای جاوا اسکریپت به پایان رسید و از فصل های بعد با مباحث اشیاء بیشتر آشنا می

آموزش کار با دستور try...catch

ساختار دستور try ... catch

گاهی اوقات ممکن است که در برنامه نویسی شما و یا در پاسخگویی کاربر به سوال شما خطاهایی رخ دهد به عنوان مثال وارد کردن اطلاعات نادرست و اشتباه از طرف کاربر و یا اشتباه در کد نویسی های صورت گرفته از طرف طراح و یا اشتباهاتی از این قبیل:

فرض کنید در حال وب گردی هستید و وارد صفحه ای می شوید و با پیغام خطایی مواجه می شوید و راهی هم برای حل این مشکل نیز دیده نمی شود پس در اولین کار از این صفحه خارج می شوید و این وظیفه ی برنامه نویس می باشد که خطاهای احتمالی را پیدا کرده و راه حل های مناسبی را به کاربر ارائه دهد

به صورت کلی می توان گفت که دستور try...catch به شما اجازه می دهد که بررسی کنید در مجموعه ای از کدها خطایی وجود دارد یا ندارد.

در این جلسه به یاد می گیرید که چگونه به خطاها پی برده و به آنها دسترسی پیدا کرده و آنها را مدیریت کنید؛ اینگونه شما بینندگان را از دست نخواهید داد.

دستور

```

try
{
  // کد اصلی برنامه که می خواهیم اجراء شود که احتمال داشتن خطا دارد
}
catch(یک متغیر)
{
  اقدامات مورد نظر در صورت وقوع خطا//
}

```

دستور بالا از دو بخش کلی تشکیل شده که در قسمت try کد اصلی برنامه که ممکن است دارای خطا باشد قرار داده می شود و در قسمت catch دستوراتی قرار می دهیم که اگر برنامه در قسمت try به مشکلی برخورد اقدامات احتمالی ما فعال شود که در قسمت catch قرار می گیرد

نکته: البته به این نکته توجه کنید که زمانی دستورات catch فعال می شود که سیستم در قسمت try خطایی گرفته باشد و در غیر اینصورت از دستورات catch استفاده نمی کند

در قسمت catch باید از پرانتزی استفاده کرد که در میان آن متغیری را قرار داد که وظیفه ی این متغیر این است که خصوصیات error به وجود آمده را در خود حفظ کند که یکی از این خصوصیت ها شرح description خطا می باشد

مثال زیر یک پنجره هشدار با متن "Welcome guest!" را در صورت کلیک کاربر روی دکمه به او نشان می دهد. البته برای اینکه خطایی رخ دهد ما به جای دستور alert() از دستور adddalert() استفاده کرده ایم که دستوری اشتباه است و باعث ایجاد یک خطا می شود. بلاک catch خطا را گرفته و دستورات دلخواهی را برای مدیریت آن اجرا می کند. این کد اطلاعات دلخواهی درباره خطا نشان می دهد و به کاربر می گوید که چه اتفاقی رخ داده است:


```

<html>
<head>
<script type="text/javascript">
var txt="";
function message()
{
try
{
addalert("Welcome guest!");
}
catch(error)
{
txt="There was an error on this page.\n\n";
txt+="Error description: " + error.description + "\n\n";
txt+="Click OK to continue.\n\n";
alert(txt);
}
}
</script>
</head>
<body>
<input type="button" value="View message" onclick="message()" />
</body>
</html>

```

در خط اول متغیری به نام txt را قرار دادیم و در خط بعد نیز تابعی برای نمایش دادن پیام را فراخوانی کردیم و در میان پرانتزهای آن شروع به قرار دادن کدهای برنامه اصلی مان کردیم ، دستور try را قرار دادیم و در داخل این بخش دستور غلطی را به نام addalert قرار دادیم و در خط بعدی از دستور catch همراه با یک متغیر استفاده کردیم که قرار است در صورت داشتن مشکلی در برنامه توضیحات ما در این بخش به کاربر نمایش داده شود

در خط بعد شروع به مقدار دهی به متغیر txt کردیم و این متن ها قرار است که به کاربر نشان داده شود و در خط بعد از این کد از error.description استفاده کردیم که کلمه ی error همان متغیری است که خصوصیات error بوجود آمده را در خود حفظ می کند و کلمه ی description نیز یکی از خصوصیت های error می باشد که باید ذکر شود

دقت کنید در کدهای بالا از n\n برای فاصله انداختن میان خط ها استفاده شده است و در خط بعد نیز توضیحات ما ادامه دارد و توسط کد alert مقدار متغیر txt را فراخوانی می کنیم و در آخر دکمه ای را در قسمت <body> ایجاد می کنیم که توسط رویداد onclick تابع ما را فراخوانی می کند

مثال بعدی از یک جعبه تایید (Confirm Box) استفاده می کند و کاربران می توانند با کلیک روی OK صفحه را ببینند و یا با کلیک روی Cancel به صفحه اصلی بروند. اگر جعبه تایید مقدار false را برگرداند کاربر روی Cancel کلیک کرده و کاربر را به صفحه اصلی ارجاع می دهد. اگر این جعبه تایید مقدار true برگرداند کاربر به صفحه ای دیگر هدایت می شود:

```

<html>
<head>
<script type="text/javascript">
var test="";
function message()
{
try
{
addalert("Welcome guest!");
}
catch(error)
{
test="\n\nدر این صفحه خطایی مشاهده شد";
test+="\nبرای مشاهده این صفحه بر روی تایید کلیک کنید";
test+="\nیا برای برگشت به خانه از دکمه کنسل استفاده کنید";
if(!confirm(test))
{
document.location.href="http://www.google.com";
}
else{
document.location.href="http://www.yahoo.com";
}
}
}
</script>
</head>
<body>
<input type="button" value="View message" onclick="message()" />
</body>
</html>

```

این مثال شباهت زیادی به مثال قبل دارد ولی با این تفاوت که ما از if و else نیز در دستورات خود استفاده کرده ایم در مثال بالا متغیری را با نام test قرار دادیم و تابعی برای نمایش یک پیام به کاربر را نیز فراخوانی کرده ایم و همانند مثال قبل از دستورات try...catch استفاده کرده ایم و بعد مقداری را برای متغیر خود در ۳ خط جداگانه که می توان در یک خط نیز نوشت قرار دادیم

در خط بعد از دستور if استفاده کرده ایم به این دلیل که ما دو گزینه برای انتخاب کاربر داریم و در داخل دستور if یک جعبه تایید را قرار دادیم که می تواند مقدار متغیر test را به عنوان متن نمایشی به کاربران نشان دهد و در صورتی که کاربر بر روی دکمه cancel و یا ضربدر کلیک کند به آدرسی که برای آن قرار دادیم منتقل می شود و در غیر اینصورت else به آدرس دیگری منتقل می شود

(دقت کنید که اول دکمه های کنسل و ضربدر کد نویسی شده و سپس تایید)

و سپس در قسمت body دکمه ای قرار دادیم با رویداد onclick که در صورت کلیک کاربر بر روی این دکمه تابع message اجراء می شود

object

در این جلسه قصد داریم با اشیاء و رفتارهای آن بهتر آشنا شویم و همچنین در دو جلسه ی بعدی درباره رویدادهایی که برای هر شی می تواند اتفاق بیافتد صحبت خواهیم کرد

جاوااسکرپت یک زبان شیء گراست. (Object Oriented Programming (OOP) language)

این امکان را فراهم می کند که شما اشیای خودتان را تعریف کنید و انواع داده ای خودتان را بسازید.

برنامه نویسی شیءگرا

جاوااسکرپت یک زبان شیءگراست. نحوه ساخت اشیاء در بخش پیشرفته در فصل های بعدی آموزش داده خواهد شد. در اینجا ما از اشیای داخلی جاوااسکرپت استفاده کرده ونگاهی به آنها می اندازیم و نحوه استفاده از آنها را می آموزیم. در چند جلسه بعدی که مربوط به این بخش است هر یک از این اشیا را بررسی اجمالی کرده و مثال های زیادی از آن ها را خواهیم دید. هر شیء یک مجموعه خصوصیات (properties) و متدها (methods) دارد.

اشیاء (object)

همانگونه که در اتاق شما اشیاء مختلفی همچون میز , صندلی , تخت و غیره وجود دارد در دنیای مجازی نیز اشیاء وجود دارد به طور مثال دکمه هایی که با html ساخته اید , کادرهایی که برای عکس ساخته اید و غیره نیز مفهوم شیء را به ما می رساند

اشیاء در جاوا اسکرپت

اشیاء در جاوا اسکرپت به دو دسته کلی تقسیم می شوند: دسته اول اشیایی هستند که به محیط اجرای جاوا اسکرپت تعلق دارند این به معنیست که کدها از قبل در مرورگری که شما از آن استفاده می کنید به صورت پیشفرض بر روی آن ها قرار گرفته شده، دسته دوم اشیایی که از قبل در خود جاوا اسکرپت تعریف شده اند (اشیای درون ساخت). ما در این جلسه به توضیح دسته اول یعنی اشیای مرورگر می پردازیم لیستی از این اشیاء را مشاهده می کنید. که در ادامه با بعضی از این اشیاء آشنا می شوید.

نام شیء کاربرد

دسترسی به پنجره مرورگر	window
دسترسی به سند موجود در پنجره	document
دسترسی به سابقه ای از url های استفاده شده در پنجره	history
دسترسی به فریم HTML - دسترسی به فریم های HTML	frame-frames
دسترسی به فرم HTML - دسترسی به فرم های HTML	form-forms
دسترسی به شیء موجود در سند	image
دسترسی به پیوند متن	link
دسترسی به فیلد متنی در فرم داخل صفحه	text
دسترسی به فیلد ناحیه متنی در فرم	textarea
دسترسی به مجموعه ای از دکمه های رادیویی (option button) در فرم	radio
دسترسی به کادرهای علامت در فرم	checkbox
دسترسی به دکمه ها در فرم (همه دکمه ها غیر از Submit و Reset)	button
دسترسی به فیلد password در فرم	password
دسترسی به فیلد مخفی در فرم	hidden
دسترسی به اطلاعات مرورگری که کاربر از آن استفاده می کند	navigator
دسترسی به اطلاعاتی در مورد اندازه و عمق رنگ صفحه نمایش کاربر	screen

متد (method)

به طور کلی می توان گفت متدها رفتارهایی هستند که اشیا در مقابل رویدادها از خود نشان می دهند. مثلا با کلیک بر روی یک دکمه (رویداد onClick) پنجره جدیدی باز شود یعنی متد open برای شیء پنجره. همانطور که متوجه شدید هر شیء متدهای خاص خود را دارد. فراموش نکنید که همه متدها به یک علامت () ختم می شوند، حتی اگر مقداری در آنها قرار نگیرد.

کاربرد	نام شیء
روز ماه را برمیگرداند	getDate
روز هفته را برمیگرداند	getDay()
عدد مربوط به هر ماه را برمیگرداند	getMonth()
سال را برمیگرداند	getFullYear()
فقط ساعت را برمیگرداند	getHours()
فقط دقیقه را برمیگرداند	getMinute()
فقط ثانیه را برمیگرداند	getSecond()
نمایش تاریخ کامل (روز ماه سال)	toLocaleDateString()
نمایش ساعت، دقیقه و ثانیه	toLocaleTimeString()
زمان کامل یعنی تاریخ و ساعت	toLocaleString()
تمامی حروف یک رشته را به بزرگ تبدیل می کند	toUpperCase()

در مثال زیر ما از متد `toUpperCase()` از شیء `string` استفاده کرده ایم تا تمام حروف یک متن را به بزرگ تبدیل کنیم.

```
<script type="text/javascript">
var str="Hello world!";
document.write(str.toUpperCase());
</script>
```

نتیجه: !HELLO WORLD

خصوصیات (Properties)

هر شیء علاوه بر متد دارای خصوصیات خاصی نیز می باشد، همانطور که هر فرد دارای خصوصیات و ویژگی های خاص مثل رنگ چشم، رنگ پوست، قد و ... است. مثلاً یک صفحه (سند) که یک شیء می باشد خصوصیات هم چون رنگ زمینه، رنگ متن، نام و ... را دارد.

رویدادها

کلیک کردن

onClick

دابل کلیک کردن	onDbclick
کشیدن یک شیء و رهاکردن آن در مقصد	onDragstart
ورود موس در ناحیه یک شیء	onMoseover
خروج موس از روی شیء	onMouseout
حرکت کردن موس	onMousemove
فشاردن یکی از کلیدهای صفحه کلید	onKeyPress
پایین آمدن یکی از کلیدهای صفحه کلید	onKeyDown
بالا آمدن یکی از کلیدهای صفحه کلید	onKeyUp
باز شدن (پنجره، سند) "عمومی"	onLoad
بسته شدن (عمومی)	onUnload
انتخاب یک شیء- (فعال شدن) "عمومی"	onFocus
برگشت از فوکوس (عمومی)	onBlur
به وجود آمدن یک خطا (عمومی)	onError
انتخاب محتویات یک شیء (مثل کادر متن) "عمومی"	onSelect

در مثال زیر ما از خصوصیت *length* در شیء *string* استفاده کرده ایم تا تعداد کاراکترهای یک رشته را به دست آوریم:

```
<script type="text/javascript">
var txt="Hello World!";
document.write(txt.length);
</script>
```

نتیجه: ۱۲

در مثال بالا تعداد کاراکترهای مقدار متغیر *txt* را شمرده و در خروجی نشان می دهد البته یک فضای خالی و یک ! نیز در شمارش حساب شده است

پنجره ها (شیء window)

این شیء یک شیء سطح بالاست، برای هر پنجره ای که ما باز می کنیم (هر صفحه سند یک شیء است) یک شیء window ایجاد می شود. حالا که با مفهوم متد و خصوصیت اشیاء آشنا شده اید، پس به تعدادی از متدها و خصوصیات این شیء می پردازیم.

متد	خصوصیت
alert()	closed
prompt()	defaultstatus
confirm()	name
close()	location
open()	history
setTimeout()	status
clearTimeout()	window
setInterval()	self
clearInterval()	
scroll()	

سندها (شیء document)

یکی دیگر از اشیای پرکاربرد جاوا اسکریپت، شیء document می باشد که شما با document.write نیز آشنایی دارید پس با تعدادی از خصوصیت ها و عملکردهای آن نیز آشنا شوید

خصوصیت	عملکرد
title	عنوان سند را مشخص می کند
bgColor	رنگ زمینه سند
fgColor	رنگ متن سند
link	رنگ پیوند موجود در سند
alinkColor	رنگ پیوند فعال (رنگ پیوند در هنگام کلیک روی آن)
vlinkColor	رنگ لینک های مشاهده شده
cookie	کوکی موجود در سند

آرایه ای از تصاویر موجود در سند

images

سند URL

URL

آخرین تاریخ اصلاح و تغییرات سند را مشخص می کند

lastModified

شیء بولی

بولی نیز همانند تمام شیء هایی که تا بحال توضیح داده شد یک شیء می باشد و تنها می تواند دو مقدار به خروجی بدهد که شامل true و false می باشد برای درک بهتر به مثال زیر توجه کنید

```
var b1=new Boolean(0);
var b2=new Boolean(1);
var b3=new Boolean("");
var b4=new Boolean(null);
var b5=new Boolean(NaN);
var b6=new Boolean("false");
document.write("0 is boolean "+ b1 + "<br />");
document.write("1 is boolean "+ b2 + "<br />");
document.write("An empty string is boolean "+ b3 + "<br />");
document.write("null is boolean "+ b4+ "<br />");
document.write("NaN is boolean "+ b5 + "<br />");
document.write("The string 'false' is boolean "+ b6 + "<br />");
```

نتیجه:

0 is boolean false

1 is boolean true

An empty string is boolean false

null is boolean false

NaN is boolean false

The string 'false' is boolean true

در مثال بالا متغیرهایی را تعریف کردیم با نام های متفاوت که از متد بولی برای آن ها استفاده کرده ایم و در داخل پرانتزهای آن ها کدها و ارقامی را قرار داده ایم که عدد صفر در متد بولی خروجی false را نمایش می دهد و تمامی اعداد صحیح نیز دارای خروجی true از نظر این متد می باشند

ساخت یک شیء بولی

همانطور که گفته شد یک شیء بولی دو مقدار را به ما ارائه می دهد: true و یا false

```
var myBoolean=new Boolean();
```

اگر مقدار اولیه را برای شیء بولی تعریف نکنید (منظور اعداد و ارقامی که میان پرانتز قرار می دادید) یکی از مقادیر زیر را می گیرد که همگی یک معنا دارند و آن هم false است:

۰-

null

""

false

undefined

NaN

برای بقیه مقادیر true است حتی اگر یک رشته "false" را به آن نسبت دهیم.

شیء match (object match)

در این فصل قصد داریم مثال هایی را در رابطه با شیء match برای شما قرار دهیم تا با کارایی این شیء نیز آشنا شوید دقت کنید جاوا اسکریپت یک زبان برنامه نویسی است و استفاده از آن مستلزم یادگیری تمامی نکات می باشد

تابع round()

اولین مثال نحوه ی استفاده از تابع round() را نشان می دهد برای درک بهتر به مثال زیر توجه کنید

```
document.write(Math.round(0.60) + "<br />");
document.write(Math.round(0.50) + "<br />");
document.write(Math.round(0.49) + "<br />");
document.write(Math.round(-4.40) + "<br />");
document.write(Math.round(-4.60));
```

نتیجه:

۱

۱

۰

۴-

۵-

شما توسط این تابع می توانید مقادیرهای خرد عددی را از بالا و یا پایین گرد کنید اگر بالاتر از ۵۰ باشد به سمت بالا گرد می شود و برعکس این عمل نیز صادق است

تابع random()

```
//return a random number between 0 and 1
document.write(Math.random() + "<br />");
//return a random integer between 0 and 10
document.write(Math.floor(Math.random()*11));
```

نتیجه:

۰.۰۰۵۸۰۵۸۵۸۷۱۳۱۹۲۵۰۲

۳

توسط این تابع می توانید رقمی را به صورت اتفاقی میان ۲ عددی که معلوم کرده اید در خروجی نشان دهید

نحوه استفاده از تابع max() برای برگرداندن عدد بزرگتر بین دو عدد مشخص

```
document.write(Math.max(5,10) + "<br />");
document.write(Math.max(0,150,30,20,38) + "<br />");
document.write(Math.max(-5,10) + "<br />");
document.write(Math.max(-5,-10) + "<br />");
document.write(Math.max(1.5,2.5));
```

نتیجه:

۱۰

۱۵۰

۱۰

-۵

۲.۵

تابع min()

نحوه استفاده از تابع min() برای به دست آوردن عدد کوچکتر بین دو عدد مشخص

```
document.write(Math.min(0,150,30,20,38) + "<br />");
document.write(Math.min(-5,10) + "<br />");
document.write(Math.min(-5,-10) + "<br />");
document.write(Math.min(1.5,2.5));
```

نتیجه:

۰

۰

-۵

-۱۰

۱.۵

ثوابت ریاضی

جاوااسکرپت ۸ ثابت ریاضی را از طریق شیء `Math` در اختیار شما قرار می دهد و ما برای کامل بودن آموزش نیز این قسمت را قرار داده ایم ولی شاید مورد نیاز شما نباشد.. با توجه به مثال های زیر خودتان متوجه می شوید که این ثابت ها کدامند مثلا عدد پی یا عدد نپر یا ...

