

Tehnike programiranja
PREDAVANJE 2
Uvod v JavaScript

Predavanje 2

- Ponovitev Predavanje 1
 - Naloge
- Uvod v JavaScript
 - Pravila
 - Primeri
- Priprava na laboratorijske vaje
 - Pregled orodij

idos.fe.uni-lj.si

>študij >Tehnike programiranja

>Gradiva

U: **username**

G: **password**

Cilj: → Samostojno delo doma

JavaScript & HTML

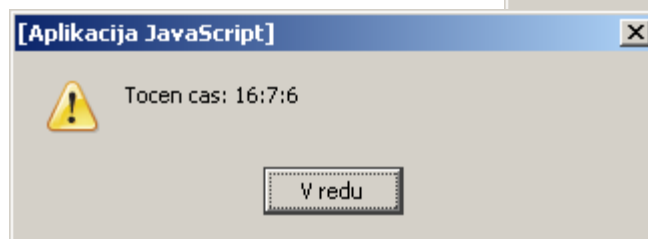
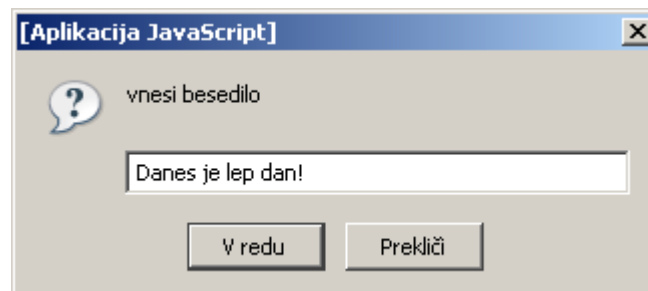
JavaScript

- skriptni jezik namenjen za ustvarjanje dinamičnih spletnih strani
 - skripto (program) vključimo v spletno stran - **HTML kodo**
 - omogoča interaktivnost spletnih strani

 - kodo izvaja interpreter, ki je del spletnega brskalnika - odjemalca
 - jezik je neodvisen on Java, sintaksa pa sledi sintaksi jezika C in drugim višjenivojskim jezikom
 - jezik najdemo tudi izven spletnih strani, npr. Adobe
-

Interaktivnost spletnih strani omogočijo skripte

- uporabimo za vnos podatkov
- sporočila uporabniku
- odpiranje novih oken
- preverjanje vnešenih podatkov
- preprosti izračuni



- in drugo

HTML (Hyper Text Markup Language)

- podaja navodila brskalniku za prikaz teksta in grafike
 - html ni programski jezik!
 - z uporabo preprostih značk HTML podaja informacijo o strukturi besedila kot tudi navodila za prikaz

 - s pomočjo značk (tags)
 - urejam besedilo: barve, velikost, obliko
 - dodajam povezave
 - dodajam tabele, slike...
 - pri predmetu spoznamo le nekaj osnovnih značk...
-

HTML dokument

```
<html>

<head>
<title> Primer 1 </title>
</head>

<body>
</body>

</html>
```

Značky (tags)

- `<html>`, `</html>`
- `<head>`, `</head>`
- `<body>`, `<body>`
- `<title>`, `</title>`

HTML značke (tags)

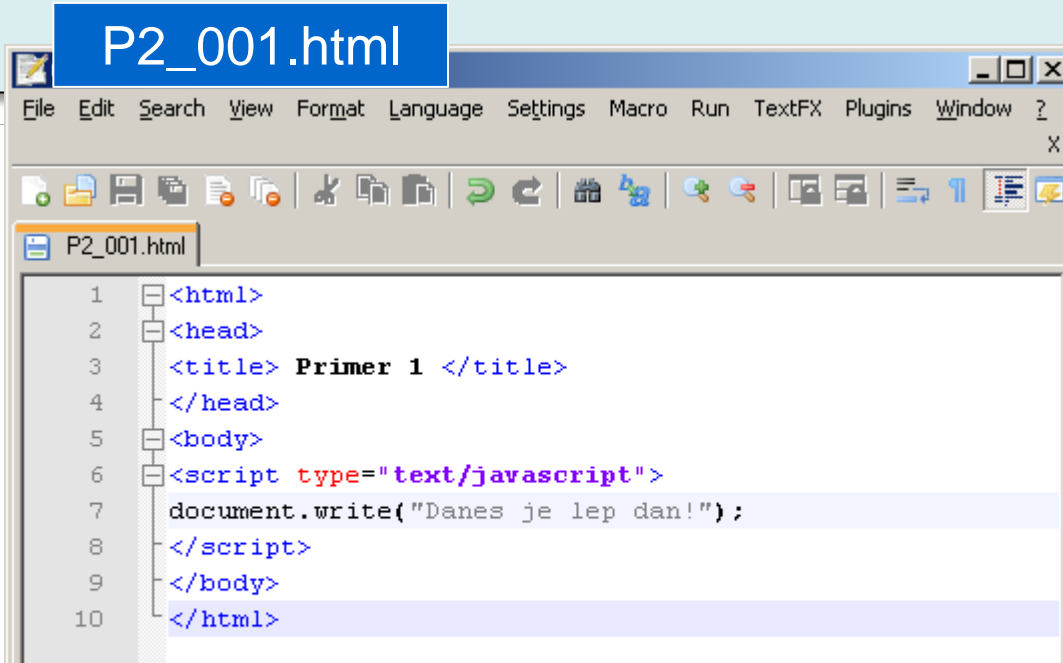
```
<html>
<head>
<title> Primer </title>
<script language="javascript" type="text/javascript">
// JavaScript koda
</script>
</head>
<body>
<script language="javascript" type="text/javascript">
// JavaScript koda
</script>
</body>
</html>
```


JS v <head> in <body>

```
<html>
<head>
<title> Primer </title>
<script language="javascript" type="text/javascript">
// JavaScript koda
</script>
</head>
<body>
<script language="javascript" type="text/javascript">
// JavaScript koda
</script>
</body>
</html>
```

JS v <head> in <body>

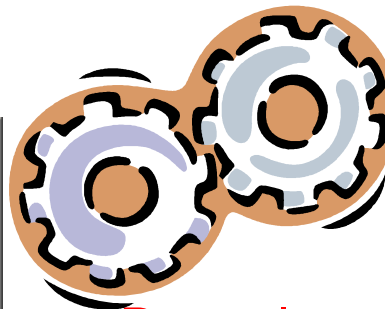
```
<html>
<head>
<title> Primer </title>
<script language="javascript" type="text/javascript">
// JavaScript koda
</script>
</head>
<body>
<script language="javascript" type="text/javascript">
// JavaScript koda
</script>
</body>
</html>
```



The screenshot shows a web browser window with the title 'P2_001.html'. The browser's address bar is empty. The page content is 'Danes je lep dan!'. The browser's menu bar includes 'File', 'Edit', 'Search', 'View', 'Format', 'Language', 'Settings', 'Macro', 'Run', 'TextFX', 'Plugins', 'Window', and '?'. The browser's toolbar includes icons for file operations, search, and navigation. The browser's status bar is empty.

