**Crearea unei matrice în JavaScript**

O matrice, din perspectiva unui Array poate fi privită ca şi vector de vectori.

Adică, dacă generăm un array a, într-o primă fază el va avea elementele

a[1], a[2], …

La rândul său, fiecare a[i] poate fi din nou un array, deci în acest fel vom putea accesa

a[1][..]

Pentru alocarea matricei cu n linii (trebuie să ştim clar câte linii alocăm)

a=new Array();

//fiecare linie trebuie la rândul său alocată

for(i=1;i<=n;i++)

a[i]=new Array();

După care putem folosi în mod normal orice element de forma a[i][j]

Aplicaţie: varianta 3, subiectul II, pb. cu matrice

**Obiecte în JavaScript**

Obiectele sunt variabile complexe prin intermediul cărora se pot accesa (printre altele) elemente de structură a unei pagini web.

Pentru a accesa un element al paginii, acesta trebuie să mai conţină un atribuit suplimentar, şi anume "id"

Exemplu: Dacă dorim să accesăm un buton prin intermediul unei variabile obiect:

<button id="nume\_buton">Text Conţinut de buton</button>

Accesarea obiectului din JavaScript se va face prin:

variabila\_obiect=document.getElementById('identificator');

Spre exemplu, butonul de mai sus se poate accesa prin:

variabila\_Buton = document.getElementById("nume\_buton");

În continuare, putem accesa toate datele şi metodele care ne interesează, ale variabilei respective prin

variabila\_Buton.nume\_metodă

Spre exemplu, pentru a-i schimba culoarea de fundal:

variabila\_Buton.style.background='#cod\_culoare';

**Asocierea de evenimente în HTML**

O serie de elemente HTML suportă activarea unor evenimente, care, atunci când se produc, putem invoca o anumită funcţie.

Acest lucru se face prin inserarea atributelor specifice evenimentelor, de forma:

<tag nume\_eveniment="funcţie\_apelată">

Exemplu:

<button onclick="functie\_1()">Test</button>

O listă a evenimentelor o găsiţi pe http://www.w3schools.com/js/js\_events.asp

|  |  |
| --- | --- |
| **Event** | **Description** |
| onchange | An HTML element has been changed |
| onclick | The user clicks an HTML element |
| onmouseover | The user moves the mouse over an HTML element |
| onmouseout | The user moves the mouse away from an HTML element |
| onkeydown | The user pushes a keyboard key |
| onload | The browser has finished loading the page |

**Obţinerea input-ului dintr-un textbox**

- i se atribuie un id textbox-ului în cauză

- se ia în JavaScript variabila obiect către el

- se foloseşte membrul "value" al acestui obiect.

**Metoda innerHTML**

În cazul obiectelor capabile să cuprindă în interiorul lor cod HTML (<td>, <p>, <font>, <b>), această metodă permite schimbarea acestui cod.

Vezi apl03.html