Math.E
Math.PI
Math.SQRT2
Math.SQRT1_2
Math.LN2
Math.LN10
Math.LOG2E
Math.LOG10E

دستورات (متدهای) ریاضی

علاوه بر ثابت ها شما می توانید به تعدادی دستور ریاضی هم از طریق این شیء دسترسی داشته باشید که مثال هایی از این توابع را در ابتدای جلسه دیدیم.

متدهای ریاضی موجود در جاوااسکرپت در زیر با نقل یک مثال آورده شده است:

`Math.abs(x)`

قدر مطلق ایکس را برمیگرداند (`Math.abs(x)`)

```
document.write(Math.abs(7.25) + "<br />");
document.write(Math.abs(-7.25) + "<br />");
document.write(Math.abs(null) + "<br />");
document.write(Math.abs("Hello") + "<br />");
document.write(Math.abs(7.25-10));
```

نتیجه:

۷.۲۵

۷.۲۵

۰

NaN

۲.۷۵

match.ceil(x)

match.ceil(x) بزرگترین عدد صحیح بزرگتر از عدد x را برمیگرداند. (برعکس جزء صحیح)

```
document.write(Math.ceil(0.60) + "<br />");
document.write(Math.ceil(0.40) + "<br />");
document.write(Math.ceil(5) + "<br />");
document.write(Math.ceil(5.1) + "<br />");
document.write(Math.ceil(-5.1) + "<br />");
document.write(Math.ceil(-5.9));
```

نتیجه:

۱

۱

۵

۶

۵-

۵-

match.cos(x)

match.cos(x) کسینوس x را برمیگرداند که عددی بین -۱ و ۱ است

```
document.write(Math.cos(3) + "<br />");
document.write(Math.cos(-3) + "<br />");
document.write(Math.cos(0) + "<br />");
document.write(Math.cos(Math.PI) + "<br />");
document.write(Math.cos(2*Math.PI));
```

نتیجه:

-۰.۹۸۹۹۹۲۴۹۶۶۰۰۴۴۵۴

-۰.۹۸۹۹۹۲۴۹۶۶۰۰۴۴۵۴

۱

-۱

۱

شما می توانید به جای کسینوس از سینوس و... نیز استفاده کنید

```
document.write(Math.floor(0.60) + "<br />");
document.write(Math.floor(0.40) + "<br />");
document.write(Math.floor(5) + "<br />");
document.write(Math.floor(5.1) + "<br />");
document.write(Math.floor(-5.1) + "<br />");
document.write(Math.floor(-5.9));
```

match.floor(x)

match.floor(x) جزء صحیح x را برمی گرداند.

نتیجه:

۰

۰

۵

۵

-۶

-۶

match.max(y,z,x)

match.max(y,z,x) بزرگترین عدد را بین اعداد داخل پرانتز بر می گرداند. اگر هیچ عددی را داخل پرانتز نگذارید مقدار منفی بی نهایت (Infinity-) بر می گرداند.

```
document.write(Math.max(5,10) + "<br />");
document.write(Math.max(0,150,30,20,38) + "<br />");
document.write(Math.max(-5,10) + "<br />");
document.write(Math.max(-5,-10) + "<br />");
document.write(Math.max(1.5,2.5));
```

نتیجه:

۱۰

۱۵۰

۱۰

-۵

۲.۵

اگر در تابع بالا بجای max از min استفاده کنید کوچکترین عدد را انتخاب میکند

match.pow(x,y)

match.pow(x,y) مقدار x به توان y را برمی گرداند.

```
document.write(Math.pow(0,0) + "<br />");
document.write(Math.pow(0,1) + "<br />");
document.write(Math.pow(1,1) + "<br />");
document.write(Math.pow(1,10) + "<br />");
document.write(Math.pow(7,2) + "<br />");
document.write(Math.pow(-7,2) + "<br />");
document.write(Math.pow(2,4));
```

نتیجه:

۱

۰

۱

۱

۴۹

۴۹

۱۶

match.sqrt(x)

match.sqrt(x) مقدار x به توان y را برمی گرداند.

```
document.write(Math.sqrt(0) + "<br />");
document.write(Math.sqrt(1) + "<br />");
document.write(Math.sqrt(9) + "<br />");
document.write(Math.sqrt(0.64) + "<br />");
document.write(Math.sqrt(-9));
```

نتیجه:

۰

۱

۳

۰.۸

NaN

شناسایی نوع مرورگر کاربر (شیء navigator)

مثال کلی موجود این جلسه روی مرورگرهایی که جاوااسکریپت بر روی آن ها فعال است کار می کند. علاوه بر این در حال حاضر اکثر کاربران اینترنتی جهان جاوا اسکریپت را بر روی مرورگرهای خود دارند و کمتر کسی پیدا می شود که از نسخه های قدیمی مرورگرها استفاده کند و در این بین با امنیت ترین و پر سرعت ترین آن ها chrome می باشد

بعضی مواقع ما نیاز به این داریم که بدانیم مرورگرهای کاربرانی که به وب سایت ما مراجعه می کنند چیست تا مثلاً بتوانیم نسخه مناسب هر مرورگر را به کاربران نشان دهیم و یا برای به دست آوردن آمار و ارقام و ... کاربرد خواهد داشت.

استاندار خاصی برای استفاده از شیء navigator وجود ندارد ولی همه مرورگرها از آن پشتیبانی می کنند.

برای درک بهتر به مثال زیر توجه کنید

```
txt = "<p>Browser CodeName: " + navigator.appCodeName + "</p>";
txt+= "<p>Browser Name: " + navigator.appName + "</p>";
txt+= "<p>Browser Version: " + navigator.appVersion + "</p>";
txt+= "<p>Cookies Enabled: " + navigator.cookieEnabled + "</p>";
txt+= "<p>Platform: " + navigator.platform + "</p>";
txt+= "<p>User-agent header: " + navigator.userAgent + "</p>";
document.getElementById("example").innerHTML=txt;
```

خروجی (البته خروجی در یک تگ div که مقدار id برای آن با example مقاردهی شده است نمایش داده خواهد شد و البته این مشخصات مربوط به مرورگر تستی است که من این مثال را با آن اجرا کردم)

شما می توانید از کد زیر نیز استفاده کنید تا مشکلی در خروجی نداشته باشید ولی در مثال زیر از html dom نیز استفاده شده که فعلاً نیازی به یادگیری آن ندارید

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<div id="example"></div>

<script type="text/javascript">

txt = "<p>Browser CodeName: " + navigator.appCodeName + "</p>";
txt+= "<p>Browser Name: " + navigator.appName + "</p>";
txt+= "<p>Browser Version: " + navigator.appVersion + "</p>";
txt+= "<p>Cookies Enabled: " + navigator.cookieEnabled + "</p>";
txt+= "<p>Platform: " + navigator.platform + "</p>";
txt+= "<p>User-agent header: " + navigator.userAgent + "</p>";

document.getElementById("example").innerHTML=txt;

</script>

</body>
</html>

```

نتیجه: می تواند در هر سیستم چیزی دیگر باشد

Browser CodeName: Mozilla

Browser Name: Netscape

(Browser Version: 5.0 (Windows

Cookies Enabled: true

Platform: Win32

User-agent header: Mozilla/5.0 (Windows NT 6.1; rv:5.0) Gecko/20100101 Firefox/5.0

شیء عبارات منظم (RegExp Object)

RegExp چیست

یک عبارت منظم (Regular Expression) شیء نئی است که الگوی کاراکترها را مشخص می کند. وقتی که شما در حال جستجو درباره عبارتی در یک متن هستید نشان دهنده این است که شما به دنبال چه می گردید. یک الگوی ساده می تواند شامل فقط یک کاراکتر باشد.

الگوهای پیچیده تر کاراکترهای بیشتری دارند و برای تجزیه (Parse)، بررسی ساختار یا فرمت، جانشینی و یا کارهای دیگر مورد استفاده قرار گیرد.

عبارات منظم ابزاری قدرتمند برای اجرای "الگو سنجی و جستجو و جابجایی" در متن ها به کار می رود.

کد

```
var patt=new RegExp(pattern,modifiers);
```

و یا می توان به صورت ساده تری نوشت

```
var patt=/pattern/modifiers;
```

pattern الگوی عبارت را مشخص می کند(پس هر کلمه ای که در این قسمت قرار بگیرد به معنای این است که شما به دنبال این کلمه در محتوا می گردید همانند قسمت جستجوی سایت). modifiers مشخص می کند که جستجو کلی باشد، حساس به حروف کوچک بزرگ باشد و ... که به طور کلی به ۳ دسته تقسیم می شوند (g,i) در ادامه به آن ها می پردازیم

مدیفایرهای RegExp (واژه مناسبی برای این کلمه مدیفایر پیدا نکردم شاید پیراینده، اصلاح کننده یا ...)

```
var str = "Visit google";
var patt1 = /google/i;
document.write(str.match(patt1));
```

نتیجه: google

در مثال بالا متغیری با نام str ایجاد کردیم و مقدار آن را visit google قرار داده ایم و در خط بعد از عبارات منظم استفاده کرده ایم و کلمه ی جستجو را google قرار داده ایم و مدیفایر آن را نیز i قرار داده ایم

از (ignoreCase) i برای اینکه نشان دهیم جستجو به حروف کوچک و بزرگ حساس باشد استفاده می شود و علاوه بر آن این مدیفایر در مقدار متغیر str به دنبال کلمه ی google میگردد و در صورتی که آن را پیدا کند در خروجی نشان می دهد و در صورتی که موجود نباشد و یا ناقص باشد null را در خروجی چاپ می کند

مثالی با مدیفایر g

```
var str="Is this all there is?";
var patt1=/is/g;
document.write(str.match(patt1));
```

نتیجه: is,is

از (global) g برای اینکه بگوییم تمام همخوانی ها را بعد از پیدا کردن اولین همخوانی نیز به دست آورد به کار می رود.

مثال بالا همانند مثال قبل می باشد با این تفاوت که از مدیفایر g استفاده شده است این مدیفایر به حروف کوچک و بزرگ حساس است و آن ها را قبول نمی کند همانند همین مثال که فقط دو is را شناسایی کرد و از ls اول اجتناب کرد این مدیفایر به دنبال کلمه ای که شما در قسمت pattern وارد کرده اید می گردد و همانند آن را از داخل متغیر str استخراج می کند

```
var str="Is this all there is?";
var patt1=/is/gi;
document.write(str.match(patt1));
```

نتیجه: is,is,Is

در مثال بالا از هر دو مدیفایر استفاده شده است و خروجی تلفیقی از آن ها می باشد

متد test()

این متد در داخل یک متن دنبال مقدار مورد نظر شما می گردد و در صورتی که در آن وجود داشته باشد مقدار true و در غیر این صورت مقدار false را بر می گرداند.

مثال:

```
var patt1=new RegExp("e");
document.write(patt1.test("The best things in life are free"));
```

نتیجه: true

متد exec()

این متد در داخل متن دنبال مقدار مورد نظر شما گشته و در صورت پیدا کردن آن متن پیدا شده را بر می گرداند و در صورتی که پیدا نکند مقدار null را بر می گرداند.

مثال:

```
var patt1=new RegExp("e");
document.write(patt1.exec("The best things in life are free"));
```

نتیجه: e

در مثال بالا اگر شما ۱۰ e نیز داشته باشید ولی فقط یک e در خروجی چاپ می شود که مفهوم موجود است را می رساند

رویداد (event)

در واقع رویدادها همان اتفاقاتی هستند که شیء با آن رو به رو است. مثلا رویداد کلیک کردن: این رویداد ممکن است برای یک دکمه یا یک تصویر (شیء) اتفاق بیافتد. به طور ساده رویداد (event) در برنامه نویسی جاوا اسکریپت به معنی اتفاقی در یک صفحه وب است که می تواند عامل آن، کاربر یا به فرض بارگذاری کامل یک صفحه باشد که در جلسات بعد به طور کامل آموزش خواهید دید

رویدادهای پنجره و فرم

رویدادها (event) اجرا شدن یک فرمان جاوا اسکریپت به هنگام کلیک کردن روی عناصر HTML در صفحه است.

رویدادها و یا حوادث در جاوا اسکریپت، کدهای کوتاهی هستند که بین اقدامات انجام شده توسط کاربر

مانند کلیک کردن موس و اسکریپت، ارتباط برقرار می کنند. یعنی هنگامیکه کاربر از دکمه های موس

استفاده می کند، رویدادها به اسکریپت این موضوع را می فهمانند تا اسکریپت برای آن حرکت عکس العملی

در نظر بگیرد.

رویدادهای مربوط به پنجره مرورگر

این رویدادها باید فقط در تگ body استفاده شوند. دو رویداد در این دسته قرار می گیرند که در زیر آنها را مشاهده می کنید:

onload: این رویداد باعث می شود تا اسکریپتی که به عنوان مقدار آن قرار داده شده است در هنگام باز شدن صفحه اجرا شود.

onunload: بستن مرورگر یا خروج از یک صفحه وب.

onResize: تغییر اندازه پنجره مرورگر.

برای مشاهده یک مثال برای این رویدادها لینک زیر را کلیک کنید. صفحه ای که به آن وارد می شوید حاوی دو رویداد بالا در تگ body خود است.

[ورود به صفحه آزمایشی برای رویدادهای مربوط به پنجره مرورگر](#)

می توانید تگ body مورد استفاده در مثال بالا را در اینجا مشاهده کنید:

```
<body onload="alert('خوش آمدید!')" onunload="alert('صفحه هستید!')" onresize="alert('اندازه پنجره مرورگر تغییر کرد!')">
```

رویدادهای مربوط به فرم ها

این رویدادها مربوط به عملیاتی است که کاربر بر روی اجزای فرم انجام می دهد. البته ممکن است بعضی

از این رویدادها بر روی متن های عادی در صفحه هم عکس العمل نشان دهند اما بیشترین کاربرد را در فرم ها دارند.

رویدادهای زیر در فرمها استفاده می شوند:

onChange: تغییر در اجزای فرم، مانند تغییر متن در کادر متنی.

onsubmit: فشردن دکمه تأیید یک فرم.

onreset: وقتی که دکمه reset (پاک کردن فرم) فشار داده شود اسکریپت موجود در این المنت اجرا می شود.

onselect: وقتی که قسمتی از فرم که این شناسه را در خود دارد انتخاب شود اسکریپت موجود در این المنت اجرا می شود.

onfocus: هنگامیکه توسط موس و یا دکمه tab کیبورد بر روی یکی از اجزای فرم متمرکز شوید.

onblur: هنگامیکه تمرکز از روی یکی از اجزای فرم خارج شود.

[برای مشاهده مثال برای رویدادهای مربوط به فرمها اینجا را کلیک کنید](#)

در اینجا می توانید کدی را که در مثال بالا استفاده شده ببینید البته فقط قسمتهای ضروری آن آورده شده است:

```
<form action="action.php" method="post" onsubmit="msg('onSubmit')" onreset="msg('onReset')">
<input type="text" onfocus="msg('onFocus')" onblur="msg('onBlur')" />
<select name="select" onchange="msg('onChange')">
<option>آسیا</option>
<option>آقیانوسیه</option>
<option>آمریکا</option>
<option>اروپا</option>
</select>
<textarea onSelect="msg('onSelect')"> در صورتی که این متن را انتخاب کنید رویداد مربوطه اجراء می شود
</textarea>
<input type="reset" name="reset" value="reset" />
<input type="submit" name="Submit" value="Submit" />
</form>
```

رویدادهای مربوط به صفحه کلید و موس

رویدادهای مربوط به صفحه کلید

در این رویداد، جاوا اسکریپت نسبت به فشردن یک کلید بر روی کیبورد توسط کاربر، عکس العمل نشان خواهد داد.

سه رویداد در این دسته قرار می گیرد:

onkeydown : فشار دادن دکمه صفحه کلید اسکریپت تعریف شده اجرا می شود.

onkeypress : وقتی که یک دکمه در صفحه کلید فشرده می شود و رها می شود اسکریپت موجود در این شناسه اجرا می شود.

onkeyup : رها کردن یک کلید فشرده شده باعث اجرای این اسکریپت می شود.

رویدادهای مربوط به صفحه کلید نباید در تگهای زیر استفاده شود:

frame>, , <iframe>, <html>, <head>, <meta>,<frameset>, , <script>, <style>, <title><base>, >
<
, <param>,<bdo

[برای مشاهده مثال برای رویدادهای مربوط به فرمها اینجا را کلیک کنید.](#)

کدی را که در نوشتن این مثال از آن استفاده شده است می توانید در اینجا مشاهده کنید:

```
<input value="onkeypress" type="text" onKeyUp="msg('onkeyup')" />
```

```
<input value="onkeypress" type="text" onKeyPress="msg('onkeypress')" />
```

```
<input value="onkeypress" type="text" onKeyDown="msg('onkeydown')" />
```

رویدادهای مربوط به ماوس

زمانیکه می خواهید جاوا اسکریپت نسبت به حرکات موس، عکس العمل نشان دهد از این رویدادها

استفاده می کنید. به سورس کد مثالها دقت کنید تا با کاربرد آنها بیشتر آشنا شوید

هفت رویداد در این دسته قرار دارند:

: onclick

در هنگام کلیک کردن بر روی قسمتی که این شناسه را دارد اجرا می شود.

: ondblclick

مقدار موجود در این شناسه به هنگام دابل کلیک بر روی قسمتی که این شناسه در آن به کار رفته اجرا می شود.

: onmousedown

وقتی که کلید ماوس فشرده می شود این شناسه عمل می کند.

: onmousemove

وقتی که ماوس را در صفحه حرکت می دهید این رویداد اجرا می شود

: onmouseover

وقتی ماوس روی قسمتی که حاوی این شناسه است قرار می گیرد این رویداد اجرا می شود.

: onmouseout

این رویداد وقتی که ماوس از روی قسمتی که حاوی این رویداد است خارج می شود اجرا می شود.

: onmouseup

وقتی که کلید ماوس رها می شود این رویداد اجرا می شود.

رویدادهای مربوط به ماوس هم مانند رویدادهای صفحه کلید نباید در تگهای زیر استفاده شوند:

```
frame>, , <iframe>, <html>, <head>, <meta>,<frameset>, , <script>, <style>, <title><base>, >
<<br>, <param>,<bdo
```

[برای مشاهده مثالی برای استفاده از رویدادهای مربوط به ماوس اینجا را کلیک کنید.](#)

می توانید کدی را که در نوشتن این مثال از آن در سلولهایی که حاوی رویدادها هستند استفاده شده است در اینجا مشاهده کنید:

```
<td onClick="msg('onClick')">اجرا شود onClick بر روی این متن کلیک کنید تا رویداد</td>
<td onDbClick="msg('onDbClick')">اجرا شود onDbClick بر روی این متن دابل کلیک کنید تا رویداد</td>
<td onMouseDown="msg('onMouseDown')">اجرا شود onMouseDown کلید ماوس را پایین نگهدارید تا رویداد</td>
<td onMouseMove="msg('onMouseMove')">اجرا شود onMouseMove در این قسمت ماوس خود را حرکت دهید تا رویداد</td>
<td onMouseOver="msg('onMouseOver')">اجرا شود onMouseOver ماوس خود را وارد این قسمت کنید تا رویداد</td>
<td onMouseOut="msg('onMouseOut')">اجرا می شود onMouseOut ماوس خود را داخل این قسمت کنید و بعد خارج کنید تا رویداد</td>
<td onMouseUp="msg('onMouseUp')">اجرا می شود onMouseUp در این قسمت کلیک ماوس را بفشارید و آن را رها کنید تا رویداد</td>
```

در این مثال msg ("") تابع جاوا اسکریپتی است می توانید از کدهای دیگری نیز بجای آن استفاده کنید

شیء رشته متنی

در این بخش تعدادی مثال قرار داده شده تا با متدها و پروپرتی های اشیاء مختلف در جاوااسکریپت آشنا شویم مثال ها ساده و قابل فهم می باشند و نیازمند کمی دقت هستند

چگونگی تغییر دادن سبک متن ها

```
var txt = "Hello World!";
document.write("<p>Big: " + txt.big() + "</p>");
//متن را با فونت بزرگ نشان می دهد.
document.write("<p>Small: " + txt.small() + "</p>");
//متن را با فونت کوچک نشان می دهد.
document.write("<p>Bold: " + txt.bold() + "</p>");
//نشان می دهد (bold) متن را توپر.
document.write("<p>Italic: " + txt.italics() + "</p>");
//متن را مایل (ایتالیک) نشان می دهد.
document.write("<p>Fixed: " + txt.fixed() + "</p>");
//نشان میدهد. متن فونتی شبیه به ماشین نویسی خواهد داشت fixed متن را به صورت.
document.write("<p>Strike: " + txt.strike() + "</p>");
//متن را با خطی که از میان آن گذاشته است نشان می دهد.
document.write("<p>Fontcolor: " + txt.fontcolor("green") + "</p>");
//رنگ فونت متن را تغییر میدهد.
document.write("<p>FontSize: " + txt.fontSize(6) + "</p>");
//سایز فونت متن را تغییر می دهد.
document.write("<p>Subscript: " + txt.sub() + "</p>");
//متن را به صورت زیر نویس نشان می دهد.
document.write("<p>Superscript: " + txt.sup() + "</p>");
//متن را به صورت بالاتویس نشان می دهد.
document.write("<p>Link: " + txt.link("http://www.google.com") + "</p>");
//متن را به صورت لینک نشان می دهد.
document.write("<p>Blink: " + txt.blink() + " (does not work in IE, Chrome, or Safari)</p>");
//متن را به صورت روشن و خاموش نشان می دهد که البته در اکسپلورر، کروم و سافاری کار نمی کند.
```

همانطور که در مثال بالا مشاهده کردید ما ۱۱ مورد از خصوصیات متفاوت در جاوا اسکریپت را بکار بردیم که باعث شد جمله ی ما به مدل های متفاوتی در خروجی نمایش یابد همانند `bold()`. که باعث بولد شدن نوشته می شود و یا `fontSize()`. که می توانیم با مقدار دهی به آن سایز نوشته هایمان را تغییر دهیم

کار با متدهای `toLowerCase()` و `toUpperCase()`

```
var txt="Hello World!";
document.write(txt.toLowerCase() + "<br />");
document.write(txt.toUpperCase());
```

نتیجه:

hello world!

HELLO WORLD!

متد match() برای جستجوی یک مقدار مشخص در یک رشته متنی

```
var str="Hello world!";
document.write(str.match("world") + "<br />");
document.write(str.match("World") + "<br />");
document.write(str.match("worldl") + "<br />");
document.write(str.match("world!"));]
```

نتیجه: world:

null

null

world!

وقتی که شما از این روش استفاده می کنید باعث می شوید که متد match() به دنبال یک مقدار مشخص که ما آن را Hello ! world قرار دادیم بگردد دقت کنید در مثال بالا بعضی از حروف بزرگ می باشند

نکته جالب در مثال بالا اینست که اگر شما فقط ۲ حرف از یک کلمه را نیز بنویسید متد match() آن را پیدا می کند و آن را چاپ می کند به عنوان مثال شما در یکی از مثال های بالا بجای word فقط وارد کنید He

این متد آن را می شناسد و در خروجی نمایش می دهد چون که این دو حرف اول مقدار شما می باشد.

متد replace() جایگزین کردن یک رشته با یک رشته دیگر

```
var str="Visit world!";
document.write(str.replace("world","is very beautiful"));
```

نتیجه: Visit is very beautiful!

در مثال بالا متغیری را با نام Visit world! قرار دادیم و در خط بعد از متد replace() استفاده کرده ایم و در میان اولین دابل کوت کلمه ی world را قرار داده ایم که قرار است کلمه ی visit جای آن را بگیرد و در میان دابل کوت بعدی هر متنی که قرار بگیرد در خروجی و در جلوی کلمه ی visit قرار می گیرد

متد () indexOf برای برگردان موقعیت مکانی اولین جایی که یک رشته یا کاراکتر مشاهده می شود

```
var str="Hello world!";
document.write(str.indexOf("d") + "<br />");
document.write(str.indexOf("WORLD") + "<br />");
document.write(str.indexOf("world"));]
```

نتیجه:

۱۰

-۱

۶

این متد شماره مکان قرار گیری اولین نمونه یک حرف یا کلمه خاص مورد نظر در یک متغیر رشته ای ، را بر می گرداند شماره گذاری حروف یک عبارت رشته ای در جاوا اسکریپت ، از سمت چپ بوده و شماره گذاری از عدد صفر شروع می شود . بنابراین در کلمه ای مثل "Java Script" حرف شماره ۲ ، حرف ۷ و شماره ۷ حرف c خواهد بود و فاصله خالی بین حروف نیز یک کاراکتر حساب می شود و دارای شماره خواهد بود و متد indexOf به بزرگ یا کوچک بودن حروف حساس است و چنانچه حرف یا کلمه مورد جستجو در متغیر رشته ای وجود نداشته باشد ، مقدار بازگشتی ۱- خواهد بود.

شیء تاریخ

در این جلسه قصد داریم مثال های زیادی را در رابطه با data object ها برای شما قرار دهیم تا بیش تر با این شیء آشنا شوید البته در این فصل جواب ها قرار داده نشده به این علت که در هر سیستمی خروجی با سیستم دیگر فرق دارد و خروجی ها را به عهده خودتان گذاشتیم

چاپ تاریخ و زمان حاضر

```
var m=new Date();
document.write(m);
```

برگرداندن سال جاری

```
var m=new Date();
document.write(m.getFullYear());
```

برگرداندن تعداد میلی ثانیه ها از تاریخ ۰۱.۰۱.۱۹۷۰

```
var m=new Date();
document.write(m.getTime() + " milliseconds since 1970/01/01");
```

مقدار دادن به تاریخ (تغییر تاریخ)

```
var m = new Date();
m.setFullYear(1992,10,3);
document.write(m);
```

تغییر تاریخ امروز (بر اساس UTC) به یک رشته

```
var d=new Date();
document.write("Original form: ");
document.write(d + "<br />");
document.write("To string (universal time): ");
document.write(d.toUTCString());
```

استفاده از `getDay()` و یک آرایه برای نوشتن یک روز هفته و برای اینکه فقط یک عدد را به عنوان روز هفته برگردانید.

```
var d=new Date();
var weekday=new Array(7);
weekday[0]="Sunday";
weekday[1]="Monday";
weekday[2]="Tuesday";
weekday[3]="Wednesday";
weekday[4]="Thursday";
weekday[5]="Friday";
weekday[6]="Saturday";
document.write("Today is " + weekday[d.getDay()]);
```

نمایش دقیق ساعت سیستم شما

```

<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function startTime()
{
var today=new Date();
var h=today.getHours();
var m=today.getMinutes();
var s=today.getSeconds();
// add a zero in front of numbers<10
m=checkTime(m);
s=checkTime(s);
document.getElementById('txt').innerHTML=h+":"+m+":"+s;
t=setTimeout('startTime()',500);
}
function checkTime(i)
{
if (i<10)
{
i="0" + i;
}
return i;
}
</script>
</head>
<body onload="startTime()">
<div id="txt"></div>
</body>
</html>

```

ساخت یک شیء تاریخ (date)

این شیء برای کار با تاریخ ها و زمان ها به کار می رود. اشیاء Date توسط سازنده Date() ساخته می شوند.

۴ راه برای ساخت یک نمونه جدید Date وجود دارد:

زمان و تاریخ جاری

```
new Date();
```

میلی ثانیه ها از تاریخ ۱۹۷۰/۰۱/۰۱

```
new Date(milliseconds)
```

```
new Date(dateString)
```

```
new Date(year, month, day, hours, minutes, seconds, milliseconds)
```

اکثر پارامتر های بالا اختیاری هستند. اگر آن ها را مشخص نکنید مقدار ۰ برای آنها در نظر گرفته خواهد شد.

زمانی که یک شیء Date ایجاد می شود، تعدادی از متدها به شما اجازه می دهند که بر روی آن شیء کار کنید. اکثر متدها به شما اجازه می دهند که سال، ماه، روز، ساعت، دقیقه، ثانیه و میلی ثانیه آن شیء را یا بر اساس زمان محلی و یا زمان جهانی (UTC یا GMT) را گرفته و یا مقداردهی نمایید.

همه ی تاریخ ها در مقیاس تعداد میلی ثانیه ها از تاریخ ۰۱ ژانویه ۱۹۷۰ ساعت ۰۰:۰۰:۰۰ (بر اساس ساعت جهانی UTC) با احتساب هر روز شامل ۸۶۴۰۰۰۰۰ میلی ثانیه محاسبه می شوند.

مثالی از ساخت یک نمونه از شیء `Date()`

```
var today = new Date()
var d1 = new Date("October 13, 1975 11:13:00")
var d2 = new Date(79,5,24)
var d3 = new Date(79,5,24,11,33,0)
document.write(d2)
```

ما به راحتی می توانیم با کمک متدهای موجود برای شیء `Date` تاریخ ها را دستکاری کنیم.

در مثال زیر ما یک شیء تاریخ را ایجاد و آن را به تاریخ اول ژانویه ۲۰۱۰ مقدار دهی کرده ایم:

دقت کنید در مثال بالا اعداد و ارقام قرار گرفته شده تاریخ های میلادی هستند به عنوان مثال در متغیر `v2` رقم `۷۹` به معنای سال `۱۹۷۹` و رقم `۵` به عنوان نام ماه میلادی قرار می گیرد و رقم `۲۴` که روز می باشد

مقداردهی (تنظیم) تاریخ

ما به راحتی می توانیم با کمک متدهای موجود برای شیء `Date` تاریخ ها را دستکاری کنیم.

در مثال زیر ما یک شیء تاریخ را ایجاد و آن را به تاریخ اول ژانویه ۲۰۱۰ مقدار دهی کرده ایم:

```
var myDate=new Date();
myDate.setFullYear(2010,0,14);
document.write(myDate)
```

و در مثال زیر ما شیء تاریخ را به تاریخ ۵ روز بعد مقدار دهی کرده ایم:

```
var myDate=new Date();
myDate.setDate(myDate.getDate()+5);
```

در صورتی که تعدادی روز به تاریخ اضافه کنید یا کم کنید سیستم به صورت اتوماتیک ماه و سال را شناسایی می کند

مقایسه دو تاریخ

از این شیء می توان برای مقایسه دو تاریخ استفاده کرد.

مثال بعدی امروز را با تاریخ ۱۴ ژانویه ۲۱۰۰ مقایسه می کند:

```
var x=new Date();
x.setFullYear(2100,0,14);
var today = new Date();

if (x>today)
{
  alert("Today is before 14th January 2100");
}
else
{
  alert("Today is after 14th January 2100");
}
```

آرایه چیست

آرایه نوع خاصی متغیر است که در یک لحظه بیش از یک مقدار را در خود نگه می دارد.

اگر شما لیستی از عناصر داشته باشید (به عنوان مثال لیستی از ماشین ها)، اگر نام هر ماشین را در یک متغیر ذخیره کنیم مثلاً:

```
var car1="Saab";
var car2="Volvo";
var car3="BMW";
```

حالا اگر بخواهید بین این عناصر بچرخید تا چیزی را پیدا کنید، یا مثلاً به جای ۳ ماشین بخواهید ۳۰۰ تا ماشین را ذخیره کنید چه اتفاقی می افتد؟

بهترین راه حل برای این کار آرایه است. آرایه می تواند تمام مقادیر متغیر را تحت یک نام ذخیره کند و شما با استفاده از نام آرایه می توانید به آن ها مراجعه کنید.

هر عنصر در آرایه یک ID دارد که با آن به راحتی می توان به هر عنصری دسترسی داشت.

ساخت یک آرایه

به ۳ روش می توان یک آرایه را تعریف کرد.

روش اول

```
var myCars=new Array(); // regular array (add an optional integer
myCars[0]="Saab"; // argument to control array's size)
myCars[1]="Volvo";
myCars[2]="BMW";
```

در توضیحات بالا شما می توانید با اضافه کردن یک آرگومان عدد صحیح مقدار آرایه را کنترل کنید منظور ارقامی است که در جلوی نام متغیرها قرار گرفته شده

روش دوم

```
var myCars=new Array("Saab","Volvo","BMW"); // condensed array
```

در روش فوق شما می توانید مقدارهای خود را در بین یک جفت دابل کوت قرار داده و با یک کاما آن ها را از هم جدا کنید

روش سوم

```
var myCars=["Saab","Volvo","BMW"]; // literal array
```

روش فوق همانند روش دوم می باشد با این تفاوت که به جای استفاده از پرانتز از [] استفاده شده

نکته: اگر شما عدد یا مقدار true/false را در آرایه ذخیره کنید نوع متغیر بر خلاف string از نوع Number یا Boolean خواهد شد.

دسترسی به یک آرایه

شما با استفاده از نام یک آرایه و یک مقدار شاخص (index) می توانید به عناصر آرایه دسترسی داشته باشید. شاخص از ۰ شروع می شود.

```
document.write(myCars[0]);
```

نتیجه: saab

مثال بالا مکمل روش سوم بود چون در روش سوم saab دارای شاخص ۰ و volvo دارای شاخص ۱ و bmw دارای شاخص ۲ می باشد

تغییر مقادیر در یک آرایه

برای تغییر یک مقدار در یک آرایه موجود فقط باید مقدار جدید را در شماره ایندکس مورد نظرتان ذخیره کنید.

```
myCars[0]="Opel";
```

مثال بالا مکمل و ادامه دهنده ی مثال های قبل می باشد در توضیح بالا ما به جای saab که دارای شاخص ۰ بود مقدار opel را برای آن قرار دادیم

چندین مثال برای آرایه ها

به چند مثال در رابطه با آرایه ها توجه کنید در رابطه با مثالهایی سخت تر توضیحاتی داده شده است

اتصال دو آرایه ()concat

```
var parents = ["Jani", "Tove"];
var children = ["Cecilie", "Lone"];
var family = parents.concat(children);
document.write(family);
```

نتیجه: Jani,Tove,Cecilie,Lone

اتصال ۳ آرایه ()concat

```
var parents = ["Jani", "Tove"];
var brothers = ["Stale", "Kai Jim", "Borge"];
var children = ["Cecilie", "Lone"];
var family = parents.concat(brothers, children);
document.write(family);
```

نتیجه: Jani,Tove,Stale,Kai Jim,Borge,Cecilie,Lone

اتصال تمام عناصر یک آرایه به یک رشته متنی ()join

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.join() + "<br />");
document.write(fruits.join("+") + "<br />");
document.write(fruits.join(" and "));
```

نتیجه:

Banana,Orange,Apple,Mango

Banana+Orange+Apple+Mango

Banana and Orange and Apple and Mango

در خط اول آرایه ای با نام fruits قرار دادیم که همراه با ۴ عنصر می باشد و در خط بعد توسط () باعث شدیم که بین تمامی عنصرهایمان یک کاما قرار بگیرد در خط بعد از ("+") استفاده کرده ایم که باعث می شود تا بین عنصرهایمان یک علامت + قرار بگیرد و در خط بعد از (" and ") استفاده کرده ایم که باعث می شود تا بین عنصرهایمان یک and قرار بگیرد

حذف آخرین عنصر یک آرایه pop()

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.pop() + "<br />");
document.write(fruits + "<br />");
document.write(fruits.pop() + "<br />");
document.write(fruits);
```

نتیجه:

Mango

Banana,Orange,Apple

Apple

Banana,Orange

شما توسط این کد pop() می توانید آخرین عنصر از یک آرایه را از بین ببرید و اگر تکرار شود عنصر بعدی را از بین می برد

اضافه کردن یک عنصر به آخر یک آرایه push()

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.push("Kiwi") + "<br />");
document.write(fruits.push("Lemon", "Pineapple") + "<br />");
document.write(fruits);
```

نتیجه:

۵

۷

Banana,Orange,Apple,Mango,Kiwi,Lemon,Pineapple

برعکس کردن ترتیب عناصر در یک آرایه reverse()

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.reverse());
```

نتیجه: Mango,Apple,Orange,Banana

حذف اولین عنصر یک آرایه shift()

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.shift() + "<br />");
document.write(fruits + "<br />");
document.write(fruits.shift() + "<br />");
document.write(fruits);
```

نتیجه:

Banana

Orange,Apple,Mango

Orange

Apple,Mango

انتخاب عناصر از یک آرایه slice()

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.slice(0,1) + "<br />");
document.write(fruits.slice(1) + "<br />");
document.write(fruits.slice(-2) + "<br />");
document.write(fruits);
```

نتیجه:

Banana

Orange,Apple,Mango

Apple,Mango

Banana,Orange,Apple,Mango

مرتب کردن آرایه sort()

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.sort());
```

نتیجه: Apple,Banana,Mango,Orange

```
function sortNumber(a, b)
{
return a - b;
}
var n = ["10", "5", "40", "25", "100", "1"];
document.write(n.sort(sortNumber));
```

نتیجه: ۱,۵,۱۰,۲۵,۴۰,۱۰۰

```
function sortNumber(a, b)
{
return b - a;
}
var n = ["10", "5", "40", "25", "100", "1"];
document.write(n.sort(sortNumber));
```

نتیجه: ۱۰۰,۴۰,۲۵,۱۰,۵,۱

افزودن یک عنصر در خانه شماره ۲ آرایه splice()

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write("Removed: " + fruits.splice(2,0,"Lemon") + "<br />");
document.write(fruits);
```

نتیجه:

Removed:

Banana,Orange,Lemon,Apple,Mango

تبدیل یک آرایه به رشته String

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.toString());
```

نتیجه: Banana,Orange,Apple,Mango

افزودن یک عنصر به ابتدای یک آرایه unshift()

```
var fruits = ["Banana", "Orange", "Apple", "Mango"];
document.write(fruits.unshift("Kiwi") + "<br />");
document.write(fruits.unshift("Lemon", "Pineapple") + "<br />");
document.write(fruits);
```

نتیجه:

۵

۷

Lemon,Pineapple,Kiwi,Banana,Orange,Apple,Mango

دقت کنید متد unshift در internet explorer کار نمی کند

اعتبار سنجی فرم ها به وسیله جاوااسکریپت

ما می توانیم برای بررسی معتبر بودن محتویاتی که کاربر در یک فرم وارد می کند از این شیوه استفاده کنیم، البته شما می توانید از طریق برنامه نویسی سمت سرور این کار را انجام دهید ولی برای بررسی فرم قبل از فرستادن آن به سرور فقط باید از جاوااسکریپت استفاده کرد.