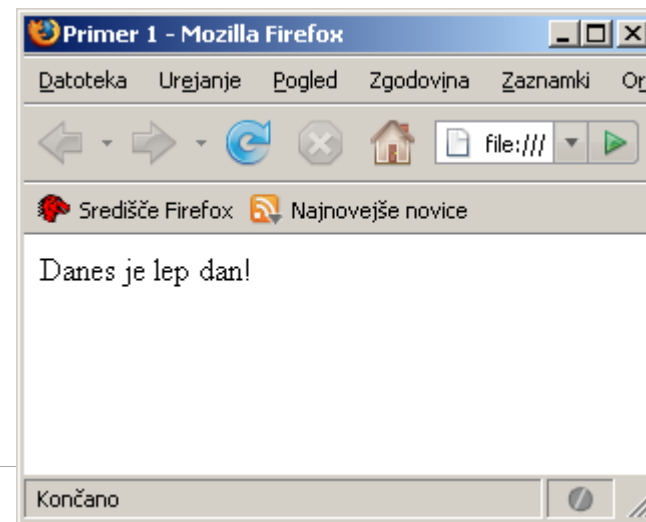
```
1 <html>
2 <head>
3 <title> Primer 1 </title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7   document.write("Danes je lep dan!");
8 </script>
9 </body>
10 </html>
```

Okolje: Notepad++ in Mozilla Firefox



Run > launch in Firefox

```
1 <html>
2 <head>
3 <title> Primer 1 </title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7   document.write("Danes je lep dan!");
8 </script>
9 </body>
10 </html>
```



JavaScript Pravila

Pravila

- JS razlikuje velike in majhne črke: `x` ni enako `X`
- vse stavke zaključimo s podpičjem: `x=3;`
- JS ne upošteva presledkov in novih vrstic:

```
var x=0;
```

```
var  
x  
=  
0;
```

- strukturirano pisanje kode pripomore k preglednosti!
 - vsi predoklepaji `{` potrebujejo svoje zaklepaje `}`.
-

Komentar

```
// to je komentar
```

```
/* tudi  
to je  
komentar */
```

- s komentarjem lahko skrijem del kode
- s komentarjem lahko dokumentiram – opišem kodo

Komentar

```
//
```

```
/* */
```

JavaScript podpira

- spremenljivke
 - operatorji
 - izrazi
 - stavki
 - pogojni stavki
 - ponavljalni stavki
 - funkcije
 - objekti
 - polja
-

Spremenljivke

- Spremenljivke so podatki shranjeni v pomnilniku računalnika
 - Za razliko od konstant jim lahko spreminjamo vrednosti

 - ? Kako zapišem podatek v računalnik
-

Deklaracija spremenljivke

- za hranjenje podatkov v programu uporabljamo spremenljivke.
- spremenljivke moramo predhodno deklarirati z rezervirano besedo **var**

```
var ime_spremenljivke;
```

```
var x;
```

- deklarirane spremenljivka nimajo določene vrednosti!
 - v JavaScriptu, za razliko od mnogih drugih programskih jezikov, ob deklaraciji ne določimo tipa spremenljivke.
-

Imena spremenljivk

- spremenljivka ima ime, ki:
 - ne sme biti rezervirana beseda (npr.: if, String, TRUE)
 - lahko vsebuje male ali velike črke in številke
 - mora se začeti s črko ali z znakom “_”
 - ne sme vsebovati presledkov
- ime naj odraža vsebino spremenljivke

Primeri:

- **pravilno:**

`vsota, ImePriimek, _x4, AaA`

- **napačno:**

`4u, Ime Priimek, TRUE, /niz`

Veljavna imena spremenljivk

5to10

firstName

Ka_Bu

Top1000

!ne

\$ok

_super

Inicializacija spremenljivke z operatorjem “=”

```
var x;  
x = 5;
```

ali

```
var x = 5;
```

- v koraku inicializaje predhodno deklarirani spremenljivki določimo vrednost
- uporabimo operator “=”
- v obeh primerih spremenljivka **x** hrani vrednost 5

Spremenljivke: primer

- primer:

```
x=5;
```

```
y=6;
```

```
z=x+y;
```

-
1. spremenljivke najprej deklariramo

```
var x;
```

```
var y;
```

```
var z;
```

2. in jim priredimo vrednosti ali izraz

```
x=5;
```

```
y=6;
```

```
z=x+y;
```

- koraka ponavadi združimo

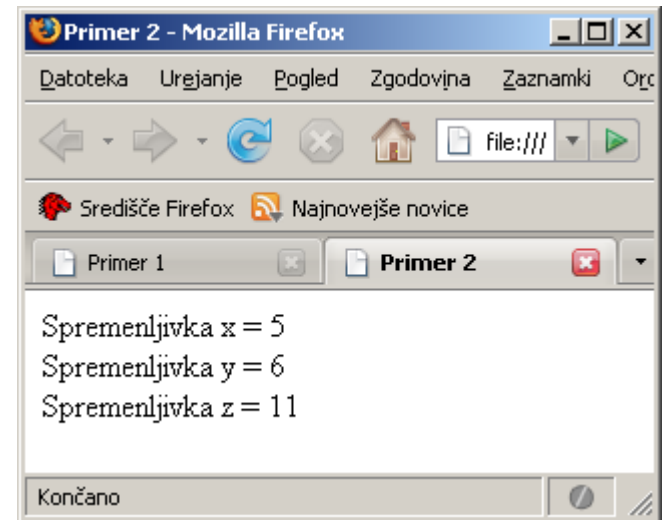
```
var x=5;
```

```
var y=6;
```

```
var z=x+y;
```

P2_004.html

```
File Edit Search View Format Language Settings Macro Run TextFX Plugins Window
?
P2_002.html
1 <html>
2 <head>
3 <title> Primer 2 </title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7   var x=5;
8   var y=6;
9   var z=x+y;
10  document.write("Spremenljivka x = "+x);
11  document.write("<br>Spremenljivka y = "+y);
12  document.write("<br>Spremenljivka z = "+z);
13 </script>
14 </body>
15 </html>
nb char Ln : 15 Col : 8 Sel : 0 Dos\Windows UTF-8 INS
```



Podatki

- nekateri tipi podatkov v jeziku JavaScript
 - številski tip (number):
 - boolov tip (boolean):
 - znakovni niz (string):
-

Podatki – številski tip

▪ spremenljivke

– celoštevilski tip:

- desetiška števila:

3, 11, 1342

- osmiška števila se pričnejo z 0 in vsebujejo cifre med 0 in 7:

03, 07, 0123

- šestnajstiška števila se pričnejo z 0x in vsebujejo cifre od 0 do 9 in črke A - F:

0x1, 0xABC

– realni tip:

- kjer **pika** določa decimalno vejico: 3.14, 1.2345
 - in e (oziroma E) določa eksponent: 12e3
-

Podatki – boolov tip

- ima dve logični vrednosti:
 - **true** (pravilno) in
 - **false** (napačno)
- uporaba pri pogojnih in ponavljalnih stavkih

```
if (x < y)
while (x != 0)
```

kjer je izraz v oklepaju lahko pravilen – **true** ali napačen – **false**.

Podatki – znakovni niz

- znakovni niz je zaporedje znakov (string)
- obdajajo jih dvojni (“ ”) ali enojni (‘ ‘) narekovaji

```
var Ime = "Ana";
```

```
var stavek = "Danes je lep dan!";
```

Zapis imen spremenljivk

- imena naj kar najboljše opišejo podatek, ki ga hranijo
 - ponavadi uporabimo večbesedne opise: **Ime_Primek**
 - za boljšo preglednost ponavadi uporabljamo naslednji zapis imen spremenljivk (**lowerCamelCase**):
-

JavaScript podpira

- spremenljivke
 - operatorji
 - izrazi
 - stavki
 - pogojni stavki
 - ponavljalni stavki
 - funkcije
 - objekti
 - polja
-

Operatorji

- operator je znak ali skupina znakov, ki določajo operacijo
 - operacija se izvede nad eno ali več vhodnimi vrednostmi – operandi

 - izraz je kombinacija operandov in operatorjev
-

Operatorji

- izvajajo operacije nad enim ali več operandi (vhodne vrednosti)
- operandi skupaj z operatorji tvorijo izraz
- primeri:

```
z = x + y;
```

```
if (x < y)
```

```
while (x != 0)
```

Priredilni operator

Operator	Primer (y=5)	Rezultat
=	x=y	x=5

```
ime_spremenljivke = vrednost;
```

- vrednost je lahko
 - konstanta: `x = 5;`
 - spremenljivka: `x = y;`
 - klic funkcije: `x = vsota();`
 - izraz: `x = (a < b) && (c > d)`

Aritmetični operatorji

Operator	Opis	Primer (y=5)	Rezultat
+	seštevanje	$x=y+2$	$x=7$
-	odštevanje predznak	$x=y-2$ $x=-y$	$x=3$ $x=-5$
*	množenje	$x=y*2$	$x=10$
/	deljenje	$x=y/2$	$x=2.5$
%	modulus	$x=y\%2$	$x=1$

Kombinirani operatorji

- združujejo priredilni operator z drugimi operatorji v en sam:

Operator	Primer (x=10, y=5)	Enako kot	Rezultat
<code>+=</code>	<code>x+=y</code>	<code>x=x+y</code>	x=15
<code>-=</code>	<code>x-=y</code>	<code>x=x-y</code>	x=5
<code>*=</code>	<code>x*=y</code>	<code>x=x*y</code>	x=50
<code>/=</code>	<code>x/=y</code>	<code>x=x/y</code>	x=2
<code>%=</code>	<code>x%=y</code>	<code>x=x%y</code>	x=0

Operatorji za spreminjanje vrednosti za 1

- Velikokrat spremenljivki povečamo vrednost za 1

x=x+1 ;

ali krajše

x+=1 ;

oziroma

++x ali **x++**

Operator	Description	Example (y=5)	Result
++	poveča za ena	x=++y	x=6
--	zmanjša za ena	x=--y	x=4

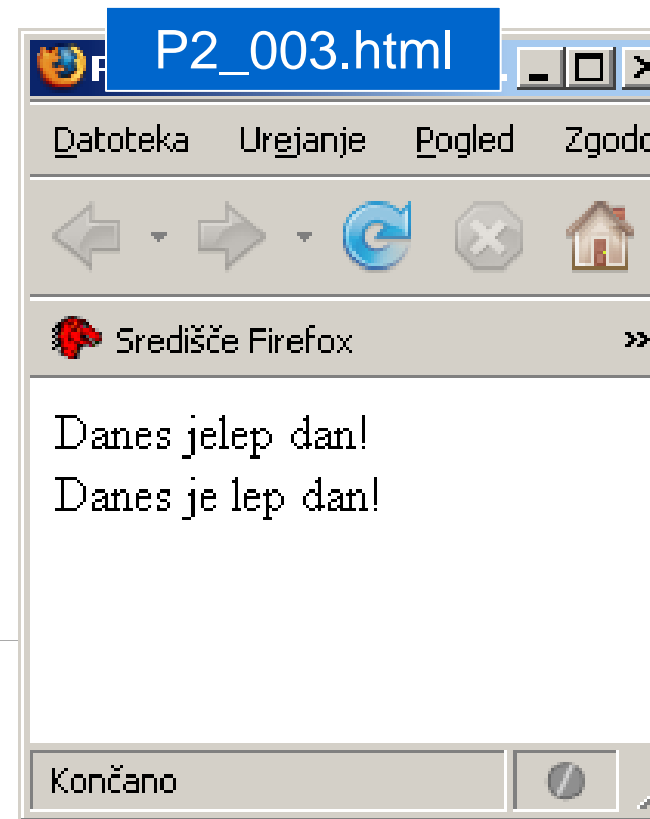
Operatorji za spreminjanje vrednosti za 1

- Na voljo imamo štiri operatorje, dva povečata vrednost in dva zmanjšata vrednost: `++x`, `x++`, `--x`, `x--`
 - Razlikujejo se v tem kdaj spremenijo vrednost, ko jih uporabimo v izrazu:
 - operator pred spremenljivko spremeni vrednost pred uporabo: `++x` in `--x`
 - operator za spremenljivko spremeni vrednost po uporabi: `x++` in `x--`
-

Operator + in znakovni nizi

- Operator “+” uporabimo za združevanje (“seštevanje”) nizov v en niz

```
tekst1 = "Danes je";  
tekst2 = "lep dan!";  
var presledek = " ";  
tekst3 = tekst1+tekst2;  
tekst4 = tekst1+presledek+tekst2;
```



Posebna uporaba operatorja +

- Operator "+" uporabljamo tudi pri združevanju nizov in števil. V tem primeru je rezultat vedno niz!

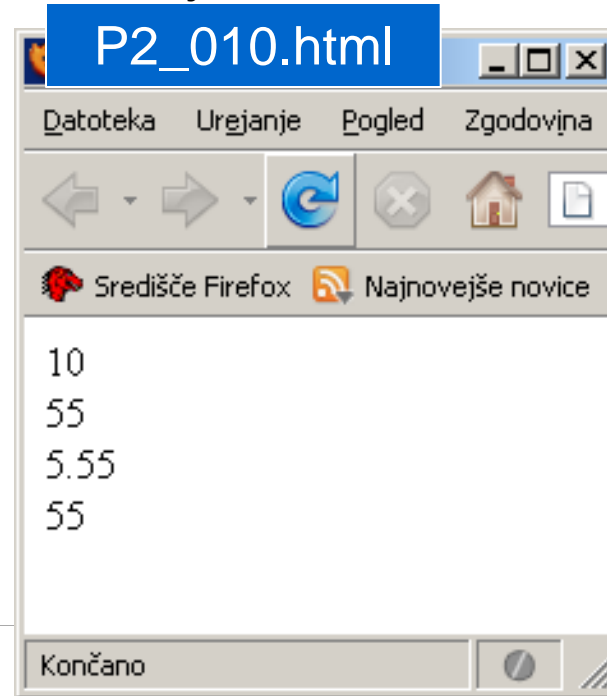
```
x=5+5;
```

```
x="5"+"5";
```

```
x=5.5+"5";
```

```
x="5"+5;
```

Rezultat je niz!



JavaScript podpira

- spremenljivke
 - operatorji
 - izrazi
 - stavki
 - pogojni stavki
 - ponavljalni stavki
 - funkcije
 - objekti
 - polja
-

Stavki

- stavek

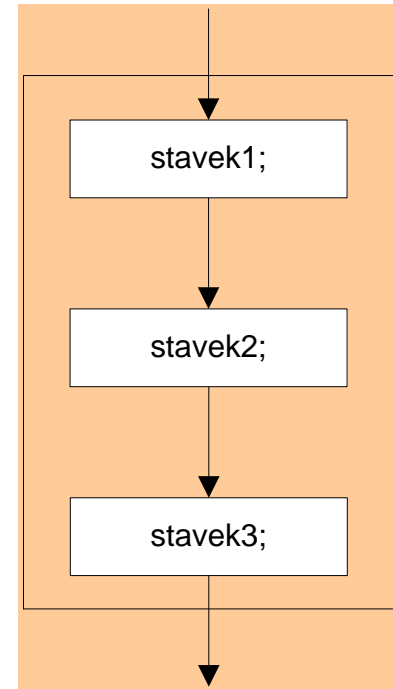
```
document.write("Danes je lep dan!");
```

```
z = x + y;
```

- stavek zaključimo s podpičjem
 - Stavek lahko razumemo kot ukaz brskalniku, ki mu pove kaj naj naredi
-

Sestavljen stavek

- blok stavkov je ujet med zavita oklepaja!
- zaviti oklepaji vedno nastopajo v parih
{
stavek1 ;
stavek2 ;
stavek3 ;
}
- srečamo jih pri funkcijah ter pri pogojnih in ponavljalnih stavkih...



Primerjalni izrazi - ponovitev

- primerjalni izrazi so sestavni del pogojev v izbirnih in ponavljalnih stavkih
 - vrednost logičnih izrazov je lahko le:
 - true (pravilno) ali
 - false (napačno)
-

Primerjalni operatorji

Operator	Opis	Primer (x=5)
==	je enak	x==5 je true
===	je enak po vrednosti in tipu	x==="5" je false
!=	je različen	x!=8 je true
>	je večji	x>8 je false
<	je manjši	x<8 je true
>=	je večji ali enak	x>=8 je false
<=	je manjši ali enak	x<=8 je true

Rezultat je boolova vrednost true ali false!