چیزهایی که می شود با جاوااسکریپت اعتبارسنجی کرد به شرح زیر است:

آیا کاربر یک فیلدی که پر کردن آن الزامی است را خالی گذاشته است؟

آیا کاربر آدرس ایمیل معتبری (از نظر ساختار ایمیل) وارد کرده است؟

آیا کاربر تاریخ صحیحی وارد کرده است؟

آیا کاربر در داخل یک فیلد عددی، یک متن وارد کرده است؟

فیلدهای الزامی

تابع زیر بررسی می کند که آیا یک فیلد خالی است. اگر فیلد خالی بود یک حبابه alert باز می شود و به کاربر اطلاع می دهد که فیلد را پر کند، ضمناً یک مقدار FALSE بر گردانده می شود و کاربر نمی تواند فرم را ثبت یا SUBMIT کند.

```
<html>
<body>
<script type="text/javascript">
function validateForm()
{
var y=document.forms["myForm"]["fname"].value
if (y==null || y=="")
{
alert("First name must be filled out");
return false;
}
}
</script>
<form name="myForm" action="demo_form.asp"
onsubmit="return validateForm()" method="post">
First name: <input type="text" name="fname">
<input type="submit" value="Submit">
</form>
</body>
</html>
```

اعتبار سنجی ایمیل

تابع زیر بررسی می کند که محتویات فیلد ساختار درست ایمیل را دارد یا نه.

برای درک بهتر به مثال زیر توجه کنید

```
<html>
<body>
<script type="text/javascript">
function validateForm()
{
var x=document.forms["myForm"]["email"].value
var atpos=x.indexOf("@");
var dotpos=x.lastIndexOf(".");
if (atpos<1 || dotpos<atpos+2 || dotpos+2>=x.length)
{
alert("Not a valid e-mail address");
return false;
}
}
</script>
<form name="myForm" action="demo_form.asp"
onsubmit="return validateForm();" method="post">
Email: <input type="text" name="email">
<input type="submit" value="Submit">
</form>
</body>
</html>
```

این به این معنی است که مقدار وارد شده باید حتماً یک علامت @ و حداقل یک نقطه (.) داشته باشد. ضمناً @ نباید اولین کاراکتر باشد و نقطه هم باید بعد از علامت @ بیاید و در پایان حداقل ۲ کاراکتر وجود داشته باشد.

رویدادهای مربوط به زمان در جاوا اسکریپت

شما می توانید با استفاده از جاوااسکریپت تنظیم کنید که بعضی کارها در زمان خاصی اجرا شود که به آن رویدادهای زمان بندی می گویند.

رویدادهای زمانی در جاوااسکریپت خیلی ساده هستند. دو متد اصلی که در آنها استفاده می شود عبارتند از:

`setTimeout()` که باعث می شود کدی در زمانی در آیند اجرا شود.

`clearTimeout()` که عمل `setTimeout()` را لغو می کند.

نکته: `setTimeout()` و `clearTimeout()` هر دو متدهایی از شیء `Window HTML Dom` هستند. پس برای انجام عملیات این فصل و تمامی جاوا اسکریپت بهتر است که با `HTML Dom` آشنا باشید اما سعی می کنیم به نحوی توضیح دهیم که بتوانید آن را درک کنید ممکن است در مثال های این فصل بعضی قسمت ها برای شما آشنا نباشند که در حال حاضر باید آن ها را یاد بگیرید تا در آینده به طور تخصصی بر روی آن ها کار کنیم

متد `setTimeout()`

دستور

```
var t=setTimeout("javascript statement",milliseconds);
```

این متد یک `value` یا مقدار را برمیگرداند. در دستور بالا، مقدار در متغیری به نام `t` ذخیره می شود. اگر می خواهید تابع `setTimeout()` را لغو کنید می توانید با استفاده از نام تابع به آن دسترسی داشته باشید.

اولین پارامتر این دستور یک رشته (استرینگ) از دستورات جاوااسکریپت و یا (فراخوانی یک تابع است) که می خواهیم آن ها را در زمان خاصی اجرا کنیم.

پارامتر دوم نشان دهنده این است که در چه زمانی بعد از این لحظه شما می خواهید آن دستورات را اجرا کنید. به عنوان مثال ۲ ثانیه یا ۵ ثانیه و یا.....

نکته: هر ۱۰۰۰ میلی ثانیه یک ثانیه است

در مثال زیر می خواهیم یک دکمه قرار دهیم که با کلیک بر روی آن بعد از مدت زمان ۳ ثانیه جعبه هشدار باز شود و متنی را به کاربر نمایش دهد

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function timeMsg()
{
var t=setTimeout("alertMsg()",3000);
}
function alertMsg()
{
alert("Hello");
}
</script>
</head>
<body>
<form>
<input type="button" value="Display alert box in 3 seconds"
onclick="timeMsg()" />
</form>
</body>
</html>
```

نتیجه:

در خط اول تابعی را با نام timeMsg قرار داده ایم البته شما می توانید هر نامی را برای آن انتخاب کنید (ولی فراموش نکنید که نام انتخابی شما باید به عنوان رویداد دکمه نیز قرار گیرد) و در خط بعدمتغیری با نام t را قرار داده ایم و از متد setTimeout استفاده کرده ایم و در داخل پرانتزهایش در ابتدا تابعی با نام alertMsg قرار داده ایم اما شما می توانید هر نامی را برای آن انتخاب کنید (ولی فراموش نکنید که در خط بعد ما از این تابع استفاده می کنیم پس نام انتخابی خود را نیز با آن تطبیق دهید)

و بعد از یک کما زمان انجام کار را بر روی ۳۰۰۰ که برابر با ۳ ثانیه است قرار می دهیم و تابع timeMsg را می بندیم و به خط بعد رفته و تابع alertMsg را صدا میزنیم و در خط های بعد نیز از یک جعبه هشدار استفاده کرده ایم که به آن یک مقدار داده ایم و در آخر نیز کد نویسی های دکمه را انجام داده ایم

مثال لوپ بی نهایت

اگر می خواهید یک تایمر در یک حلقه بی نهایت اجرا شود باید تابعی بنویسید که خودش را صدا بزند.

در مثال زیر وقتی که دکمه زده می شود، فیلد ورودی از ۰ شروع به شمارش می کند (برای همیشه). توجه کنید که ضمناً ما تابعی داریم که بررسی می کند اگر تایمر در حال حاضر در حال اجراست اگر دکمه چندین بار فشرده شد تایمرهای جدید ایجاد نشود.

```

<html>
<head>
<script type="text/javascript">
var c=0;
var t;
var timer_is_on=0;

function timedCount()
{
document.getElementById('txt').value=c;
c=c+1;
t=setTimeout("timedCount()",1000);
}
function doTimer()
{
if (!timer_is_on)
{
timer_is_on=1;
timedCount();
}
}
</script>
</head>
<body>
<form>
<input type="button" value="Start count!" onclick="doTimer()">
<input type="text" id="txt" />
</form>
</body>
</html>

```

نتیجه:

در ابتدای کار ۲ متغیر با مقدارهای ۰ و ۰ و یک متغیر دیگر با نام t قرار داده ایم و در خط بعد تابعی با نام timedCount قرار داده ایم البته نام آن اختیاری است و در داخل آن این تکه کد (document.getElementById('txt').value=c;) که مربوط به html dom می باشد را قرار داده ایم و در خط بعد مقدار متغیر c را با ۱ جمع کرده ایم که مربوط به متغیر c در ابتدای کار می شود لازم به ذکر است که اگر این رقم ۲ قرار گرفته شود از رقم ۰ دو رقم افزایش پیدا می کند در خط بعد متغیری با نام t ایجاد کرده ایم که از متد setTimeout استفاده شده است دقت کنید که در قسمت استرینگ نام همین تابع قرار داده شده است چرا که ما می خواهیم حلقه تا بی نهایت ادامه پیدا کند و مدت زمان آن را ۱۰۰۰ قرار داده ایم و در پایان این تابع را بستیم (به این نکته توجه کنید که اگر فقط همین تکه کد توضیح داده شده را در سیستم تست کنید باید با هر کلیک بر روی دکمه یک واحد به آن اضافه شود البته به آن شرط که نام رویداد دکمه را با نام تابع ذکر شده یکی کنید ولی ما می خواهیم که حلقه به طور اتوماتیک ادامه داشته باشد) در خط بعد تابعی با نام doTimer() و همانطور که از کارکرد دستور شرطی if آشنایی دارید از آن استفاده کرده ایم و متغیر timer_is_on را در آن قرار داده ایم و مقدار آن را در خط بعد ۱ قرار داده ایم یعنی از مقدار اولیه

باید بزرگتر باشد تا دستور بتواند کار کند و در خط بعد تابع اولیه خود را در این قسمت قرار داده ایم تا این دستور بتواند تا بی نهایت ادامه داشته باشد

متد `clearTimeout()`

دستور

`clearTimeout(setTimeout_variable)`

مثال زیر همان حلقه بی نهایت بالاست. تنها تفاوت این است که ما الآن یک دکمه ی "Stop Count" اضافه کرده ایم که تایمر را متوقف می کند.

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
var c=0;
var t;
var timer_is_on=0;

function timedCount()
{
document.getElementById('txt').value=c;
c=c+1;
t=setTimeout("timedCount()",1000);
}

function doTimer()
{
if (!timer_is_on)
{
timer_is_on=1;
timedCount();
}
}
function stopCount()
{
clearTimeout(t);
timer_is_on=0;
}
</script>
</head>
<body>
<form>
<input type="button" value="Start count!" onclick="doTimer()">
<input type="text" id="txt">
<input type="button" value="Stop count!" onclick="stopCount()">
</form>
</body>
</html>
```

در مثال زیر می خواهیم یک ساعت ساده ی دیجیتال با جاوااسکریپت را ایجاد کنیم:


```

<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function startTime()
{
var today=new Date();
var h=today.getHours();
var m=today.getMinutes();
var s=today.getSeconds();
// add a zero in front of numbers<10
m=checkTime(m);
s=checkTime(s);
document.getElementById('txt').innerHTML=h+":"+m+":"+s;
t=setTimeout('startTime()',500);
}
function checkTime(i)
{
if (i<10)
{
i="0" + i;
}
return i;
}
</script>
</head>

<body onload="startTime()">
<div id="txt"></div>
</body>
</html>

```

اگر شما آموزش‌ها را مطالعه کرده باشید اکثر قسمت‌های بالا برای شما آشنا می‌باشد اما یک توضیح مختصری در رابطه با مثال بالا باید داده شود در ابتدای کار ما تابعی با نام `startTime()` قرار داده ایم و کدهایی که مربوط به ساعت سیستم شما می‌شود را در آن قرار داده ایم و در همین قسمت شما با `m=checkTime(m)` و `s=checkTime(s)` مواجه می‌شوید که `m` باعث می‌شود اگر دقیقه‌ی شما هنوز به رقم ۱۰ نرسیده بود و تک رقمی بود یک ۰ جلوی آن قرار گیرد و برای `s` نیز به همین صورت می‌باشد و ما می‌خواهیم برای تغییرات بیشتر آن‌ها را به دستور شرطی خود متصل کنیم و در خط بعد از آن از `html dom` استفاده شده است که در قسمت آخر همین خط ما متغیرهای ساعت و دقیقه و ثانیه را با هم جمع کرده و در کنار یکدیگر قرار داده ایم و در قسمت دستور شرطی آنرا کوچکتر از ۱۰ قرار داده ایم تا قبل از رسیدن دقیقه و ثانیه به دو رقمی شدن در کنار آن‌ها ۰ قرار گیرد که ما مقدار آنرا در این دستور شرطی ۰ قرار داده ایم و به صورت رشته می‌باشد دقت کنید اگر در زمانی که دقیقه یا ثانیه شما هنوز به ۱۰ نرسیده مقدار رشته‌ی آنرا به عدد ۱ تغییر دهید آنگاه رقم ۰ به ۱ تغییر کرده و زمان اشتباه نمایش می‌یابد شما می‌توانید با کمی ویرایش در این مثال‌ها به ساختار کلی آن‌ها پی ببرید

سخن پایانی

خلاصه جاوااسکریپت

در این آموزش فرض بر این گذاشته شد که شما می دانید که چگونه جاوااسکریپت را برای پویاتر شدن و جذاب تر شدن وب سایتتان به صفحات HTML خود اضافه کنید. (البته در مثال ها هم تا حدودی آشنا شدید ولی به صورت جلسه ای خاص چیزی مطرح نشد).

شما یاد گرفتید چگونه به متدها پاسخ دهید، چگونه فرم ها را اعتبارسنجی کنید و چگونه اسکریپت های مختلفی برای پاسخ به سناریوهای مختلف بسازید.

این آموزش ها آموزش برنامه نویسی به زبان جاوااسکریپت بود و نه آموزش ترفندهای جاوااسکریپت و بیشتر مناسب کسانی است که می خواهند این زبان را به عنوان یک زبان برنامه نویسی سمت کلاینت فراگیرند و نه کسانی که بخواهند قالب وبلاگ خود را با کدهای جاوااسکریپت زیبا تر کنند. البته با این آموزش ها و تلفیق آن ها به سادگی تمام این کارهایی که به عنوان کدهای جاوااسکریپت برای وبلاگ ها ارائه می شود را در صورتی که کمی با علم برنامه نویسی آشنا باشید انجام دهید.

خوب حالا از این به بعد چه کار باید کرد؟

گام بعدی یادگیری HTML DOM، jQuery و AJAX است. اگر می خواهید یک زبان سمت سرور را فراگیرید PHP و ASP.NET گزینه های پیش روی شماست

HTML DOM

HTML DOM استاندارد برای دسترسی و کار کردن و ایجاد تغییر روی عناصر HTML است. یک پلتفرم و مستقل از زبان برنامه نویسی است که شما می توانید در زبان های برنامه نویسی مختلف اعم از Java، JavaScript، VBScript و ... از آن استفاده کنید. حتماً این پلتفرم را بیاموزید زیرا که بسیار به جاوااسکریپت و جاوااسکریپت به آن وابسته است (خصوصاً از سمت جاوااسکریپت) شاید بعد از جی کئری و یا شاید همزمان با هم آموزش این بخش را هم شروع کنیم.

jQuery

یک کتابخانه جاوااسکریپت است.

برنامه نویسی با جاوااسکریپت را بسیار بسیار ساده می کند.

AJAX

AJAX = Asynchronous JavaScript and XML جاوااسکریپت و XML نا همگام

یک زبان برنامه نویسی نیست ولی راهی جدید برای استفاده از استانداردهای موجود است.

درباره جابجا کردن داده ها با یک سرور و به روزرسانی بخشی از صفحه بدون بارگزاری مجدد صفحه است.

مثال هایی از آژاکس مثال گوگل مپ، جیمیل، یوتیوب و تب های فیس بوک است.

ASP.NET / PHP

همانطور که یک فایل HTML در سمت کلایین (در داخل مرورگر) اجرا می شود یک فایل ASP.NET/PHP در سمت سرور اجرا می شود.

با استفاده از این زبان ها شما می توانید به صورت پویا هر محتوایی را به وب سایتتان اضافه، از آن کم و یا آن را ویرایش کنید. می توانید از دیتابیس ها برای ذخیره اطلاعات استفاده نمایید.

بخش دوم

فهرست مطالب

۹۴.....	۱. موضوع اسکریپت کنترل بر رمز ورودی.....
۹۶.....	۲. موضوع اسکریپت موافقت قبل از ورود اطلاعات.....
۹۸.....	۳. موضوع اسکریپت All Lower Case.....
۹۹.....	۴. موضوع اسکریپت تصدیق و تایید.....
۱۰۱.....	۵. موضوع اسکریپت قبول شرایط و ضوابط.....
۱۰۲.....	۶. موضوع اسکریپت All Upper Case.....
۱۰۳.....	۷. موضوع اسکریپت منوی متن.....
۱۰۵.....	۸. موضوع اسکریپت منوی فایل‌های Midi.....
۱۰۸.....	۹. موضوع اسکریپت جابه جایی پنجره.....
۱۱۰.....	۱۰. موضوع اسکریپت چک کردن IP Address.....
۱۱۳.....	۱۱. موضوع اسکریپت Email به هر جا.....
۱۱۵.....	۱۲. موضوع اسکریپت عوض کننده رنگ Background.....
۱۱۶.....	۱۳. موضوع اسکریپت کلیدی برای پخش یا عدم پخش موزیک در صفحه وب.....
۱۱۸.....	۱۴. موضوع اسکریپت نمایش صفحه بصورت اسلاید.....
۱۲۰.....	۱۵. موضوع اسکریپت Up Load.....
۱۲۲.....	۱۶. موضوع اسکریپت حرکت یک کره در صفحه وب.....
۱۲۵.....	۱۷. موضوع اسکریپت شمارنده کلمات.....
۱۲۸.....	۱۸. موضوع اسکریپت ایجاد یک Pop Up.....
۱۳۰.....	۱۹. موضوع اسکریپت سوال و جواب.....
۱۳۳.....	۲۰. موضوع اسکریپت حساسیت میدان Password به حروف بزرگ.....
۱۳۴.....	۲۱. موضوع اسکریپت اتصال به URL از طریق یک Checkbox.....
۱۳۵.....	۲۲. موضوع اسکریپت بستن پنجره.....