JavaScript podpira

- spremenljivke
 - operatorji
 - izrazi
 - stavki
 - pogojni stavki
 - ponavljalni stavki
 - funkcije
 - objekti
 - polja
-

Pogojni stavek

- Pogojne stavke uporabimo, kadar želimo različen odziv, glede na dani pogoj.
 - Pogoj je izraz, katerega vrednost je ena izmed boolovih vrednosti:
true ali **false**.
 - Na voljo imamo sledeče pogojne stavke:
 - **stavek if**
 - **stavek if...else**
 - **stavek if...else if....else**
 - **stavek switch**
-

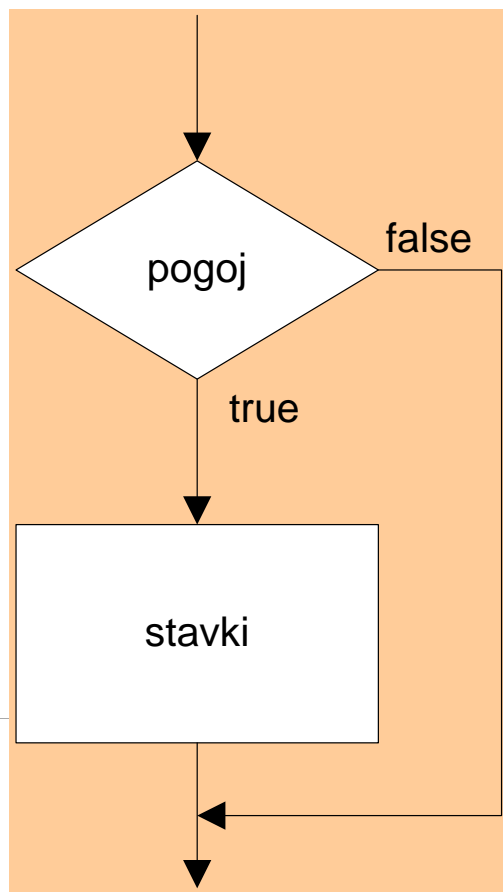
Stavek if

- Stavek if uporabimo, ko želimo, da se del kode izvede samo v primeru, ko je izpolnjen dani pogoj.
- Sintaksa

```
if(pogoj)
{
// stavki
}
```
- stavek ali blok stavkov se bo izvršil samo v primeru, če bo pogoj izpolnjen (true).

```
if(starost < 18)
{
document.write("Ne moreš na volitve!");
}
```

diagram poteka: if



primer: if

```
<script type="text/javascript">
// Ce je ura manj kot 10, izpiši niz "Dobro jutro"

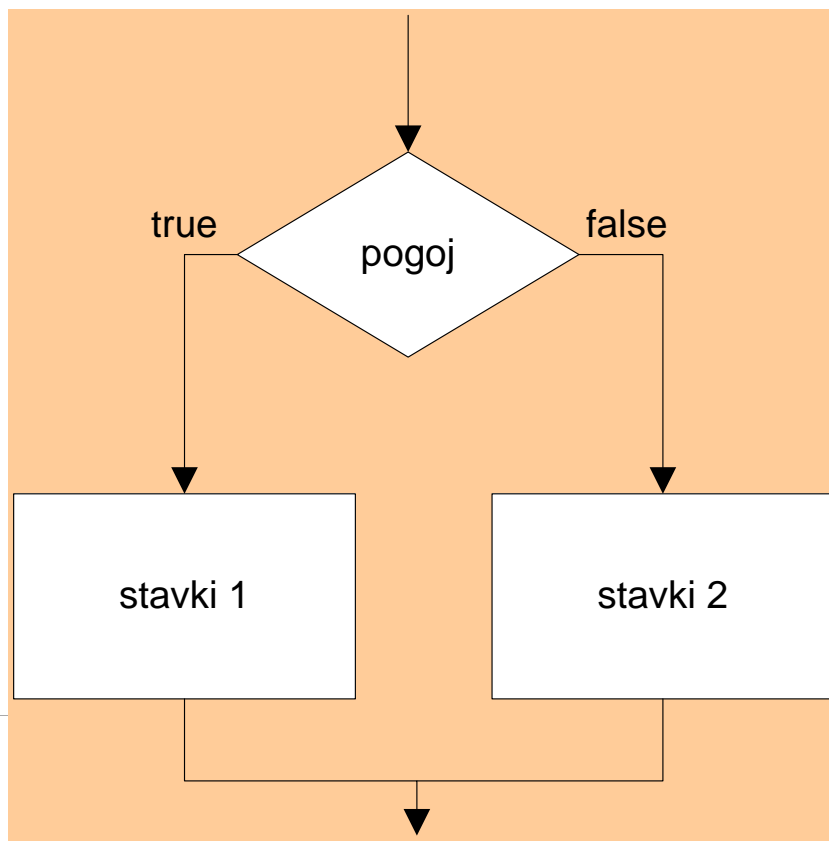
var datum=new Date();
var ura=datum.getHours();
if (ura<10)
{
document.write("Dobro jutro!");
}
</script>
```

Stavek if..else

- V primeru, da želimo izvesti del kode tudi v primeru, ko pogoj ni izpolnjen, izberemo stavek if..else
- Sintaksa

```
if (pogoj)
{
// koda, ki se izvede ob izpolnjenem pogoju
}
else
{
// koda, ki se izvede ob neizpolnjenem pogoju
}
```

diagram poteka: if..else



primer: if..else

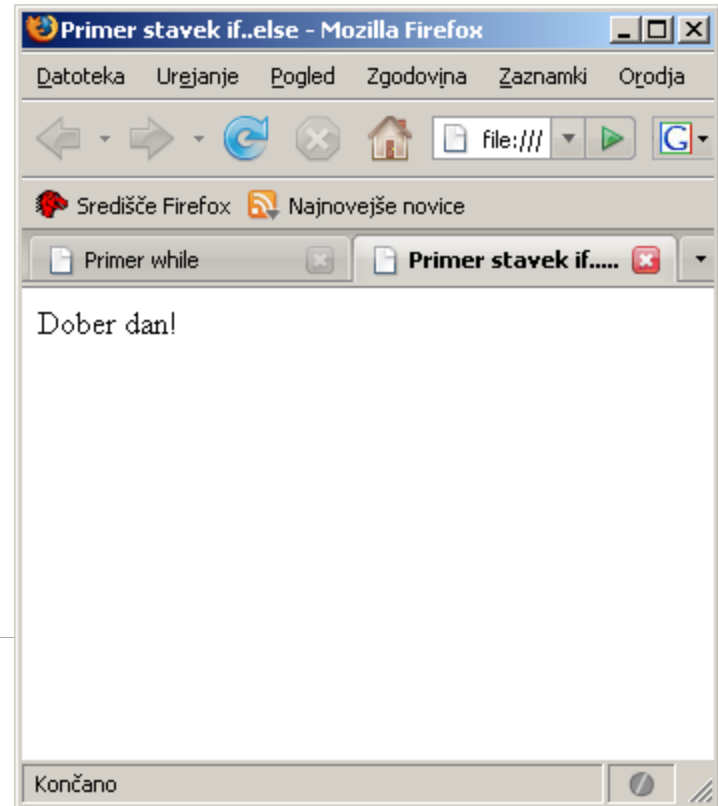
```
<script type="text/javascript">
// Ce je ura manj kot 10, izpiši niz "Dobro jutro"
// sicer izpiši niz "Dober dan!"

var d = new Date();
var ura = d.getHours();
if (ura < 10)
{
    document.write("Dobro jutro!");
}
else
{
    document.write("Dober dan!");
}
</script>
```

P2_011.html

```
File Edit Search View Format Language Settings Macro Run TextFX Plugins
Window ?
P3_002.html
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7 // Ce je ura manj kot 11, izpiši niz "Dobro jutro"
8 // sicer izpiši niz "Dober dan!"
9
10 var datum = new Date();
11 var ura = datum.getHours();
12 if (ura < 11)
13 {
14     document.write("Dobro jutro!");
15 }
16 else
17 {
18     document.write("Dober dan!");
19 }
20 </script>
21
22 </body>
23 </html>
```