۲۳. موضوع اسکریپت سفارشی کردن یک پنجره ۱۳۶
۲۴. موضوع اسکریپت تاریخ و زمان جاری ۱۳۹
۲۵. موضوع اسکریپت تایید اعداد در مبنای هگزا دسیمال در Edit Box ۱۴۰
۲۶. موضوع اسکریپت منوهای قابل ویرایش ۱۴۳
۲۷. موضوع اسکریپت اخطار برای آدرس Email اشتباه ۱۴۶
۲۸. موضوع اسکریپت کلید Email ۱۵۳
۲۹. موضوع اسکریپت بزرگتر کردن عکس ۱۵۴
۳۰. موضوع اسکریپت Combo Box ۱۵۶
۳۱. موضوع اسکریپت انبساط میدان متنی ۱۵۸
۳۲. موضوع اسکریپت باز کردن فایل ۱۶۰
۳۳. موضوع اسکریپت درخشنده کردن منو با رد کردن ماوس بر آن ۱۶۱
۳۴. موضوع اسکریپت چرخش ۱۶۳
۳۵. موضوع اسکریپت رشد عکس ۱۶۸
۳۶. موضوع اسکریپت ورژن Java-Script ۱۷۰
۳۷. موضوع اسکریپت Marquee ۱۷۲
۳۸. موضوع اسکریپت ایجاد کلیک با عکس ۱۷۳
۳۹. موضوع اسکریپت نمایش صفحه بصورت Slide ۱۷۵
۴۰. موضوع اسکریپت سایز صفحه نمایش ۱۷۷
۴۱. موضوع اسکریپت از بین بردن فضاهای خالی ما بین کاراکترها ۱۷۷
۴۲. موضوع اسکریپت کلیدهای بالا و پایین ۱۷۹

۱. موضوع اسکریپت کنترل بر رمز ورودی

این اسکریپت زمانی کاربرد دارد که شما یک Max Length برای فیلد ورودی Password تعریف کنید در اینصورت اگر تعداد کاراکترهای وارد شده از حداقل آن عدد تعریف شده کمتر باشد پیام خطا ظاهر می شود ضمناً اگر کاراکترهای دو میدان ورودی Password و تایید آن با هم ناهمخوان باشند پیام خطا ظاهر می شوند .

```
:(TWO STEPS TO INSTALL VALIDATION (PASSWORD -->
```

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1

<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .2

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

```
<HEAD>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>
```

<-- This script and many more are available free online at -->

<-- The JavaScript Source!! <http://www.ostadonline.com> -->

Begin -->

```
} (function validatePwd
var invalid = " "; // Invalid character is a space
var minLength = 6; // Minimum length
;var pw1 = document.myForm.password.value
;var pw2 = document.myForm.password2.value
.check for a value in both fields //
} (" == if (pw1 == " || pw2
;!.alert('Please enter your password twice
;return false
{
check for minimum length //
} (if (document.myForm.password.value.length < minLength
```

```

;(.alert('Your password must be at least ' + minLength + ' characters long. Try again
;return false
{
check for spaces //
} (if (document.myForm.password.value.indexOf(invalid) > -1
;(".alert("Sorry, spaces are not allowed
;return false
{
} else
} (if (pw1 != pw2
;(".alert ("You did not enter the same new password twice. Please re-enter your password
;return false
{
} else
;(.alert('Nice job
;return true
{
{
{
<!-- End //
<script/>
<HEAD/>

<!-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document --!>

<BODY>

<center>
<"()form name=myForm onSubmit="return validatePwd>
.Enter your password twice
<br>
(.At least 6 characters, 12 characters max, and spaces are not allowed)
<p>
<Password: <input type=password name=password maxlength=12
<br>
<Verify password: <input type=password name=password2 maxlength=12
<p>

```



```

<input type=submit value="Submit">
</form/>
</center/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>
</center></p/>

<!-- Script Size: 1.98 KB -->

```

۲. موضوع اسکرپت موافقت قبل از ورود اطلاعات

این اسکرپت در زمانی کاربرد دارد که دو کلید رادیویی مربوط به موافقت و یا عدم موافقت داشته باشید . در اینصورت اگر شما کلید موافقت را اعلام کنید در Box مربوطه می توانید اسم خود را وارد و یا تغییر دهید در غیر اینصورت Box قفل شده و شما حق نوشتن و یا تغییرات را در آن ندارید . این مورد بیشتر برای مواقعی کاربرد دارد که مسئول سایت تعهدی در قبال ضرری که بازدید کننده از خرید نرم افزار یا هر چیز دیگری متضمن می شود را ندارد .

```
:TWO STEPS TO INSTALL AGREE BEFORE ENTRY -->
```

1) Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

۲) . Add the last code into the BODY of your HTML document .

```
<!-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->
```

```

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

<-- This script and many more are available free online at -->
<--The JavaScript Source!! http://www.ostadonline.com -->

Begin -->

'agree = 0; // 0 means 'no', 1 means 'yes

<-- End //
<script/>
<HEAD/>

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>
<form name=enableform>
<You can only enter your name if you agree to the terms. (just a demo)<br>
<br>
input type=radio name='enable' value='agree' onClick="agree=1; >
<document.enableform.box.focus();">I agree<br>
input type=radio name='enable' value='disagree' onClick="agree=0; >
<document.enableform.box.value=";">I disagree<br>

:Please enter your name

input type=text name=box onFocus="if (!agree)this.blur();" onChange="if (!agree)this.value=";" >
<size=12
<br>
<br>
<"!input type=submit value="Done>
<form/>
<center/>

```

```
<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>
by
```

```
<-- Script Size: 1.12 KB -->
```

۳. موضوع اسکریپت All Lower Case

این اسکریپت تبدیل کننده تمام ورودی یک فیلد متنی به حروف کوچک می باشد .

```
:ONE STEP TO INSTALL ALL LOWER CASE -->
```

```
<-- Copy the coding into the BODY of your HTML document .!
```

```
<-- STEP ONE: Paste this code into the BODY of your HTML document -->
```

```
<BODY>
```

```
<-- This script and many more are available free online at -->
```

```
<--The JavaScript Source!! http://WWW.OSTADONLINE.COM -->
```

```
<center>
```

```
<"form name="capsform>
```

```
input type="text" name="caps" size=40 value="" >
```

```
<" ;()onChange="javascript:this.value=this.value.toLowerCase
```

```
<br>
```

```
<"!input type="button" value="Ok">
```

```
<form/>
```

```
<center/>
```

```
<p><center>
```

```
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>
```

```
<-- Script Size: 0.55 KB -->
```

۴. موضوع اسکرپت تصدیق و تایید

این کد کاربران را به درست بودن قالبی که وارد کردند اطمینان می دهد مثلا در مورد Zip code عدد وارد شده باید پنج رقمی باشد .

```
:TWO STEPS TO INSTALL ZIP CODE VALIDATION -->
```

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1

```
<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .2
```

```
<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->
```

```
<HEAD>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>
```

```
<-- Original: Brian Swalwell -->
```

```
<-- This script and many more are available free online at -->
```

```
<-- The JavaScript Source!! http://www.ostadonline.com -->
```

```
Begin -->
```

```
} (function validateZIP(field
```

```
;"-var valid = "0123456789
```

```
;var hyphencount = 0
```

```
} (if (field.length!=5 && field.length!=10
```

```
;" .alert("Please enter your 5 digit or 5 digit+4 zip code
```

```
;return false
```

```

{
} (++for (var i=0; i < field.length; i
;(temp = "" + field.substring(i, i+1
;+if (temp == "-") hyphencount
} ("if (valid.indexOf(temp) == "-1
;(".alert("Invalid characters in your zip code. Please try again
;return false
{
} ("-"=!(if ((hyphencount > 1) || ((field.length==10) && ""+field.charAt(5
alert("The hyphen character should be used with a properly formatted 5 digit+four zip code, like
;(":'12345-6789'. Please try again
;return false
{
{
;return true
{
<-- End //
<script/>
<HEAD/>

```

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

```

<BODY>

<center>
<"(form name=zip onSubmit="return validateZIP(this.zip.value>
<Zip: <input type=text size=30 name=zip
<"input type=submit value="Submit>
<form/>
<center/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>

<center><p/>

```

<--- Script Size: 1.39 KB --->

۵. موضوع اسکریپت قبول شرایط و ضوابط

این اسکریپت به کاربران و بازدید کنندگان سایت شما اجازه می دهد که قبل از پردازش یک فرم توسط سایت ضوابط و شرایط شما را قبول یا رد کنند که در صورت عدم قبول به صفحه Home Page باز خواهد گشت .

:TWO STEPS TO INSTALL ACCEPT TERMS --->

۱) Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

۲) . Add the last code into the BODY of your HTML document .

<--- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document --->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

<--- Original: Colin Pc --->

<--- /Web Site: <http://www.insighteye.com> --->

<--- This script and many more are available free online at --->

<--- The JavaScript Source!! <http://javascript.internet.com> --->

Begin --->

```

} (function checkCheckBox(f
( if (f.agree.checked == false
}
;(!.alert('Please check the box to continue
;return false
else{
;return true
{

```

```

<-- End //
<script/>

<HEAD/>

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

form action="/yourscript.cgi-or-your-page.html" method="POST" onsubmit="return >
<"(checkCheckBox(this
<"I accept: <input type="checkbox" value="0" name="agree
<"input type="submit" value="Continue Order>
<"input type="button" value="Exit" onclick="document.location.href='/index.html">
<form/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>

<-- Script Size: 1.21 KB -->

```

۶. موضوع اسکریپت All Upper Case

این اسکریپت تبدیل کننده تمام ورودی یک فیلد متنی به حروف کوچک می باشد .

```
:ONE STEP TO INSTALL ALL LOWER CASE -->
```

```
<-- Copy the coding into the BODY of your HTML document . 1
```

```
<-- STEP ONE: Paste this code into the BODY of your HTML document -->
```

```

<BODY>

<!-- This script and many more are available free online at -->
<!-- The JavaScript Source!! http://javascript.internet.com -->

<center>
<form name="capsform"
input type="text" name="caps" size=40 value="" >
<";)onChange="javascript:this.value=this.value.toLowerCase
<br>
<"!input type="button" value="Ok">
</form/>
</center/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>

</center></p/>

<!-- Script Size: 0.55 KB -->

```

۷. موضوع اسکرپت منوی متن

بوسیله این اسکرپت کاربر می تواند با رد کردن موس از روی کلیدهای ایجاد شده متن خاصی در میدان متنی برای آن یه نمایش در آید . این متن ها را می توان در داخل اسکرپت گنجاند .

```
:TWO STEPS TO INSTALL MENU TEXT -->
```

1.) Copy the coding into the HEAD of your HTML document

2.) Add the last code into the BODY of your HTML document

```
<!-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->
```

```
<HEAD>
```



```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>
```

```
Begin -->
```

```
} (function Menu1(form
; "form.TXTVal.value="This script uses buttons to view the text
{
} (function Menu2(form
; "form.TXTVal.value="Text appears when you put your mouse over the buttons
{
} (function Menu3(form
; "form.TXTVal.value="The buttons can even link to a message. Click this one
{
<-- End //
<script/>
```

```
<HEAD/>
```

```
<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->
```

```
<BODY>
```

```
<"div align="center>
<form>
br><input type="button" value="Menu1" onmouseover="Menu1(this.form);"><input type="button" >
value="Menu2" onmouseover="Menu2(this.form);"><input type="button" value="Menu3"
<"(.onmouseover="Menu3(this.form);" onclick="javascript:alert('This is could link to another page
<"br><input type="text" name="TXTVal" size="60>
<form/>
<div/>
<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir
<center><p/>
<-- Script Size: 1.47 KB -->
```

۸. موضوع اسکرپت منوی فایل‌های Midi

این اسکرپت به کاربر اجازه می‌دهد که آهنگ دلخواه خود را از منو انتخاب و هنگامیکه ارتباط با سایت برقرار است به عنوان موزیک Background به اجرا در می‌آید .

:TWO STEPS TO INSTALL MIDI MENU --->

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1

<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .2

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin -->

```
;()songNum = new Array
; "#" = [songNum[0
;"songNum[1] = "http://www.ostadonline.com/ws/janmaryam.mid
;"songNum[2] = "http://www.ostadonline.com/ws/ayiran.mid
;"songNum[3] = "http://www.ostadonline.com/ws/azkarkhe.mid
;"songNum[4] = "http://www.ostadonline.com/ws/m-mjan.mid

;var music = null
```

```

;var track = 0
;var ver = navigator.appName
} (function audioCheck(plugName
} (++for (var i = 0; i < navigator.plugins.length; i
} (())if (navigator.plugins[i].name.toLowerCase() == plugName.toLowerCase
} (++for (var j = 0; j < navigator.plugins[i].length; j
} (if (navigator.plugins[i][j].enabledPlugin
;return true
{
{
;return false
{
{
;return false
{
function chooseSong(s) { // ie
;track = s.options[s.selectedIndex].value
} ('if (ver == "Microsoft Internet Explorer
;[document.all.music.src = songNum[track
} else {
;('songPlay('play
{
{
function songPlay(cmd) { // netscape
} (('if (audioCheck("LiveAudio
} ('if (cmd == 'play
;([document.musicSource.play(false, songNum[track
{
} else {
;("alert("You Do Not Have The Correct Plugin
{
{
<-- End //
<script/>
<HEAD/>

```

```

<!-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>
<form name=choose>
<";(select size=1 name=track onChange="chooseSong(this>
<option value="0">music1 </option>
<option value="1">music2</option>
<option value="2">music3</option>
<option value="3">music4</option>
<option value="4">music5</option>
<select/>
<" input type=button onMouseDown="chooseSong(document.choose.track)" value=" Play>
<form/>

<"script language="JavaScript>
Begin -->
;var ver = navigator.appName
} ("if (ver == "Microsoft Internet Explorer
;(<document.write('<bgsound src="#" ID=music loop=1 AUTOSTART=true
} else {
document.write('<embed type="audio/midi" src="janmaryan.mid" AUTOSTART=false hidden=true
;(<VOLUME="90" name="musicSource" MASTERSOUND></EMBED
{
<-- End //
<script/>
<center/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir
<center><p/>

<-- Script Size: 2.53 KB -->

```

۹. موضوع اسکرپت جابه جایی پنجره

این اسکرپت همراه با کلیدهایی که ایجاد می شود باعث جابجایی پنجره مرورگر برای کاربر خواهد شد بدین صورت که کافی است کاربر بر روی کلیدهایی که ایجاد شده کلیک کند تا پنجره را به سمت دلخواه حرکت دهد .

:TWO STEPS TO INSTALL MOVE WINDOW -->

۱. Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

۲. <-- Add the last code into the BODY of your HTML document .

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin -->

```

} ()function moveWindowLeft
;(window.moveBy(-15, 0
;(window.moveBy(0, 0
{
} ()function moveWindowRight
;(window.moveBy(15, 0
;(window.moveBy(0, 0
{
} ()function moveWindowUp
;(window.moveBy(0, 0
;(window.moveBy(0, -15
{
} ()function moveWindowDown
;(window.moveBy(0, 0
;(window.moveBy(0, 15
{
<-- End //

```

```

</script/>
</HEAD/>

<!-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>
<form>
<table>
<tr>
<td>
<td/>
<td>
<">()input type=button value=" ^ " onClick="moveWindowUp>
<td/>
<td>
<td/>
<tr/>
<tr>
<td>
<">()input type=button value=" < " onClick="moveWindowLeft>
<td/>
<td>
<td/>
<td>
<">()input type=button value=" > " onClick="moveWindowRight>
<td/>
<tr/>
<tr>
<td>
<td/>
<td/>
<td>
<">()input type=button value=" v " onClick="moveWindowDown>
<td/>
<td>
<td/>
<tr/>

```

```

</table/>
</form/>
</center/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir
</center></p/>

<-- Script Size: 1.41 KB -->

```

۱۰. موضوع اسکرپت چک کردن IP Address

بوسیله این اسکرپت کاربر می تواند چک کند که عدد وارد شده در میدان متنی IP می باشد یا خیر .

```
:(TWO STEPS TO INSTALL VALIDATION (IP ADDRESS -->
```

۱. Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

۲. <-- Add the last code into the BODY of your HTML document .

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

```
<HEAD>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
```

```
Begin -->
```

```

} (function verifyIP (IPvalue
;"" = errorString
;"theName = "IPaddress

;/${(var ipPattern = /^(\d{1,3})\.\d{1,3})\.\d{1,3})\.\d{1,3}
;(var ipArray = IPvalue.match(ipPattern

("if (IPvalue == "0.0.0.0
errorString = errorString + theName + ': '+IPvalue+' is a special IP address and cannot be used
;'here

("else if (IPvalue == "255.255.255.255
errorString = errorString + theName + ': '+IPvalue+' is a special IP address and cannot be used
;'here

(if (ipArray == null
;'errorString = errorString + theName + ': '+IPvalue+' is not a valid IP address
} else
} (++for (i = 0; i < 4; i
;[thisSegment = ipArray[i
} (if (thisSegment > 255
;'errorString = errorString + theName + ': '+IPvalue+' is not a valid IP address
;i = 4
{
} ((if ((i == 0) && (thisSegment > 255
errorString = errorString + theName + ': '+IPvalue+' is a special IP address and cannot be used
;'here
;i = 4
{
{
{
;extensionLength = 3
("" == if (errorString
;(".alert ("That is a valid IP address
else

```



```
;(alert (errorString
{
<-- End //
<script/>

<HEAD/>

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<form>
:IP Address
<"input size=15 name="IPvalue>
<"(input type="submit" value="Verify" onClick="verifyIP(IPvalue.value>
<form/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir
<center><p/>

<-- Script Size: 1.91 KB -->
```

۱۱. موضوع اسکریپت Email به هر جا

این اسکریپت به کاربران اجازه می دهد که در هر زمان به هر آدرسی Email ارسال کنند .

:TWO STEPS TO INSTALL ANYWHERE MAIL -->

۱. Paste the designated coding into the HEAD of your HTML document .

۲. Put the last script into the BODY of the HTML document .

-- STEP ONE: Copy this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

-- This script and many more are available free online at -->

-- The JavaScript Source!! <http://www.ostadonline.com> -->

Begin -->

```

}()function mailsome1
;("who=prompt("Enter recipient's email address: ","vlearning@etvto.ir
;("what=prompt("Enter the subject: ","none
} (if (confirm("Are you sure you want to mail "+who+" with the subject of "+what+"?")==true
;"+parent.location.href='mailto:'+who+'?subject='+what
{

```

```
{  
<-- End //  
<SCRIPT/>  
  
<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->  
  
<BODY>  
  
<CENTER>  
<a href='javascript:mailsome1()'>E-Mail Someone!</a>  
<FORM>  
<"()input type=button value="E-Mail Someone!" onClick="mailsome1>  
<FORM/>  
<CENTER/>  
  
<p><center>  
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>  
  
<-- Script Size: 1.02 KB -->
```

۱۲. موضوع اسکرپت عوض کننده رنگ Background

با این اسکرپت کاربران می توانند با کلیک بر روی کلیدهایی که قبلا در صفحه ایجاد شده رنگ پیش زمینه صفحه را به دلخواه تغییر دهند .

:TWO STEPS TO INSTALL BACKGROUND COLOR CHANGER -->

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1

<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .2

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

<-- This script and many more are available free online at -->

<-- The JavaScript Source!! <http://javascript.internet.com> -->

Begin -->

```
(function newbg(thecolor
```

```
}{
```

```
;document.bgColor=thecolor
```

```
{
```

```
<-- End //
```

```
<script/>
```

<HEAD/>

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

```
<"div align="center>
```

```
<form>
```

```

<" ;(input type="button" value="White" onclick="newbg('white>
<" ;(input type="button" value="Blue" onclick="newbg('blue>
<" ;(input type="button" value="Beige" onclick="newbg('Beige>
<" ;(input type="button" value="Yellow" onclick="newbg('yellow>
<form/>
<div/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>

<!-- Script Size: 1.12 KB -->

```

۱۳. موضوع اسکریپت کلیدی برای پخش یا عدم پخش موزیک در صفحه وب

با این اسکریپت می توانید موزیکی که در پیش زمینه صفحه در حال پخش می باشد را اجرا و یا حتی قفل کنید

```

:ONE STEP TO INSTALL BACKGROUND MUSIC SWITCH -->

<!-- Copy the coding into the BODY of your HTML document .1

<!-- STEP ONE: Paste this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

```

```

<!-- This script and many more are available free online at -->

<script>

()function mus1
}
} (if (t.options.selectedIndex==0
"<mus.innerHTML="<embed src="+musi+" loop=-1
{
} (if (t.options.selectedIndex==1
""=mus.innerHTML
{
{
document.write("<span id='mus' style='position:absolute;top:-90000'><embed src="+musi+" width=0
("<height=0 loop=-1></span
</script/>

<()select name="t" onchange=mus1>
option>Enable background music>
option>Disable background music>
</select/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir

<!-- Script Size: 1.29 KB -->

```

۱۴. موضوع اسکرپت نمایش صفحه بصورت اسلاید

این اسکرپت صفحه نمایش را از بالا و پایین و چپ و راست صفحه نمایش به حرکت در می آورد .