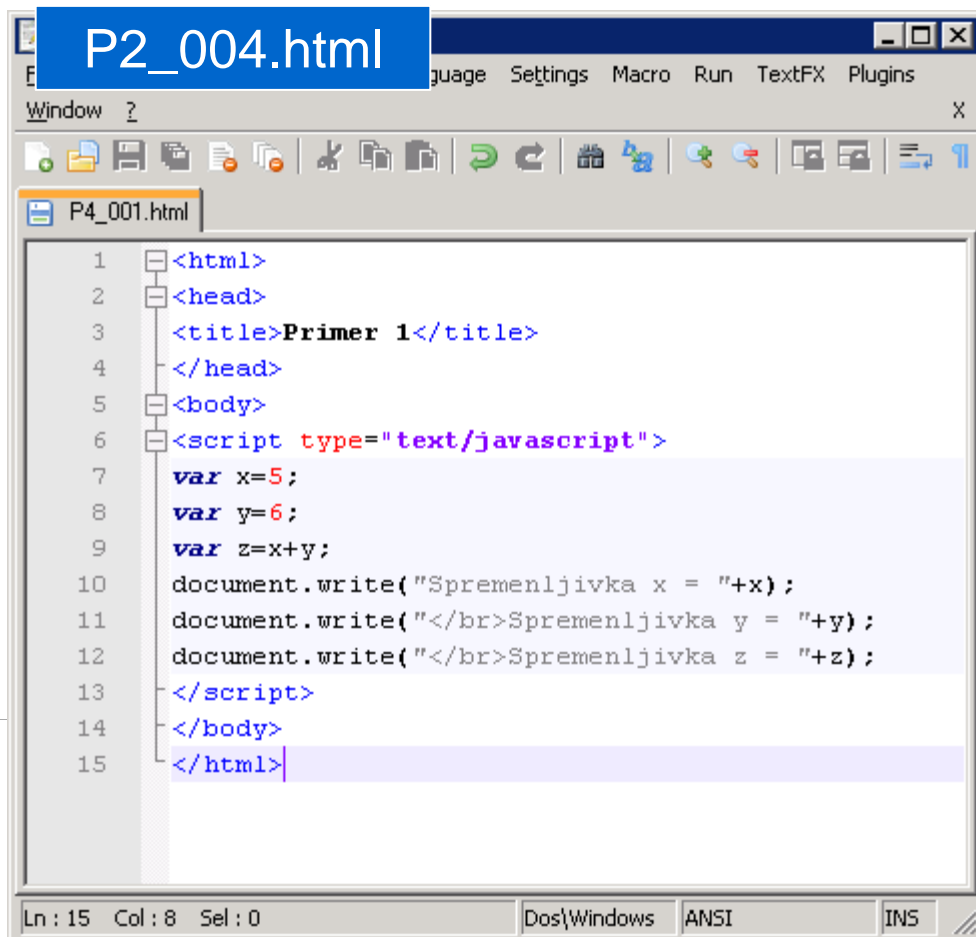
Ln : 10 Col : 25 Sel : 0 Dos\Windows ANSI INS



JavaScript

Komunikacija z zunanjim svetom

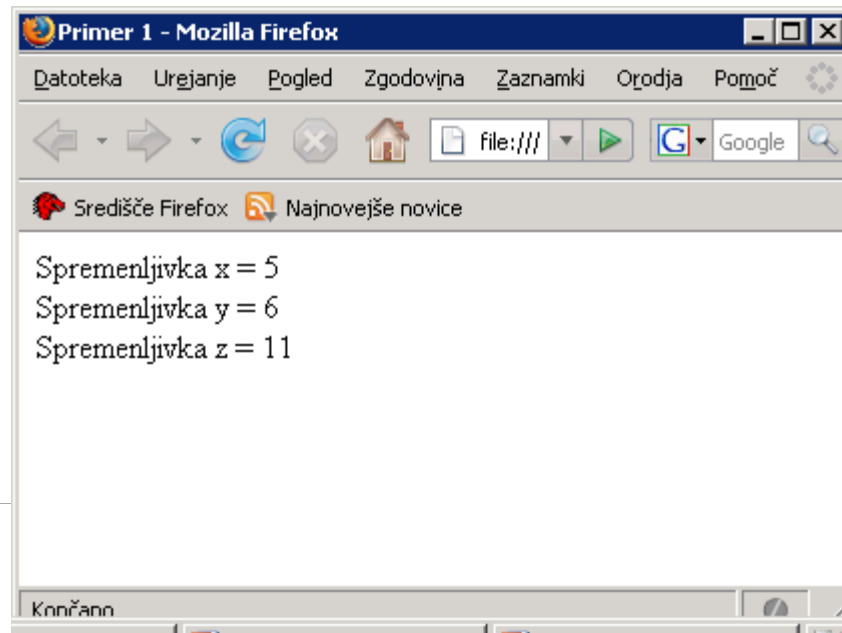
Primer: seštevanje



The screenshot shows a code editor window titled "P2_004.html". The code is as follows:

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Primer 1</title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7   var x=5;
8   var y=6;
9   var z=x+y;
10  document.write("Spremenljivka x = "+x);
11  document.write("<br>Spremenljivka y = "+y);
12  document.write("<br>Spremenljivka z = "+z);
13 </script>
14 </body>
15 </html>
```

The status bar at the bottom indicates "Ln : 15 Col : 8 Sel : 0".



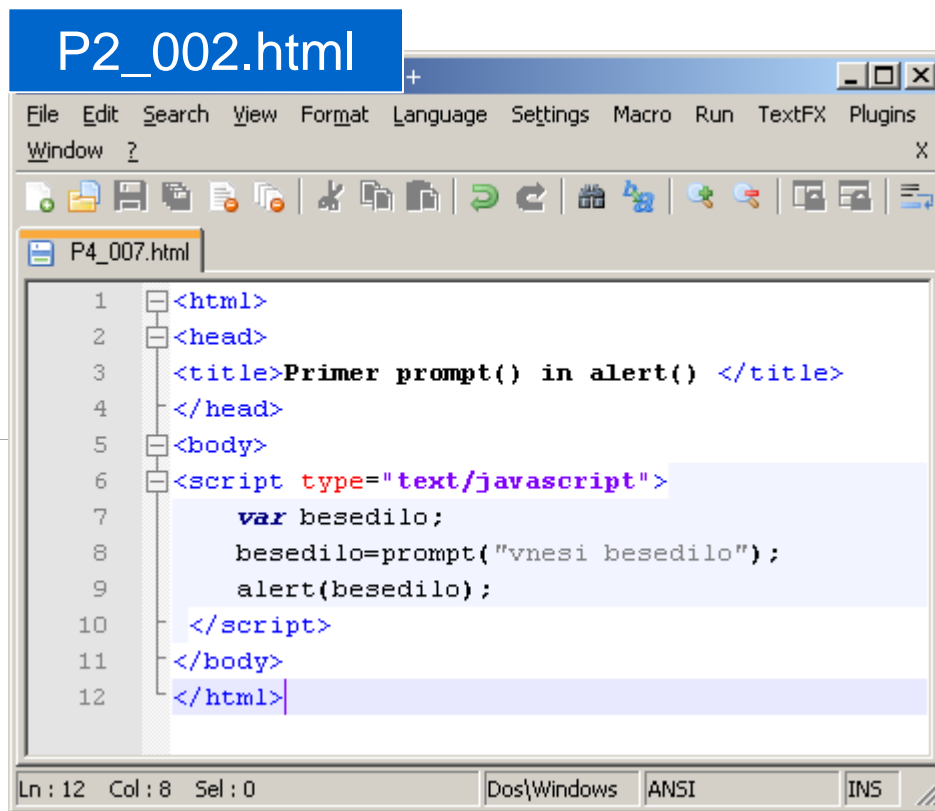
Kako lahko spreminjam vrednosti spremenljivk?

- ponavadi želimo, da ima uporabnik možnost spreminjanja podatkov.
 - potrebujemo način za vnos in izpis podatkov.
 - spomnimo se na primer seštevanja dveh števil:
-

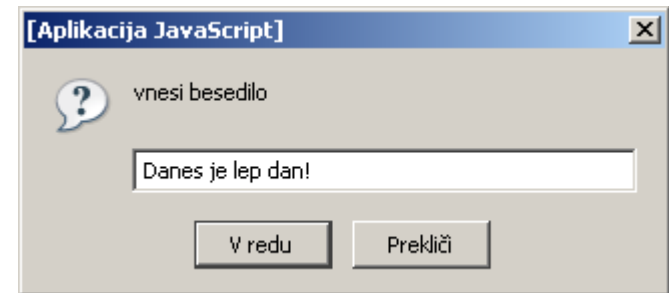
prompt()

- Ukaz prompt() uporabimo za vnos podatkov

```
prompt("besedilo", "prednastavljena_vrednost");
```



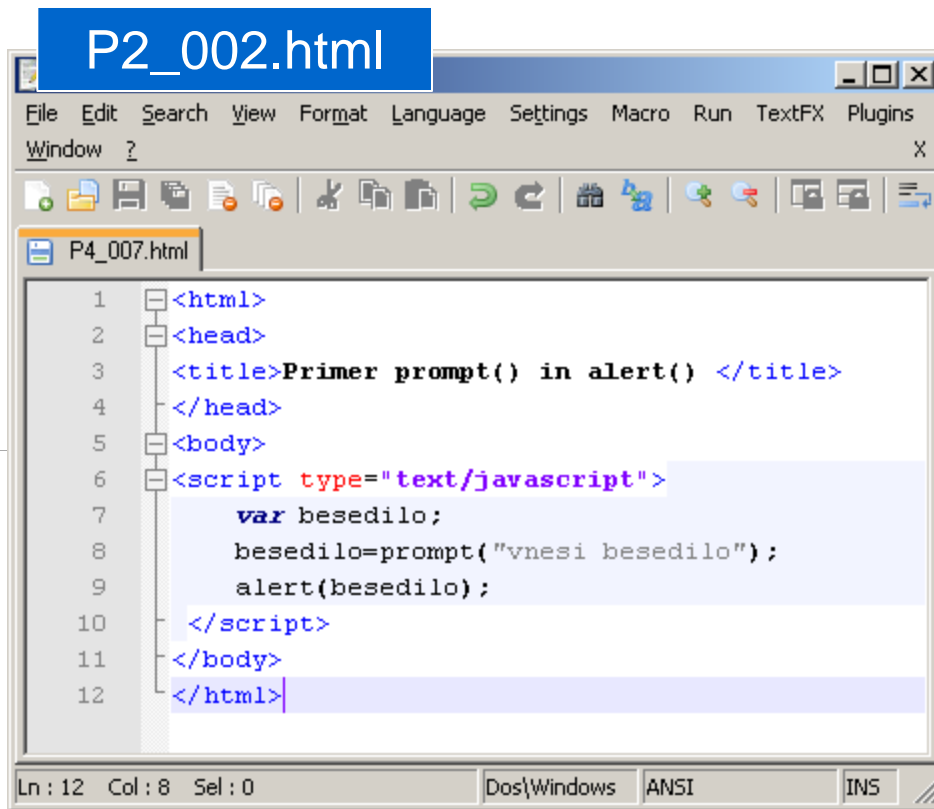
```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Primer prompt() in alert() </title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7     var besedilo;
8     besedilo=prompt("vnesi besedilo");
9     alert(besedilo);
10 </script>
11 </body>
12 </html>
```



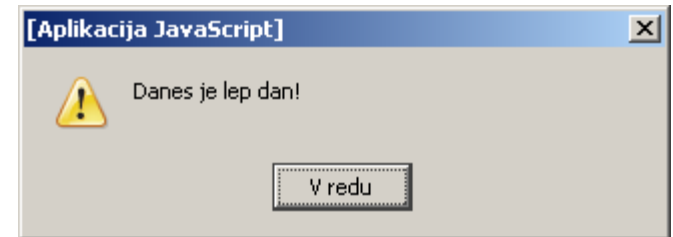
alert()

- uporabimo, ko želimo uporabniku nekaj sporočiti

```
alert("besedilo");
```



```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Primer prompt() in alert() </title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7     var besedilo;
8     besedilo=prompt("vnesi besedilo");
9     alert(besedilo);
10 </script>
11 </body>
12 </html>
```



primer: seštevanje..nadaljevanje

P2_006.html

```
File Edit Search View Format Language Settings Macro Run TextFX Plugins
Window ?
P4_003.html
1 <html>
2 <head>
3 <title>Primer 1 nadaljevanje</title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7   var x=prompt("vnesi prvo stevilo");
8   var y=prompt("vnesi drugo stevilo");;
9   var z=x+y;
10  alert(z);
11 </script>
12 </body>
13 </html>
```

Ln : 10 Col : 10 Sel : 0 Dos\Windows ANSI INS

[Aplikacija JavaScript]

vnesi prvo stevilo

V redu Prekliči

[Aplikacija JavaScript]

vnesi drugo stevilo

V redu Prekliči

[Aplikacija JavaScript]

56

V redu

?

parseInt()

- pretvori podatkovni niz v celo število

JavaScript parseInt() Function

 [JavaScript Global Functions](#)

Definition and Usage

The parseInt() function parses a string and returns an integer.

The radix parameter is used to specify which numeral system to be used, for example, a radix of 16 (hexadecimal) indicates that the number in the string should be parsed from a hexadecimal number to a decimal number.

If the radix parameter is omitted, JavaScript assumes the following:

- If the string begins with "0x", the radix is 16 (hexadecimal)
- If the string begins with "0", the radix is 8 (octal). This feature is deprecated
- If the string begins with any other value, the radix is 10 (decimal)

Syntax

```
parseInt(string, radix)
```

Parameter	Description
string	Required. The string to be parsed
radix	Optional. A number (from 2 to 36) that represents the numeral system to be used

Browser Support



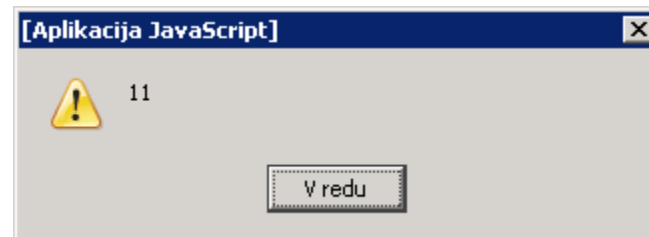
The parseInt() function is supported in all major browsers.

Primer: seštevanje..nadaljevanje..

P2_007.html

```
Ln : 10 Col : 15 Sel : 0
Dos\Windows ANSI INS
```

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Primer 1 nadaljevanje</title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7   var x=prompt("vnesi prvo stevilo");
8   var y=prompt("vnesi drugo stevilo");;
9   x=parseInt(x);
10  y=parseInt(y);
11  var z=x+y;
12  alert(z);
13 </script>
14 </body>
15 </html>
```



JavaScript Vaje

Obkrožite veljavna imena spremenljivk v JS.

- a) new
 - b) ImePriimek
 - c) moj naslov
 - d) 5let
-

Kateri izrazi so sintaktično pravilni v JS?

a) `a = 1 + a + 1;`

b) `0 = a - 1;`

c) `0 == a;`

d) `a = b *= 5;`

Določite vrednost izraza, če so a, b, c in d enaki 2.

$$a == b + c + d \quad : \underline{\hspace{2cm}}$$

$$a = b + c + d \quad : \underline{\hspace{2cm}}$$

Določite vrednost izraza.

"1" + "2" : _____

4 + "4" : _____

Določite vrednost izraza če sta a in b enaka 2.

$(a \leq 3 \ \&\& \ b \geq 3)$: _____

$!(a == b)$: _____

Določite vrednost spremenljivke b, če je a enak 3.

b = a-- : _____

b = ++a : _____

Sintaksa

- Kateri izrazi so sintaktično pravilni in kakšne so vrednosti če a in b je enako 2.

$5 = a * 2;$

$a / 4;$

$a \% 2;$

$a = b + 1;$

$a = b = 1;$

$a *= b + 1;$

Imena spremenljivk

- Označi veljavna imena spremenljivk:

4u

mi2

mojelme

_torek

var

četrtek

moj naslov

Aritmetični operatorji

- Določi vrednost izraza, če so a, b, c in d enaki 2.

$$c = a + b * 2;$$

$$a / b + c / d;$$

$$a - b * c - d;$$

Logični in primerjalni operatorji

- Določi vrednost izraza, če sta x in y enaka 2.

!(x==y)

(x == 2 && y == 1)

(x < 5 || y > 5)

5 > 1 || 50 > 10

“torek” == “torek”

“A” == “a”

Logični operatorji

Operator	Opis	Primer (x=3, y=5)
&&	logični in	(x < 10 && y > 1) true
	logični ali	(x==5 y==5) false
!	logični ne	!(x==y) true



Rezultat je boolova vrednost true ali false!