:ONE STEP TO INSTALL BACKGROUND SLIDE -->

<-- Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin -->

```

} (--for (t = 2; t > 0; t
} (--for (x = 20; x > 0; x
} (--for (y = 10; y > 0; y
;(parent.moveBy(0,-x
{
{
} (--for (x = 20; x > 0; x
} (--for (y = 10; y > 0; y
;(parent.moveBy(0,x
{
{
} (--for (x = 20; x > 0; x
} (--for (y = 10; y > 0; y
;(parent.moveBy(x,0
{
{
} (--for (x = 20; x > 0; x
} (--for (y = 10; y > 0; y
;(parent.moveBy(-x,0
{
{
{
<---//

<--- End //
</script/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>

```


<--- Script Size: 1.00 KB --->

۱۵. موضوع اسکریپت Up Load

این اسکریپت به کاربران اجازه می دهد که فایل‌هایی از نوع gif و jpg و دیگر فایل‌هایی که تعریف شده است را از میان یک فرم Upload کنید .

```
<"DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
```

:TWO STEPS TO INSTALL UPLOAD FILTER --->

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1

Add the last code into the BODY of your HTML document --><!-- STEP ONE: Paste this code into .2

<the HEAD of your HTML document --><HTML><HEAD

```
<"META http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=windows-1256">
```

```
<SCRIPT language=JavaScript>
```

<--- This script and many more are available free online at --->

<--- The JavaScript Source!! <http://www.ostadonline.com> --->

Begin --->

```
;(extArray = new Array(".gif", ".jpg", ".png"
```

```
}) (function LimitAttach(form, file
```

```
;allowSubmit = false
```

```
;if (!file) return
```

```
(while (file.indexOf("\\") != -1
```

```

;(file = file.slice(file.indexOf("\\") + 1
;()ext = file.slice(file.indexOf(".")).toLowerCase
} (++for (var i = 0; i < extArray.length; i
{ ;if (extArray[i] == ext) { allowSubmit = true; break
{
;()if (allowSubmit) form.submit
else
" :alert("Please only upload files that end in types
" extArray.join(" ") + "\nPlease select a new) +
;(".file to upload and submit again" +
{
<-- End //
<SCRIPT/>
<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->
<META content="MSHTML 6.00.2726.2500" name=GENERATOR></HEAD>
<BODY>
:center>Please upload only images that end in<
<SCRIPT>
;((" ")document.write(extArray.join
<SCRIPT/>
<P>
FORM name=upform action=/cgi-bin/some-script.cgi method=post>
<encType=multipart/form-data><INPUT type=file name=uploadfile
P><INPUT onclick="LimitAttach(this.form, this.form.uploadfile.value)" type=button value=Submit >
<name=Submit
<FORM></CENTER/>
<P>
CENTER><FONT face="arial, helvetica" size=-2>Free JavaScripts provided by>
<dlp.lxb.ir<BR><!-- Script Size: 1.55 KB --></FONT></CENTER></BODY></HTML

```

۱۶. موضوع اسکرپت حرکت یک کره در صفحه وب

با این اسکرپت می توان گلوله ای در صفحه قرار داد بعد از باز شدن صفحه در هر قسمتی از صفحه که کلیک کنید توپ به آن سمت پرتاب خواهد شد .

```
:TWO STEPS TO INSTALL BALL DROP -->
```

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1

<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .2

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

```
<HEAD>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
```

```
Begin -->
```

```
} (function BrowserCheck
;var b = navigator.appName
;"if (b == "Netscape") this.b = "NS
;"else if (b == "Microsoft Internet Explorer") this.b = "IE
;else this.b = b
;(this.v = parseInt(navigator.appVersion
;(this.NS = (this.b == "NS" && this.v>=4
;(this.NS4 = (this.b == "NS" && this.v == 4
;(this.NS5 = (this.b == "NS" && this.v == 5
;(this.IE = (this.b == "IE" && this.v>=4
;(this.IE4 = (navigator.userAgent.indexOf('MSIE 4')>0
;(this.IE5 = (navigator.userAgent.indexOf('MSIE 5')>0
;if (this.IE5 || this.NS5) this.VER5 = true
;if (this.IE4 || this.NS4) this.VER4 = true
;this.OLD = (! this.VER5 && ! this.VER4) ? true : false
;(this.min = (this.NS | | this.IE
{
;()is = new BrowserCheck
<-- End //
<script/>
```

```

</HEAD/>

<!-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document --!>

<BODY>

<center>
<Click anywhere to start script<br
<"div id="staticBall" style="position:relative;visibility:visible>
img src="http://javascript.internet.com/img/ball-drop/ball.gif" height=30 width=30 alt="Static >
<"ball
</div/>

<center/>

<"div id="ball" style="visibility:hidden; position:absolute; left:100; top:10; height:34; width:34>
img src="http://javascript.internet.com/img/ball-drop/ball.gif" height=30 width=30 alt="Bouncing >
<"ball
</div/>

<"script language="Javascript1.2>
Begin --!>

;iter = 0
;setId = 0
;down = true
;up = false
bouncingBall = (is.VER5) ? document.getElementById("ball").style
["is.NS"] ? document.layers["ball"] :

;document.all["ball"].style :
stillBall = (is.VER5) ? document.getElementById("staticBall").style
;is.NS) ? document.layers["staticBall"] : document.all["staticBall"].style) :

;winH = (is.NS) ? window.innerHeight - 55 : document.body.offsetHeight - 55
;document.onmouseup = buttonUp
(if (is.NS4

;(document.captureEvents(Event.MOUSEUP

} (function buttonUp(e

;if ( ((is.NS) ? e.which : event.button) != 1) return true
;if (setId != 0) clearInterval(setId

;"bouncingBall.visibility="visible
;"stillBall.visibility="hidden
;bouncingBall.left = (is.NS) ? e.pageX - 15 : event.offsetX - 15
;bouncingBall.top = (is.NS) ? e.pageY - 15 : event.offsetY - 15
;iter = 0

```

```

;(setId = setInterval("generateGravity()", 20
;return true
{
} ()function generateGravity
} (if ((parseInt(bouncingBall.top)+iter < winH) && down
; bouncingBall.top = parseInt(bouncingBall.top) + iter
; ++iter
;return
{
} else
} (if ((parseInt(bouncingBall.top)< winH) && down
; bouncingBall.top = winH + 5
;return
{
;down = false
;up = true
} (if (iter < 0 && parseInt(bouncingBall.top) > winH
;(clearInterval(setId
;"bouncingBall.visibility = "hidden
;"stillBall.visibility="visible
;setId = 0
{
} (if (parseInt(bouncingBall.top) > 0 && up && iter >= 0
; bouncingBall.top = parseInt(bouncingBall.top) - iter
; --iter
; --if (iter%3 == 0) iter
;return
{
;down = true
;up = false
{
{
<-- End //
<script/>

<p><center>
font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir>

```

<--- Script Size: 3.46 KB --->

۱۷. موضوع اسکرپت شمارنده کلمات

این کد به شما اجازه می دهد که کلمات یا کاراکترهایی را که وارد یک فیلد متنی می کنید شمارش کنید و برای آن یک حد نصاب تعریف کنید .

:TWO STEPS TO INSTALL BALL DROP --->

۱. Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

۲. <--- Add the last code into the BODY of your HTML document .

<--- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document --->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2>

Begin --->

```
} (function BrowserCheck  
;var b = navigator.appName  
;"if (b == "Netscape") this.b = "NS  
;"else if (b == "Microsoft Internet Explorer") this.b = "IE
```

```

;else this.b = b
;(this.v = parseInt(navigator.appVersion
;(this.NS = (this.b == "NS" && this.v>=4
;(this.NS4 = (this.b == "NS" && this.v == 4
;(this.NS5 = (this.b == "NS" && this.v == 5
;(this.IE = (this.b == "IE" && this.v>=4
;(this.IE4 = (navigator.userAgent.indexOf('MSIE 4')>0
;(this.IE5 = (navigator.userAgent.indexOf('MSIE 5')>0
;if (this.IE5 || this.NS5) this.VER5 = true
;if (this.IE4 || this.NS4) this.VER4 = true
;this.OLD = (! this.VER5 && ! this.VER4) ? true : false
;(this.min = (this.NS || this.IE
{
;(this.is = new BrowserCheck
<!-- End //
</script/>
</HEAD/>

<!-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>
<Click anywhere to start script<br
<"div id="staticBall" style="position:relative;visibility:visible>
img src="http://javascript.internet.com/img/ball-drop/ball.gif" height=30 width=30 alt="Static >
<"ball
</div/>
</center/>
<"div id="ball" style="visibility:hidden; position:absolute; left:100; top:10; height:34; width:34>
img src="http://javascript.internet.com/img/ball-drop/ball.gif" height=30 width=30 alt="Bouncing >
<"ball
</div/>

<"script language="Javascript1.2>
Begin -->

;iter = 0
;setld = 0

```

```

;down = true
;up = false
bouncingBall = (is.VER5) ? document.getElementById("ball").style
["is.NS) ? document.layers["ball) :

;document.all["ball"].style :
stillBall = (is.VER5) ? document.getElementById("staticBall").style
;is.NS) ? document.layers["staticBall"] : document.all["staticBall"].style) :

;winH = (is.NS) ? window.innerHeight - 55 : document.body.offsetHeight - 55
;document.onmouseup = buttonUp
(if (is.NS4

;(document.captureEvents(Event.MOUSEUP
} (function buttonUp(e
;if ( ((is.NS) ? e.which : event.button) != 1) return true
;(if (setId != 0) clearInterval(setId
;"bouncingBall.visibility="visible
;"stillBall.visibility="hidden
;bouncingBall.left = (is.NS) ? e.pageX - 15 : event.offsetX - 15
;bouncingBall.top = (is.NS) ? e.pageY - 15 : event.offsetY - 15
;iter = 0
;(setId = setInterval("generateGravity()", 20

;return true
{
} (function generateGravity
} (if ((parseInt(bouncingBall.top)+iter < winH) && down
;bouncingBall.top = parseInt(bouncingBall.top) + iter
;iter
;return
{
} else
} (if ((parseInt(bouncingBall.top)< winH) && down
;bouncingBall.top = winH + 5
;return
{
;down = false
;up = true
} (if (iter < 0 && parseInt(bouncingBall.top) > winH

;(clearInterval(setId
;"bouncingBall.visibility = "hidden
;"stillBall.visibility="visible
;setId = 0

```



```

{
} (if (parseInt(bouncingBall.top) > 0 && up && iter >= 0
; bouncingBall.top = parseInt(bouncingBall.top) - iter
; --iter
; --if (iter%3 == 0) iter
; return
{
; down = true
; up = false
{
{
<-- End //
<script/>

<p><center>
font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir>

<-- Script Size: 3.46 KB --!>

```

۱۸. موضوع اسکرپت ایجاد یک Pop Up

ایجاد یک Pop Up که بتوان با طول و عرض خاصی و داشتن Scroll در جای مشخص از صفحه و به URL مشخص می باشد .

```
< "DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN!>
```

```
:TWO STEPS TO INSTALL CUSTOMIZED POPUP --!>
```

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .)

Add the last code into the BODY of your HTML document -- ><!-- STEP ONE: Paste this code into .)

```
< the HEAD of your HTML document -- >< HTML >< HEAD
```

```
< "META http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=utf-8 >
```

```
< SCRIPT language=JavaScript >
```

```
Begin --!>
```

```
} (function popupPage(l, t, w, h
```

```
+ "var windowprops = "location=no,scrollbars=no,menubars=no,toolbars=no,resizable=yes
```

```
;left=" + l + ",top=" + t + ",width=" + w + ",height=" + h,"
```

```
;"var URL = "http://www.ostadonline.com
```

```
;(popup = window.open(URL,"MenuPopup",windowprops
```

```
{
```

```
<-- End //
```

```
< SCRIPT/ >
```

```
<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document --!>
```

```
< META content="MSHTML 6.00.2800.11106" name=GENERATOR >< /HEAD >
```

```
< BODY >
```

```
< CENTER >
```

```
< TABLE >
```

```
< TBODY >
```

```
< TR >
```

```
< TD >
```

```
< FORM name=popupform >< PRE >Customize Your Popup Window!< BR >
```

```
Distance from left edge: < INPUT maxLength=4 size=2 name=left > pixels
```

```
Distance from top edge: < INPUT maxLength=4 size=2 name=top > pixels
```

```
Width of popup window: < INPUT maxLength=4 size=2 name=width > pixels
```

```
Height of popup window: < INPUT maxLength=4 size=2 name=height > pixels
```

```
< PRE/ >
```

```
CENTER >< INPUT onclick="popupPage(this.form.left.value, this.form.top.value, >
```

```
< "!this.form.width.value, this.form.height.value)" type=button value="Open the Popup
```

```
< CENTER >< /FORM >< /TD >< /TR >< /TBODY >< /TABLE >< /CENTER/ >
```

```
< P >
```

```
CENTER >< FONT face="arial, helvetica" size=-2 >Free JavaScripts provided >  
< dlp.lxb.ir <!-- Script Size: 1.48 KB -- >< /FONT >< /CENTER >< /BODY >< /HTML
```

۱۹. موضوع اسکریپت سوال و جواب

به کمک این اسکریپت شما می توانید جوابهایی برای سئوالات مطرح شده قرار دهید بطوریکه کاربران با یک کلیک آن را نبینند

```
<!-- ONE STEP TO INSTALL QUESTION AND ANSWER:
```

```
1. Copy the coding into the BODY of your HTML document -->
```

```
<!-- STEP ONE: Paste this code into the BODY of your HTML document -->
```

```
<BODY>
```

```
<form name=answer><b>Q:C? ?? ?C?E? ?? E?C? C?????E EI?E A??I?</b>
```

```
<input type="button" name="submit" value=" !??E? ??CE" style="FONT-WEIGHT: bold;
BACKGROUND: navy; WIDTH: 100px; COLOR: white" onclick="document.answer.mesaj1.value = 'EC
?C?E www.ostadonline.com ';">
```

```
<input name=mesaj1 rows="2" cols="40" wrap="virtual" style="BORDER-RIGHT:
medium none; BORDER-TOP: medium none; BORDER-LEFT: medium none; WIDTH: 500px; BORDER-
BOTTOM: medium none;color:red"
```

```
><br><b>Q:??I C?????E ?? E?C? I? C?? ?C?E EI?E A??I?</b>
```

```
<input type="button" name="submit" value=" !??E? ??CE " style="FONT-WEIGHT: bold;
BACKGROUND: navy; WIDTH: 100px; COLOR: white" onclick="document.answer.mesaj2.value = ' I?
??I 50 C?????E ';">
```

```
<input name=mesaj2 rows="2" cols="40" wrap="virtual" style="BORDER-RIGHT:
medium none; BORDER-TOP: medium none; BORDER-LEFT: medium none; WIDTH: 500px; BORDER-
BOTTOM: medium none;color:red"
```

```
></form>
```

```
<!-- ONE STEP TO INSTALL QUESTION AND ANSWER:
```

1. Copy the coding into the BODY of your HTML document -->

```
<!-- STEP ONE: Paste this code into the BODY of your HTML document -->
```

```
<BODY>
```

```
<form name=answer><b>Q:C? ?? ?C?E? ?? E?C? C?????E EI?E A??I?</b>
```

```
<input type="button" name="submit" value=" !??E? ??CE" style="FONT-WEIGHT: bold;
BACKGROUND: navy; WIDTH: 100px; COLOR: white" onclick="document.answer.mesaj1.value = 'EC
?C?E www.ostadonline.com ';">
```

```
<input name=mesaj1 rows="2" cols="40" wrap="virtual" style="BORDER-RIGHT:
```

```
medium none; BORDER-TOP: medium none; BORDER-LEFT: medium none; WIDTH: 500px; BORDER-
BOTTOM: medium none;color:red"
```

```
><br><b>Q:?? C????E ?? E?C? I? C?? ?C?E EI?E A??I?</b>
```

```
<input type="button" name="submit" value="!??E? ??CE " style="FONT-WEIGHT: bold;
BACKGROUND: navy; WIDTH: 100px; COLOR: white" onclick="document.answer.mesaj2.value = ' I?
?? 50 C????E ';">
```

```
<input name=mesaj2 rows="2" cols="40" wrap="virtual" style="BORDER-RIGHT:
medium none; BORDER-TOP: medium none; BORDER-LEFT: medium none; WIDTH: 500px; BORDER-
BOTTOM: medium none;color:red"
```

```
></form>
```

```
<p><center>
```

```
<font face="arial, helvetica" size"-2">Free JavaScripts provided<br>
```

```
by dlp.lxb.ir
```

```
</center><p>
```

```
<!-- Script Size: 1.49 KB -->
```

```
<p><center>
```

```
<font face="arial, helvetica" size"-2">Free JavaScripts provided<br>
```

```
by dlp.lxb.ir
```

```
</center><p>
```

```
<!-- Script Size: 1.49 KB -->
```

۲۰. موضوع اسکرپت حساسیت میدان Password به حروف بزرگ

این اسکرپت زمان نوشتن کلمه ی رمز در میدان متنی در صورتیکه کلید Caps Lock کاربر روشن باشد پیغام خطا می دهد .

```
:ONE STEP TO INSTALL CHECK CAP LOCKS -->
```

```
<-- Copy the coding into the BODY of your HTML document .)
```

```
<-- STEP ONE: Paste this code into the BODY of your HTML document -->
```

```
<BODY>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
```

```
Begin -->
```

```
} ( function checkCapsLock( e
;var myKeyCode=0
;var myShiftKey=false
var myMsg='Caps Lock is On.\n\nTo prevent entering your password incorrectly,\nyou should
;'.press Caps Lock to turn it off
```

```
+Internet Explorer 4 //
```

```
} ( if ( document.all
;myKeyCode=e.keyCode
;myShiftKey=e.shiftKey
```

```
Netscape 4 //
```

```
} ( else if ( document.layers {
;myKeyCode=e.which
;myShiftKey=( myKeyCode == 16 ) ? true : false
```

```
Netscape 6 //
```

```
} ( else if ( document.getElementById {
;myKeyCode=e.which
;myShiftKey=( myKeyCode == 16 ) ? true : false
```

```

{

Upper case letters are seen without depressing the Shift key, therefore Caps Lock is on //
} ( if ( ( myKeyCode >= 65 && myKeyCode <= 90 ) && !myShiftKey
;( alert( myMsg

Lower case letters are seen while depressing the Shift key, therefore Caps Lock is on //
} ( else if ( ( myKeyCode >= 97 && myKeyCode <= 122 ) && myShiftKey {
;( alert( myMsg

{
{
<-- End //
<script/>
<FORM>
<STRONG>Password:</STRONG>
INPUT TYPE="Password" NAME="Password" SIZE=16 MAXLENGTH=16 >
<"( onKeyPress="checkCapsLock( event
<P>
<"INPUT TYPE="Reset">
<FORM/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir

<-- Script Size: 1.71 KB --!>

```

۲۱. موضوع اسکرپت اتصال به URL از طریق یک Checkbox

این اسکرپت هنگامی که کاربر بر روی Check box تیک می زند به URL خاصی هدایت می شود.