Logični in primerjalni operatorji

- Določi vrednost izraza, če sta x in y enaka 2.

!(x==y)

(x == 2 && y == 1)

(x < 5 || y > 5)

5 > 1 || 50 > 10

“torek” == “torek”

“A” == “a”

Operator	Opis	Primer (x=3, y=5)	
&&	logični in	(x < 10 && y > 1)	true
	logični ali	(x==5 y==5)	false
!	logični ne	!(x==y)	true

Operator ++ in --

Določi vrednost spremenljivk x in y, če je $y = 5$.

x = y++; // x = , y =

x = y--; // x = , y =

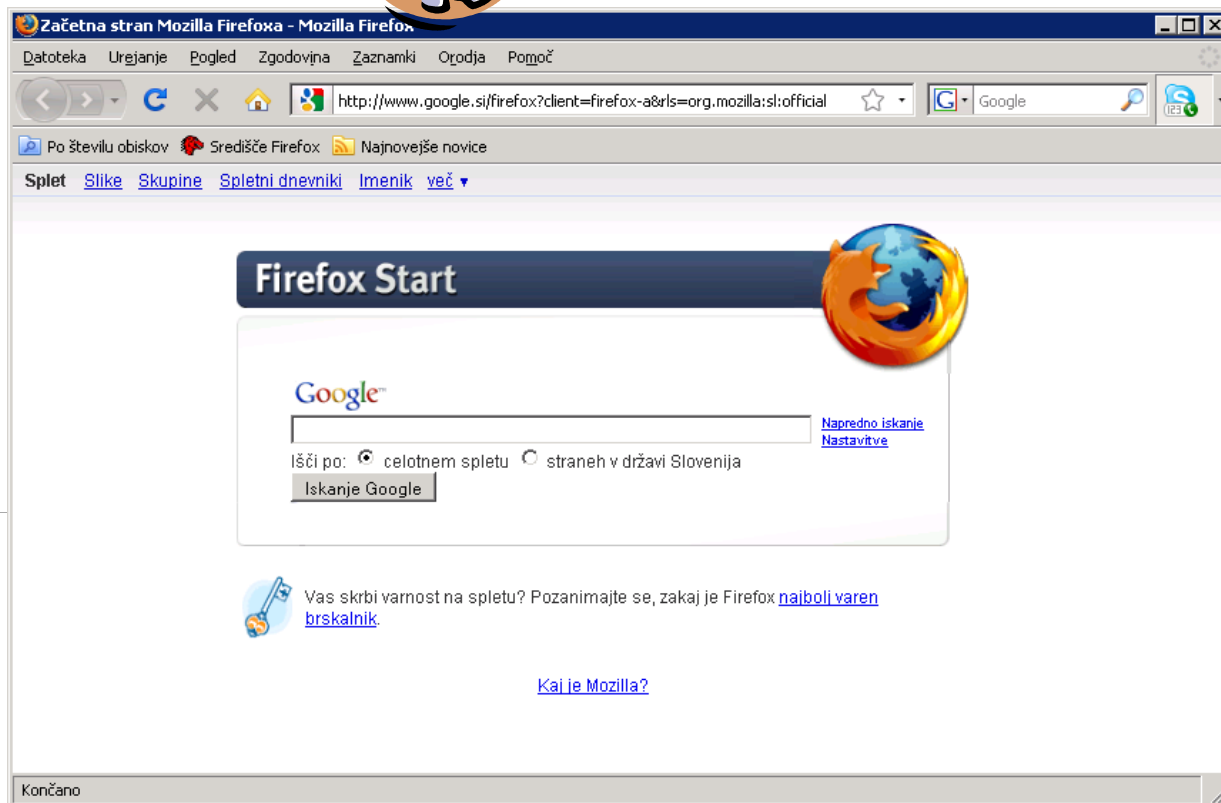
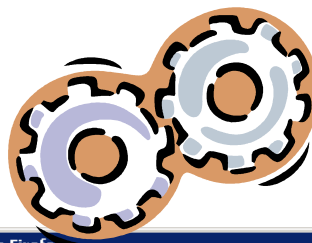
x = ++y; // x = , y =

x = --y; // x = , y =

**Laboratorijske vaje
&
Samostojno delo**

Spletni brskalniki

- Mozilla Firefox
- Internet Explorer
- Opera
- Safari
- ...




Mozilla Firefox Web Browser — Free Download - Mozilla Firefox

Datoteka Urganje Pogled Zgodovins Zaznamki Orodja Pomoc


http://www.mozilla.org/en-US/firefox/new/

Najbolj obiskano Središče Firefox Najnovejša novice ADS - FE

Mozilla Firefox Web Browser — Free ...




Hey there! Looks like you're using an old version of Firefox.
Don't miss out on the latest technology & security features.
Get the free upgrade in less than a minute.



Different by Design



Proudly non-profit | *Innovating for you* | *Fast, flexible, secure*



Firefox
Free Download

Windows | Mac OS X | Linux | FreeBSD | Solaris | OpenSolaris | Android | iOS

Try Firefox Beta



Tour | Desktop | Mobile | Add-ons | Support | About

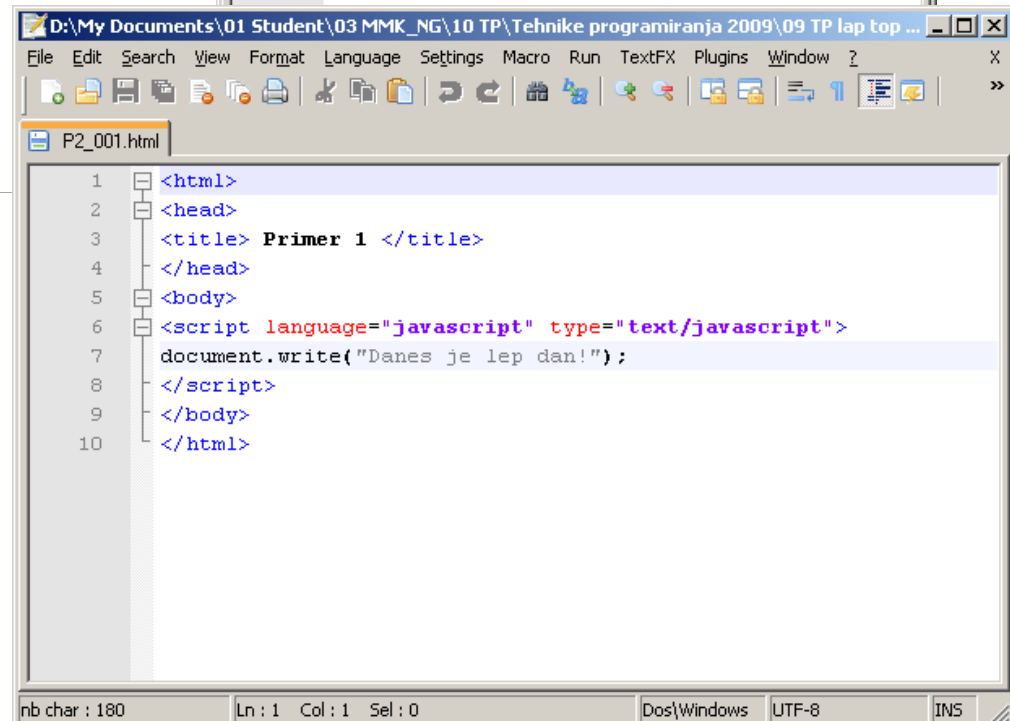
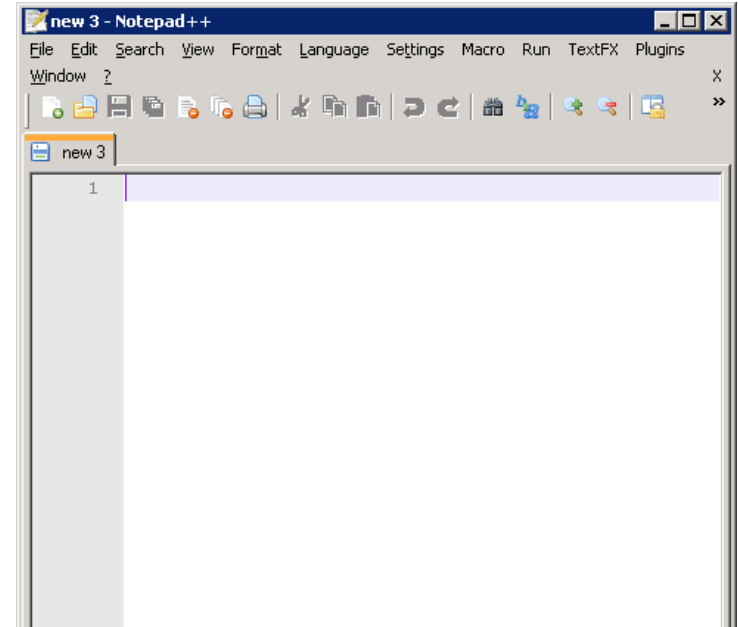
Kančano

Urejevalniki besedil

- Notepad
- Notepad++
- (Word, FrontPage, ...)

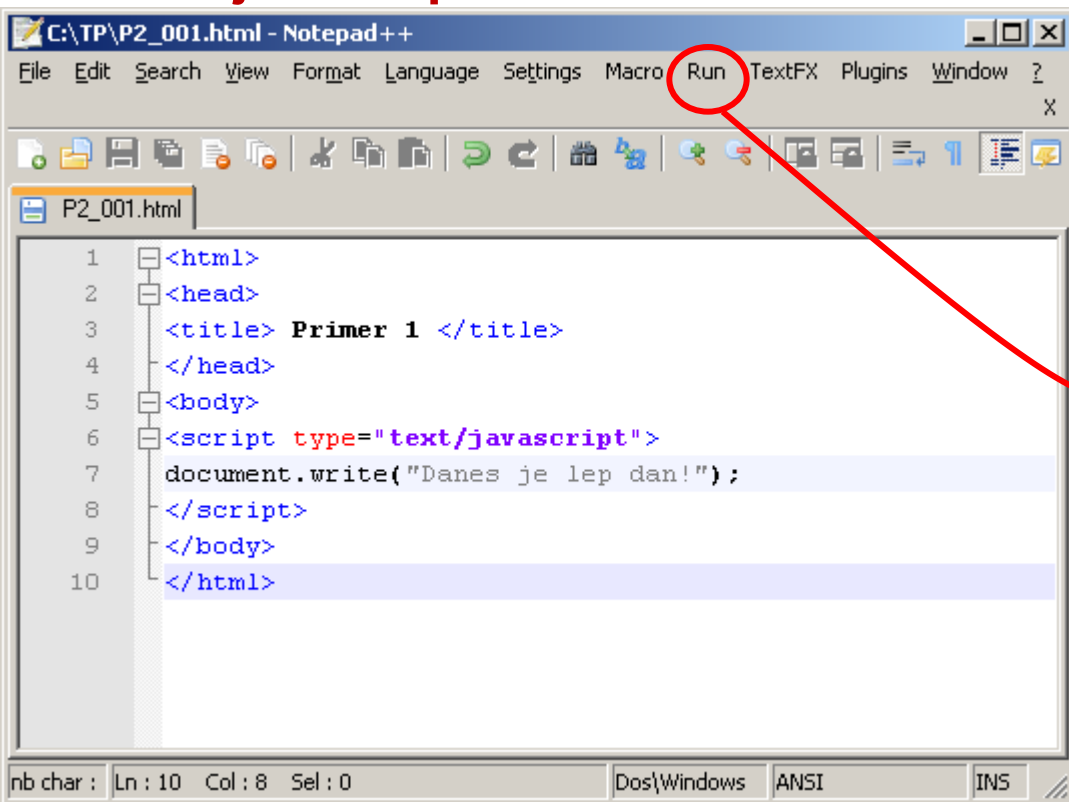
- tekstovno datoteko uredim s katerim koli urejevalnikom besedil

- datoteko shranim s končnico ***.html**





Okolje: Notepad++ in Mozilla Firefox



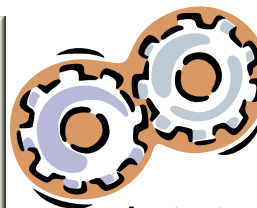
C:\TP\P2_001.html - Notepad++

File Edit Search View Format Language Settings Macro **Run** TextFX Plugins Window ?

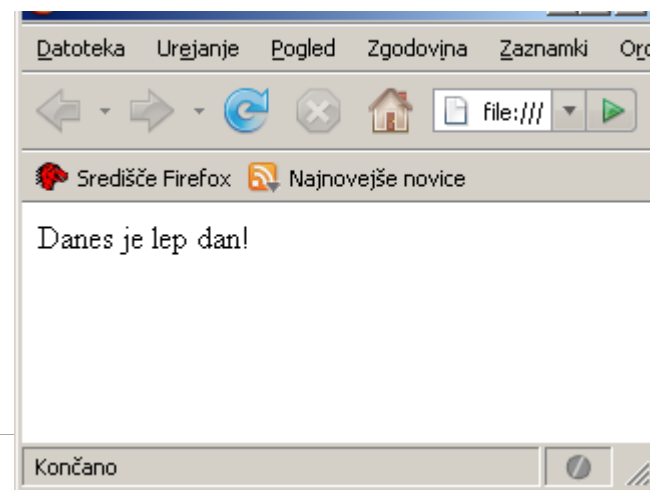
P2_001.html

```
1 <html>
2 <head>
3 <title> Primer 1 </title>
4 </head>
5 <body>
6 <script type="text/javascript">
7   document.write("Danes je lep dan!");
8 </script>
9 </body>
10 </html>
```

nb char : Ln : 10 Col : 8 Sel : 0 Dos\Windows ANSI INS



datoteko zaženem v brskalniku
Run > launch in Firefox



Predavanje 2

Ponovitev & Naloge

Predavanje 2

- Ponovitev Predavanje 1
 - Naloge
- Uvod v JavaScript
 - Pravila
 - Primeri
- Priprava na laboratorijske vaje
 - Pregled orodij

[Idos.fe.uni-lj.si](https://idos.fe.uni-lj.si)

>študij >Tehnike programiranja

>Gradiva

U: **username**

G: **password**

Cilj: → Samostojno delo doma

JavaScript

JS Basic

JS HOME

- JS Introduction
- JS How To
- JS Where To
- JS Statements
- JS Comments
- JS Variables
- JS Operators
- JS Comparisons
- JS If...Else
- JS Switch
- JS Popup Boxes
- JS Functions
- JS For Loop
- JS While Loop
- JS Break Loops
- JS For...In
- JS Events
- JS Try...Catch
- JS Throw
- JS Special Text
- JS Guidelines

JS Objects

- JS Objects Intro
- JS String
- JS Date
- JS Array
- JS Boolean
- JS Math
- JS RegExp

JS Advanced

- JS Browser
- JS Cookies
- JS Validation
- JS Animation
- JS Image Maps
- JS Timing
- JS Create Object
- JS Summary

JavaScript Tutorial

« [W3Schools Home](#)

[Next Chapter »](#)



JavaScript is *THE* scripting language of the Web.

JavaScript is used in millions of Web pages to add functionality, validate forms, detect browsers, and much more.

[Start learning JavaScript now!](#)

Examples in Each Chapter

This JavaScript tutorial contains more than 100 examples.

With our online editor, you can edit the JavaScript code, and click on a button to view the result.

Example

```
<html>
<body>

<script type="text/javascript">
document.write("This is my first JavaScript!");
</script>

</body>
</html>
```

Try it yourself »

Click on the "Try it Yourself" button to see how it works.

http://www.w3schools.com/js/tryit.asp?filename=tryjs_intro

Edit and Click Me >>

Your Result:

```
<html>
<body>

<script type="text/javascript">
document.write("This is my first JavaScript!");
</script>

</body>
</html>
```

This is my first JavaScript!

Edit the code above and click to see the result.

[W3Schools.com](http://www.w3schools.com) - Try it y