:ONE STEP TO INSTALL CHECKBOX LINK --!>

<!-- Copy the coding into the BODY of your HTML document .) -->

<!-- STEP ONE: Paste this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>

<form>

input type=checkbox onclick="window.location='http://www.OSTADONLINE.com/index.asp'; return true;">New JavaScripts

</form/>

</center/>

<p><center>

Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir</p>

۲۲. موضوع اسکریپت بستن پنجره

با بکار بردن این اسکریپت بعد از مدت زمانیکه مقدار آن در کد نویسی تعریف می شود پیغامی مبنی بر تایید بسته شدن پنجره برای کاربر ظاهر خواهد شد .

:ONE STEP TO INSTALL CLOSE WINDOW -->

<!-- Add the onLoad event handler into the BODY tag .) -->

<!-- STEP ONE: Insert the onLoad event handler into your BODY tag -->

<"(BODY onLoad="setTimeout(window.close, 5000)>

Then use the script at -->

<http://navigation.javascriptsource.com/popup-page.html>

to easily open a window, and then this one if you
need to close it after a certain number of seconds

<--

```
<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
<by <a href="http://dlp.lxb.ir">dlp.lxb.ir</a></font>
<center><p/>
```

<-- Script Size: 0.57 KB -->

۲۳. موضوع اسکریپت سفارشی کردن یک پنجره

این اسکریپت به کاربر اجازه می دهد که یک پنجره ی جدید با شرایطی کاملا دلخواه و اختیاری ایجاد کند .

:TWO STEPS TO INSTALL CUSTOMIZED WINDOW -->

1) Paste the coding into the HEAD of your HTML document .

2) Put the last code into the BODY of your HTML document .

--> STEP ONE: Copy this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin -->

```
} (function customize(form
```

```

;var address = document.form1.url.value
;var op_tool = (document.form1.tool.checked== true) ? 1 : 0
;var op_loc_box = (document.form1.loc_box.checked == true) ? 1 : 0
;var op_dir = (document.form1.dir.checked == true) ? 1 : 0
;var op_stat = (document.form1.stat.checked == true) ? 1 : 0
;var op_menu = (document.form1.menu.checked == true) ? 1 : 0
;var op_scroll = (document.form1.scroll.checked == true) ? 1 : 0
;var op_resize = (document.form1.resize.checked == true) ? 1 : 0
;var op_wid = document.form1.wid.value
;var op_heigh = document.form1.heigh.value
"=var option = "toolbar="+ op_tool +",location="+ op_loc_box +",directories
"=op_dir +",status="+ op_stat +",menubar="+ op_menu +",scrollbars +
;op_scroll +",resizable=" + op_resize +",width=" + op_wid +",height="+ op_heigh +
;(var win3 = window.open("", "what_I_want", option
;("var win4 = window.open(address, "what_I_want
{
} (function clear(form
;""=document.form1.wid.value
;""=document.form1.heigh.value
{
<!-- End //
</SCRIPT/>

<!-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<CENTER>
<h4>Please choose from the following selections to customize your window</h4>
<br>
<TABLE cellpadding=5 border><TR><TD><PRE>
<"FORM name=form1 ACTION="javascript:" METHOD="POST>
INPUT TYPE="text" NAME="url" value="http://www.dlp.lxb.ir" >: URL>
INPUT TYPE="checkbox" NAME="tool">: Toolbar>
INPUT TYPE="checkbox" NAME="loc_box">: Location>
INPUT TYPE="checkbox" NAME="dir">: Directories>
INPUT TYPE="checkbox" NAME="stat">: Status>
INPUT TYPE="checkbox" NAME="menu">: Menubar>
INPUT TYPE="checkbox" NAME="scroll">: Scrollbars>
INPUT TYPE="checkbox" NAME="resize">: Resizable>
INPUT TYPE="text" NAME="wid" value= >: Width>

```

```
INPUT TYPE="text" NAME="heigh" value=": Height">
<BR><CENTER>
<(INPUT TYPE="button" VALUE="=ENTER=" OnClick="customize(this.form">
<(INPUT TYPE="reset" VALUE="=RESET=" onlick="clear(this.form">
<PRE></TD></TR></TABLE/>
<FORM/>
<CENTER/>

<p><center>
font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir>

<-- Script Size: 2.54 KB -->
```

۲۴. موضوع اسکریپت تاریخ و زمان جاری

این اسکریپت تاریخ و زمان جاری را به کاربر نشان می دهد .

:(ONE STEP TO INSTALL CURRENT DATE & TIME (SHORT -->

```

<!-- Put the last code into the BODY of your HTML document .)

<!-- STEP ONE: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<SCRIPT>
("."+())document.write(Date
<SCRIPT/>

<p><center>
font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir>

<!-- Script Size: 0.30 KB -->

```

۲۵. موضوع اسکریپت تایید اعداد در مبنای هگزا دسیمال در Edit Box

این اسکریپت به کاربر اجازه می دهد که فقط اعداد در مبنای دسیمال را وارد میدان متنی شود و بقیه ی اعداد توسط این اسکریپت باز گردانده می شود . برای مثال وقتی شما اعداد ۹۹ یا ۹۹.۹ یا ۹۹.۹۹ را وارد کنید پیغام خطا ظاهر نمی شود ولی عدد ۹۹.۹۹۹ باز گردانده می شود .

```
:TWO STEPS TO INSTALL DECIMALS ALLOWED -->
```

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .))

```
<!-- Add the last code into the BODY of your HTML document .۲
```

```
<!-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->
```

```
<HEAD>
```

```

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin -->
} (function checkDecimals(fieldName, fieldValue

?decallowed = 2; // how many decimals are allowed

} (" " == if (isNaN(fieldValue) || fieldValue
;(".alert("Oops! That does not appear to be a valid number. Please try again
;())fieldName.select
;())fieldName.focus
{
} else
;"." == if (fieldValue.indexOf('.') == -1) fieldValue
;(dectext = fieldValue.substring(fieldValue.indexOf('.')+1, fieldValue.length

(if (dectext.length > decallowed
}
alert ("Oops! Please enter a number with up to " + decallowed + " decimal places. Please try
;(".again
;())fieldName.select
;())fieldName.focus
{
} else
;(".alert ("That number validated successfully
{
{
{
<-- End //
<script/>
<HEAD/>

```

```
<--- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document --->
```

```
<BODY>
```

```
<center>
```

```
<form>
```

```
<Please enter a number with up to 2 decimal places: <br
```

```
<input type=text name=numbox>
```

```
input type=button name=ok value="Ok" onClick="checkDecimals(this.form.numbox, >
```

```
<"(this.form.numbox.value
```

```
<form/>
```

```
<center/>
```

```
<p><center>
```

```
font face="arial, helvetica" SIZE="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir>
```

```
<--- Script Size: 1.42 KB --->
```

۲۶. موضوع اسکریپت منوهای قابل ویرایش

این اسکریپت به کاربر اجازه می دهد که مواردی که در منوهای انتخابی وجود دارد را به دلخواه خود ویرایش کند ضمناً در این منو می توانید مواردی که غیر قابل ویرایش باشند را نیز اضافه کنید .

:TWO STEPS TO INSTALL EDITABLE MENU -->

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .)

<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .)

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

<-- (Original: Cyanide_7 (leo7278@hotmail.com -->

<-- Web Site: <http://www7.ewebcity.com/cyanide7> -->

<-- This script and many more are available free online at -->

<-- The JavaScript Source!! <http://javascript.internet.com> -->

Begin -->

```

;var o = null
;(var isNN = (navigator.appName.indexOf("Netscape")!=-1
} (function beginEditing(menu
;())finish
} ("if(menu[menu.selectedIndex].value != "read-only
;()o = new Object
;[o.editOption = menu[menu.selectedIndex
;o.editOption.old = o.editOption.text
;" _ " = o.editOption.text
;()menu.blur
;()window.focus
;document.onkeypress = keyPressHandler
{
} (function keyPressHandler(e
;var option = o.editOption
;var keyCode = (isNN) ? e.which : event.keyCode
(if(keyCode == 8 || keyCode == 37
;" _ " + (option.text = option.text.substring(0,option.text.length-2
} (else if (keyCode == 13

```

```

;()finish
else {
; " _" + (option.text = option.text.substring(0,option.text.length-1) + String.fromCharCode(keyCode
;status = keyCode
{
}
} ()function finish
} (if(o != null
;option = o.editOption
(if(option.text.length > 1
;(option.text = option.text.substring(0,option.text.length-1
else
;option.text = option.old
;document.onkeypress = null
;o = null
{
{
{
<-- End //
<script/>
<HEAD/>

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>
<form>
<select onChange="beginEditing(this);" size=7>
<option value="read-only">Select an option to edit it.</option>
<option value="read-only"> ----- </option>
<option value="last">SurName</option>
<option value="first">FirstName</option>
<option value="email">Email</option>
<option value="add1">Address 1</option>
<option value="add2">Address 2</option>
</select>
</form>
</center>

```

```
<p><center>  
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>  
by dlp.lxb.ir
```

```
<-- Script Size: 2.12 KB -->
```

۲۷. موضوع اسکریپت اخطار برای آدرس Email اشتباه

این اسکریپت چنانچه کاربر از کاراکترهای نامناسب برای نوشتن آدرس Email استفاده کند پیغام خطا خواهد داد .

```
:TWO STEPS TO INSTALL EMAIL ADDRESS VALIDATION -->
```

1. Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

۲. Add the last code into the BODY of your HTML document .

```
<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->
```

```
<HEAD>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>
```

:Changes -->

Fixed a bug where upper ASCII characters (i.e. accented letters :).1.1.4 */
international characters) were allowed

Added the restriction to only accept addresses ending in two :).1.1.3
letters (interpreted to be a country code) or one of the known
TLDs (com, net, org, edu, int, mil, gov, arpa), including the
new ones (biz, aero, name, coop, info, pro, museum). One can
easily update the list (if ICANN adds even more TLDs in the
future) by updating the knownDomsPat variable near the
top of the function. Also, I added a variable at the top
of the function that determines whether or not TLDs should be
checked at all. This is good if you are using this function
internally (i.e. intranet site) where hostnames don't have to
conform to W3C standards and thus internal organization e-mail
.addresses don't have to either

Changed some of the logic so that the function will work properly
.with Netscape 6

Fixed a bug where trailing . in e-mail address was passing :).1.1.2
the bug is actually in the weak regexp engine of the browser; I)
(simplified the regexps to make it work

,Removed restriction that countries must be preceded by a domain :).1.1.1
so abc@host.uk is now legal. However, there's still the
restriction that an address must end in a two or three letter
.word

.Rewrote most of the function to conform more closely to RFC 822 :).1.1

/* Original :).1.

<-- //

Begin -->

} (function emailCheck (emailStr

The following variable tells the rest of the function whether or not */
to verify that the address ends in a two-letter country or well-known

```
/* .TLD. 1 means check it, 0 means don't
```

```
;var checkTLD=1
```

```
/* .The following is the list of known TLDs that an e-mail address must end with */
```

```
var
```

```
;/$(knownDomsPat=/^(com|net|org|edu|int|mil|gov|arpa|biz|aero|name|coop|info|pro|museum
```

The following pattern is used to check if the entered e-mail address `*/` fits the `user@domain` format. It also is used to separate the username `/*` from the domain

```
;/$(+.)@(+.)^/=var emailPat
```

The following string represents the pattern for matching all special `*/` characters. We don't want to allow special characters in the address `/*` [] . " \ : ; , @ < > () These characters include

```
;"[\] \ . \| " ' / : ; , @ < > ( \| )" =var specialChars
```

The following string represents the range of characters allowed in a `*/` `/*` .username or domainname. It really states which chars aren't allowed

```
;"[" + var validChars="\[^\\s" + specialChars
```

The following pattern applies if the "user" is a quoted string (in `*/` which case, there are no rules about which characters are allowed and which aren't; anything goes). E.g. "jimmy cricket"@disney.com `/*` .is a legal e-mail address

```
;"(" * [" ^ ] )" =var quotedUser
```

,The following pattern applies for domains that are IP addresses `*/` rather than symbolic names. E.g. joe@[123.124.233.4] is a legal

```

/* .e-mail address. NOTE: The square brackets are required

;/$[\\(\\{var ipDomainPat=/^\\[(\\d{1,3})\\.\\d{1,3})\\.\\d{1,3})\\.\\d{1,3}

/* (.The following string represents an atom (basically a series of non-special characters */

;'+' + var atom=validChars

.The following string represents one word in the typical username */
.For example, in john.doe@somewhere.com, john and doe are words
/* .Basically, a word is either an atom or quoted string

;"(" + var word="(" + atom + "|" + quotedUser

The following pattern describes the structure of the user //

;("$*((" + var userPat=new RegExp("^" + word + "(\\.\\.\"" + word

The following pattern describes the structure of a normal symbolic */
/* .domain, as opposed to ipDomainPat, shown above

;("$*((" + var domainPat=new RegExp("^" + atom + "(\\.\\.\"" + atom

/* .Finally, let's start trying to figure out if the supplied address is valid */

Begin with the coarse pattern to simply break up user@domain into */
/* .different pieces that are easy to analyze

;(var matchArray=emailStr.match(emailPat

} (if (matchArray==null

Too many/few @'s or something; basically, this address doesn't */

```

```

/* .even fit the general mould of a valid e-mail address

;("alert("Email address seems incorrect (check @ and .'s
;return false
{
;[var user=matchArray[1
;[var domain=matchArray[2

.(Start by checking that only basic ASCII characters are in the strings (0-127 //

} (++for (i=0; i<user.length; i
} (if (user.charCodeAt(i)>127
;("alert("This username contains invalid characters
;return false
{
{
} (++for (i=0; i<domain.length; i
} (if (domain.charCodeAt(i)>127
;("alert("This domain name contains invalid characters
;return false
{
{

See if "user" is valid //

} (if (user.match(userPat)==null

user is not valid //

;("alert("The username doesn't seem to be valid
;return false
{

if the e-mail address is at an IP address (as opposed to a symbolic */

```

```

/* .host name) make sure the IP address is valid

;(var IPArray=domain.match(ipDomainPat
} (if (IPArray!=null

this is an IP address //

} (++for (var i=1;i<=4;i
} (if (IPArray[i]>255
;(!alert("Destination IP address is invalid
;return false
{
{
;return true
{

.Domain is symbolic name. Check if it's valid //

;("$" + var atomPat=new RegExp("^" + atom
;("."))var domArr=domain.split
;var len=domArr.length
} (++for (i=0;i<len;i
} (if (domArr[i].search(atomPat)==-1
;(".alert("The domain name does not seem to be valid
;return false
{
{

domain name seems valid, but now make sure that it ends in a */
,known top-level domain (like com, edu, gov) or a two-letter word
representing country (uk, nl), and that there's a hostname preceding
/* .the domain or country

&& if (checkTLD && domArr[domArr.length-1].length!=2
} (domArr[domArr.length-1].search(knownDomsPat)==-1

```



```

;(".alert("The address must end in a well-known domain or two letter " + "country
;return false
{

.Make sure there's a host name preceding the domain //

} (if (len<2
;(!.alert("This address is missing a hostname
;return false
{

!If we've gotten this far, everything's valid //
;return true
{

<-- End //
<script/>

<HEAD/>

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<"(form name=emailform onSubmit="return emailCheck(this.email.value>
<Your Email Address: <input type=text name="email"><br
<"input type=submit value="Submit">
<form/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir
<-- Script Size: 6.98 KB -->

```

۲۸. موضوع اسکریپت کلید Email

این اسکریپت همراه با کلید به کاربران اجازه می دهد که با کلیک بر روی کلید مورد نظر Email را به آدرس شخص مورد نظر ارسال کنید و تذکر ضمناً از طریق این اسکریپت می توانید موضوع Email را نیز تعیین کنید .

:ONE STEP TO INSTALL E-MAIL BUTTON -->

<-- Paste the coding into the BODY of your HTML document .1

<-- STEP ONE: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<FORM>

INPUT TYPE="button" VALUE="Click Here to Write to Me" >

<"onClick="parent.location='mailto:vlearning@etvto.ir

<FORM/>

<FORM>

INPUT TYPE="button" VALUE="Click Here to Write to Me - Subject training course" >

<"onClick="parent.location='mailto:vlearning@etvto.ir?subject=training courses

<FORM/>

<p><center>

font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided>

by dlp.lxb.ir

۲۹. موضوع اسکرپت بزرگتر کردن عکس

شما نیازی به بزرگتر کردن عکس ها در صفحه نمایش برای کاربر ندارید . با این اسکرپت کاربر با یک دبل کلیک بر روی عکس سایز آن را افزایش می دهد .

:TWO STEPS TO INSTALL ENLARGE IMAGE -->

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1

<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .۲

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

```

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin -->
}()function enlargImage1
"image1.height="300
{
}()function droplImage1
"image1.height="150
{
}()function enlargImage2
"image2.height="300
{
}()function droplImage2
"image2.height="150
{
<-- End //
<script/>

<HEAD/>

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>
>Double-click the images to enlarge them<br>and click once to make them thumbnail size >
<again.</b>
<center/>

<p>
<"table align="center>
<"tr><td align="center>
img src="http://www.ostadonline.com/img/network/cat5.jpg" height="150" name="image1" >
<ondblclick="enlargImage1()" onclick="droplImage1()"><br

```

```

<b>Contemplation</b>
<"td"><td align="center"/>
img src="http://www.ostadonline.com/img/network/bus.gif" height="150" name="image2" >
<ondblclick="enlargeImage2()" onclick="dropImage2()"><br>
<b>Inner Reflection</b>
<td></tr/>
<table/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir

<!-- Script Size: 1.50 KB --!>

```

۳۰. موضوع اسکرپت Combo Box

این اسکرپت به کاربران اجازه می دهد که موردی را که مایل به پیگیری سایت یا صفحه وب آن هستند را از Combo box انتخاب کنند و فشردن کلید به صفحه مورد نظر هدایت شوند .

```

:TWO STEPS TO INSTALL PULLDOWN MENU --!>

Paste the coding into the HEAD of your HTML document .1
<!-- Add the last code into the BODY of your HTML document .2

<!-- STEP ONE: Copy this code into the HEAD of your HTML document --!>

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin --!>
}(function formHandler(form
;var URL = document.form.site.options[document.form.site.selectedIndex].value
;window.location.href = URL
{

```

```

<!-- End //
</SCRIPT/>
</HEAD/>

<!-- STEP TWO: Paste this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>
<form name="form">
<select name="site" size=1>
...option value="">Go to>
option value="http://www.yahoo.com">Yahoo>
option value="http://www.metacrawler.com">Metacrawler>
option value="http://www.altavista.digital.com">Altavista>
option value="http://www.webcrawler.com">Webcrawler>
option value="http://www.lycos.com">Lycos>
option value="http://javascript.internet.com">JavaScript Source>
</select/>
<(input type=button value="Go!" onClick="javascript:formHandler(this">
</form/>
</center/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided <br>
by dlp.lxb.ir
</center></p/>

<!-- Script Size: 1.20 KB -->

```

۳۱. موضوع اسکرپت انبساط میدان متنی

این اسکرپت بطور اتوماتیک با زیاد شدن کاراکترهای درون یک میدان متنی سایز آن را تا حدی که در کد تعریف شده است افزایش می دهد .

:TWO STEPS TO INSTALL EXPANDING TEXTBOX -->

۱) Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

۲) Add the last code into the BODY of your HTML document .

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin -->

```

} (function call_me(max_length
if((document.form1.mybox.value == null ) || (document.form1.mybox.value == "" ))
;document.form1.mybox.size = size
if((document.form1.mybox.value.length >= size)&&(document.form1.mybox.value.length <=
;max_length)) document.form1.mybox.size = document.form1.mybox.value.length + 1
;else document.form1.mybox.size = size
{
<-- End //

```

```
</script/>

<HEAD/>

<!-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document --!>

<BODY>

<"form name="form1>
LastName: <input type="text" style="font-family: Terminal" name="mybox" maxlength="30"
<"(size="10" onFocus="setInterval('call_me(document.form1.mybox.maxLength)', 1
<--/style needs to be a font that has a fixed size attribute like TERMINAL/--!>
</form/>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin --!>
var size = document.form1.mybox.size; //Global Variable keeps original size
<-- End //
</script/>

<p><center>
font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided>
by dlp.lxb.ir
<-- Script Size: 1.73 KB --!>
```


۳۲. موضوع اسکریپت باز کردن فایل

این اسکریپت به کاربر اجازه می دهد که فایل دلخواهی از هارد خود را باز کرده و سپس آن را در پنجره جدید باز کند .

```
:TWO STEPS TO INSTALL FILE OPEN -->
```

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1

<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .2

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

```
<HEAD>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>
```

```
Begin -->
```

```
Thank you Larry McClurg for the cross-browser fix //
```

```
} (function whatFile
```

```
;window.location= 'file:/// ' + document.form1.cmuds.value
```

```
{
```

```
<-- End //
```

```
<script/>
```

```
<HEAD/>
```

<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

```
<BODY>
```

```
<form name=form1>
```

```
<"input type=file name="cmuds>
```

```
<"input type=button onClick="whatFile()" value="Open File>
```

```
<form/>
```

```
<p><center>
```

```
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
```

by dlp.lxb.ir

<--- Script Size: 1.09 KB --->

۳۳. موضوع اسکرپت درخشنده کردن منو با رد کردن ماوس بر آن

با این اسکرپت منویی ایجاد می شود که با حرکت ماوس کاربر بر روی آیتم های آن این منو دچار تغییر رنگ و درخندگی خاصی می شود .

:TWO STEPS TO INSTALL FLASHER -->

۱) Paste the coding into the HEAD of your HTML document

۲) <--- Copy the onLoad event handler into the BODY tag

<-- STEP ONE: Copy this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

<-- This script and many more are available free online at -->

<-- The JavaScript Source!! <http://javascript.internet.com> -->

Begin -->

```
;" !var message="The JavaScript Source is your JavaScript solution
```

```
;var speed=400
```

```
;var visible=0
```

```
} ()function Flash
```

```
} (if (visible == 0
```

```
;window.status=message
```

```
;visible=1
```

```
} else {
```

```
;"=window.status
```

```
;visible=0
```

```
{
```

```
;(setTimeout('Flash()', speed
```

```
{
```

```
<-- End //
```

```
<SCRIPT/>
```

<-- STEP TWO: Add this onLoad event handler into the BODY tag -->

```
<"()BODY onLoad="Flash">
```

```
<p><center>
```

```
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
```

```
<by <a href="http://dlp.lxb.ir">dlp.lxb.ir</a></font
```

```
<center><p/>
```

<-- Script Size: 0.83 KB -->

۳۴. موضوع اسکرپت چرخش

این اسکرپت به طور ذاتی ما بین دو تصویر بدون ناهموازی لبه های تصویر چرخش ایجاد می کند .

:THREE STEPS TO INSTALL FLIPFLOP -->

۱) Copy the coding into the HEAD of your HTML document

۲) Add the onLoad event handler into the BODY tag

۳) Put the last coding into the BODY of your HTML document

<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

```
<HEAD>
```

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

```
hide-->
```

STEP 1: PUT THIS CODE INTO THE HEAD OF YOUR DOCUMENT//

```
(var wdmx=120;      //set maximum width of square image (px

(var wdmn=0;        //set minimum thickness of edge-on image (px

var inc=5;          //set step change in px (wdmx-wdmn must be a multiple) )These two variables

var rate = 50;      //pause between steps (in millise)           )determine flip-flop speed

(var pause = 1000;  //pause between flip and flop (in millise

var ff="flip";      //initialise whether movement starts with a "flip" (sideways) or "flop" (vertical)
.change

} )function flipflop

} ("if (ff=="flip

;("var wd = document.getElementById("pic").getAttribute("width

;wd = wd - inc
```

```
;(document.getElementById("pic").setAttribute("width",wd

} (if (wd==wadmin

document.getElementById("pic").setAttribute("src","pic2.gif"); //substitute name of your second picture

;inc=-inc

{

} (if (wd==wdmax

;"ff="flop

;inc=-inc

;(setTimeout("flipflop()",pause

{

} else

;(setTimeout("flipflop()",rate

{

{

} else

;("var ht = document.getElementById("pic").getAttribute("height

;ht = ht - inc
```

```
;(document.getElementById("pic").setAttribute("height",ht

} (if (ht==wadmin

document.getElementById("pic").setAttribute("src","pic1.gif"); //substitute name of your first picture

;inc=-inc

{

} (if (ht==wdmax

;"ff="flip

;inc=-inc

;(setTimeout("flipflop()",pause

{

} else

;(setTimeout("flipflop()",rate

{

{

{

<--
```

```
</SCRIPT/>
```

```
</HEAD/>
```

<-- STEP TWO: Insert the onLoad event handler into your BODY tag -->

```
<"()BODY onLoad="javascript:flipflop>
```

<-- STEP THREE: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

```
<center>
```

```
<"TABLE border="0">
```

```
<"th width="160" height="160">
```

```
<"IMG src="http://www.ostadonline.com/img/network/hub.jpg" width="120" height="120" ID="pic">
```

```
<th></TABLE/>
```

p>This script alternately "flips" and "flops" between two images, with adjustable smoothness, speed > and pauses. It may be useful as an alternative to a crossfade, where you want to create movement to attract attention, or where you want to show two images with equal prominence that don't necessarily look well together (I wrote it to show two dissimilar corporate logos). Small images are less taxing on .system resources and will appear smoother in operation

p>It is important that:The two images are square and of the same size, andThe > difference between wdmx (maximum width of square image) and wdmn (minimum thickness edge-on image) is an exact multiple of inc (the step change); otherwise the image will flip once and <disappear.

p>If only requiring movement in one direction, set the "ff" variable to it, and delete or change the>


```

<subsequent resetting of this variable accordingly.</p>

<center/>

<p><center>

font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided>

by dlp.lxb.ir
<p></center/>

<!-- Script Size: 3.54 KB -->

```

۳۵. موضوع اسکرپت رشد عکس

این اسکرپت سایز یک عکس را به بزرگترین حدی که در تابع برای آن تعریف شده است بصورت مرحله به مرحله افزایش می دهد و فقط مخصوص مرورگرهای IE می باشد .

```

:THREE STEPS TO INSTALL GROWING IMAGE -->

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .1
Add the onLoad event handler into the BODY tag .2
<!-- Put the last coding into the BODY of your HTML document .3

<!-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

```

```

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin -->

;var ival, imgname, total, steps, maxx, maxy, currentx, currenty, dx, dy
} (function zoomImg(imgname, total, steps, maxx, maxy

convert the total from seconds to milliseconds //
;total = total * 1000
;(""+objref = eval("document.getElementById(""+imgname
;currentx = objref.width
;currenty = objref.height
work out how much we need to increase the image by each step //
devide image sizes by number of steps to get the amount we need to change each step //
;stepx = maxx / steps
;stepy = maxy / steps
devide the total time (in ms) by the number of steps to get the interval time //
;inttime = total / steps
set the interval to increase the size of the image by the required pixels //
;(""+functionRef = "resizeImg(""+imgname+", "+stepx+", "+stepy+", "+maxx+", "+maxy
;(ival = setInterval(functionRef, inttime
{
} (function resizeImg(imgname, dx, dy, maxx, maxy
;(""+objref = eval("document.getElementById(""+imgname
;currentx = objref.width
;currenty = objref.height
} ((if ((currentx<maxx-dx) && (currenty<maxy-dy
;objref.height = currenty + dy
;objref.width = currentx + dx
{
} else
;(clearInterval(ival
;objref.height = maxy
;objref.width = maxx
{
}

<-- End //
<script/>

```

```
<HEAD/>
```

```
<-- STEP TWO: Insert the onLoad event handler into your BODY tag -->
```

```
<"(BODY onLoad="zoomImg('test', 10, 150, 300, 200)>
```

```
<-- STEP THREE: Copy this code into the BODY of your HTML document -->
```

```
div align="center">
<id="test" height="2" width="3"></div
```

```
<p><center>
```

```
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
```

```
by dlp.lxb.ir
```

```
<center><p/>
```

```
<-- Script Size: 2.24 KB -->
```

۳۶. موضوع اسکریپت ورژن Java-Script

این اسکریپت به کاربران اعلام می کند که مرورگر آنها از چه ورژنی از Java-Script حمایت می کند .

```
:TWO STEPS TO INSTALL JAVASCRIPT VERSION -->
```

۱. Paste the first code in the HEAD of your HTML document .

```
<-- Add the last coding to the BODY of your HTML document .۲
```

```
<-- STEP ONE: Paste the first code in the HEAD of your HTML document -->
```

```
<HEAD>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>
```

```

>
Begin -->
;jsver = "1.0
<--- End //
<SCRIPT/>
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.1>
Begin -->
;jsver = "1.1
<--- End //
<SCRIPT/>
<"SCRIPT Language="JavaScript1.2>
Begin -->
;jsver = "1.2
<--- End //
<SCRIPT/>
<"SCRIPT Language="JavaScript1.3>
Begin -->
;jsver = "1.3
<--- End //
<SCRIPT/>

<NOSCRIPT>
<B>Your browser does not currently support JavaScript.</B>
.P>If your are using Netscape 2 or later then you can enable JavaScript>
P>Version 2 or 3: Choose Options|Network Preferences, choose the Languages tab, click Enable >
.Javascript and then click OK
.P>Version 4: Choose Edit|Preferences|Advanced, click Enable JavaScript and then click OK>
<P><HR><P>

With Internet Explorer 5: Go to Tools Menu|Internet Options, Security Tab and click on the Custom
.Level. Then select disable active scripting under the scripting section
<NOSCRIPT/>

<--- STEP TWO: Add the last coding to the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

```

```

Begin -->
("<document.write("<B>Your browser supports JavaScript version " + jsver + ".</B>
<-- End //
<SCRIPT/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir
<center><p/>

<-- Script Size: 1.50 KB -->

```

۳۷. موضوع اسکرپت Marquee

این اسکرپت متن را بصورت متحرک در طول صفحه حرکت می دهد .

```

:ONE STEP TO INSTALL MARQUEE SCROLL -->

<-- Paste the coding into the BODY of your HTML document .!

<-- STEP ONE: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

<-- Original: http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/5235 -->

<-- This script and many more are available free online at -->
<-- The JavaScript Source!! http://javascript.internet.com -->

Begin -->
; "msg = "The JavaScript Source, provided by ostadonline
("isNS = (navigator.appName == "Netscape

```

```

("isIE = (navigator.appName == "Microsoft Internet Explorer
(" <text = (" <i><font size=2>" + mesg + "</font></i>
} (if (isNS
{" <document.write("<blink>" + text + "</blink
} (else if (isIE
document.write("<MARQUEE BEHAVIOR=ALTERNATE DIRECTION=RIGHT>" + text +
{" "</MARQUEE
<-- End //
<SCRIPT/>
<NOSCRIPT>
<i><font size=2>The JavaScript Source, another marvelous use of bandwidth!</font></i>
<NOSCRIPT/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
<by <a href="http://dlp.lxb.ir">dlp.lxb.ir</a></font
<center><p/>

<-- Script Size: 1.00 KB -->

```

۳۸. موضوع اسکرپت ایجاد کلیک با عکس

به این اسکرپت به آسانی به شما اجازه داده می شود که با هر عکس یک کلید ایجاد کنید بطوریکه هنگامیکه کاربر ماوس را از روی آن رد کرد از مکان خود جابجا گردد .

:TWO STEPS TO INSTALL IMAGE BUTTON -->

۱) Copy the coding into the HEAD of your HTML document .

۲) . Add the last code into the BODY of your HTML document .

--> STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document -->

<HEAD>

<style>

```

-->
} mouseBeOffMe.
;border-top: 10px solid #FFFFFF
;border-bottom: 10px solid #FFFFFF
;border-left: 6px solid #FFFFFF
;border-right: 10px solid #FFFFFF
{
} mouseBeOnMe.
;border-top: 6px solid #FFFFFF
;border-bottom: 14px solid #FFFFFF
;border-left: 10px solid #FFFFFF
;border-right: 6px solid #FFFFFF
{
} mouseBeDown.
;border-top: 13px solid #FFFFFF
;border-bottom: 7px solid #FFFFFF
;border-left: 10px solid #FFFFFF
;border-right: 6px solid #FFFFFF
{
} mouseBeUp.
;border-top: 10px solid #FFFFFF
;border-bottom: 10px solid #FFFFFF
;border-left: 10px solid #FFFFFF
;border-right: 6px solid #FFFFFF
{
<--//
<style/>

<HEAD/>

<!-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<BODY>

<center>
"img src = "http://www.ostadonline.com/img/logo.gif"
"title = "This is the Image Label
"width = "90
"height = "40
"border = "0
"class = "mouseBeOffMe

```

```

"onmouseover = "this.className='mouseBeOnMe
"onmousedown = "this.className='mouseBeDown
"onmouseup = "this.className='mouseBeUp
<"onmouseout = "this.className='mouseBeOffMe
<br>
<br>
!Move your mouse over the image above. Try clicking on it also
<center/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
by dlp.lxb.ir
<center><p/>

<--- Script Size: 1.83 KB --->

```

۳۹. موضوع اسکرپت نمایش صفحه بصورت Slide

این اسکرپت به شما اجازه می دهد که چندین عکس انتخابی را با هم تحت یک کلید بصورت اسلاید نشان می دهد

```

:ONE STEP TO INSTALL BACKGROUND SLIDE --->

<--- Copy the coding into the HEAD of your HTML document .!

<--- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document --->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>

Begin --->
} (---for (t = 2; t > 0; t

```



```

} (--for (x = 20; x > 0; x
} (--for (y = 10; y > 0; y
;(parent.moveBy(0,-x
{
{
} (--for (x = 20; x > 0; x
} (--for (y = 10; y > 0; y
;(parent.moveBy(0,x
{
{
} (--for (x = 20; x > 0; x
} (--for (y = 10; y > 0; y
;(parent.moveBy(x,0
{
{
} (--for (x = 20; x > 0; x
} (--for (y = 10; y > 0; y
;(parent.moveBy(-x,0
{
{
{
<--//

<-- End //
<script/>

<p><center>
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided by dlp.lxb.ir<br>

<-- Script Size: 1.00 KB --!>

```

۴۰. موضوع اسکریپت سایز صفحه نمایش

این اسکریپت سایز صفحه نمایش کاربران را بر اساس طول و عرض بر مقیاس pixel به کاربران ارائه می کند .

:ONE STEP TO INSTALL SCREEN SIZE -->

<-- Paste the coding into the HEAD of your HTML document .)

<-- STEP ONE: Copy this code into the BODY of your HTML document -->

<HEAD>

<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

Begin -->

```
;(alert('Your screen is:\n\n' + screen.width + ' pixels by ' + screen.height + ' pixels
```

<-- End //

<SCRIPT/>

<p><center>

Free JavaScripts provided

by dlp.lxb.ir

<center><p/>

<-- Script Size: 0.51 KB -->

۴۱. موضوع اسکریپت از بین بردن فضاهای خالی ما بین کاراکترها

این اسکریپت فضای که بین کاراکترها در هنگام نوشتن یک رشته در میدان متنی ایجاد می شود را از بین می برد .

:TWO STEPS TO INSTALL IGNORE SPACES --!>

Copy the coding into the HEAD of your HTML document .)

<-- Add the last code into the BODY of your HTML document .)

```
<-- STEP ONE: Paste this code into the HEAD of your HTML document --!>
```

```
<HEAD>
```

```
<"SCRIPT LANGUAGE="JavaScript>
```

```
Begin --!>
```

```
} (function ignoreSpaces(string
;"" = var temp
;string = " + string
;(" ")splitstring = string.split
(++for(i = 0; i < splitstring.length; i
;[temp += splitstring[i
;return temp
{
<-- End //
<script/>
<HEAD/>
```

```
<-- STEP TWO: Copy this code into the BODY of your HTML document --!>
```

```
<BODY>
```

```
<center>
```

```
<pre>
```

```
<Before: String = x xx xxx xxxx<br
<"After: String = <script language="JavaScript
;((" document.write(ignoreSpaces("x xx xxx xxxx
<script/>
<pre/>
<center/>
```

```
<-- Or, here is another example, in a form --!>
```

```
<p>
```

```
<center>
```

```
.Or, try entering a string with spaces in this box
```

```
<form>
```

```
<" ;(input type=text size=25 onBlur="this.value=ignoreSpaces(this.value>
```

```
<"input type=button value="Ok>
```

```
<form/>
```

```
<center/>
```

```
<p><center>
```

```
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
```

```
by dlp.lxb.ir
```

```
<center><p/>
```

```
<-- Script Size: 1.30 KB --!>
```

۴۲. موضوع اسکرپت کلیدهای بالا و پایین

بوسیله این اسکرپت و دگمه هایی که ایجاد می شود به کاربر اجازه می دهد که با کلیک بر روی کلیدهای بالا و پایین عدد نوشته شده در میدان متنی را بالا و پایین ببرد . نیز کاربر می تواند عددی در این میدان وارد کند و سپس با کلیدها آن را کمتر و بیشتر کند .

```
:ONE STEP TO INSTALL UP & DOWN BOX --!>
```

```
<-- Copy the coding into the BODY of your HTML document .!
```

```
<-- STEP ONE: Paste this code into the BODY of your HTML document --!>
```

```
<BODY>
```

```
<center>
```

```
<form>
```

```
<input type=text name=amount value=5>
```

```
<" ;++input type=button value="up" onClick="javascript:this.form.amount.value>
```

```
<" ;--input type=button value="down" onClick="javascript:this.form.amount.value>
```

```
<form/>
```

```
<center/>
```

```
<p><center>
```

```
<font face="arial, helvetica" size="-2">Free JavaScripts provided<br>
```

```
by dlp.lxb.ir
```

```
<-- Script Size: 0.45 KB --!>
```