

WWW 07 – JS – Galeria (24)

JavaScript, to język programowania, który dodany do strony HTML wprowadza interaktywność. Jest tak wszechstronny, że pisane są w nim gry oraz profesjonalne aplikacje. Skrypty można umieszczać bezpośrednio w dokumentach HTML lub w zewnętrznych plikach (podobnie jak CSS).

Strona (3)

- W swoim folderze twórz nowy dokument o nazwie **lekcja7.html**
- Otwórz dokument w notatniku i w przeglądarce
- Wklej tekst z ramki do dokumentu

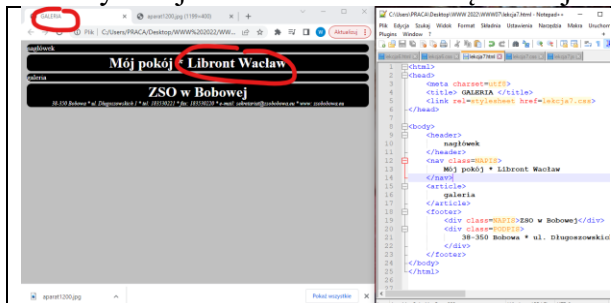
```
<html>
<head>
  <meta charset=utf8>
  <title> GALERIA </title>
  <link rel=stylesheet href=lekcja7.css>
</head>

<body>
  <header>
    nagłówek
  </header>
  <nav class=NAPIS>
    Mój pokój * Libront Waclaw
  </nav>
  <article>
    galeria
  </article>
  <footer>
    <div class=NAPIS>ZSO w Bobowej</div>
    <div class=PODPIS>
      38-350 Bobowa * ul. Długoszowskich 1 * tel: 183530221 * fax: 183530220 * e-mail:
      sekretariat@zsobobowa.eu * www: zsobobowa.eu
    </div>
  </footer>
</body>
</html>
```

- Zmień tytuł strony na swoje inicjały
- Zmień nazwisko imię na stronie
- W swoim folderze twórz nowy dokument o nazwie **lekcja7.css**
- Otwórz dokument w notatniku
- Wklej tekst z ramki do dokumentu

```
body{
  background:silver;
  color:white;
}
nav,article,header,footer{
  background-color:black;
  border-radius:10px;
  margin:5px;
}
.NAPIS{
  text-align:center;
  font-size:32px;
  font-weight:bold;
}
.PODPIS{
  text-align:center;
  font-size:12px;
  font-style:italic;
}
```

- Zapisz dokument i odśwież przeglądarkę
- Wykonaj zrzut ekranu ze stroną i wklej do ramki.



Nagłówek (3)

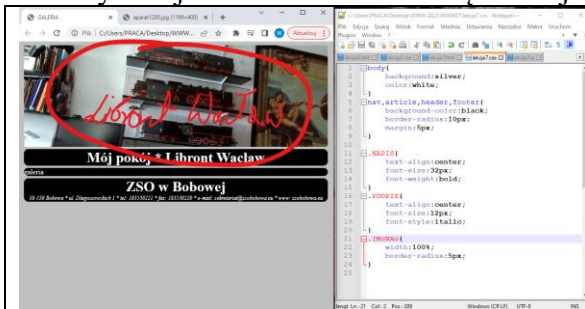
- Pobierz plik **aparat1200.jpg** do swojego foldera <https://zsobobowa.eu/pliki/grafika/aparat1200.jpg>
- Namaluj w obrazku swoje **nazwisko i imię**
- Wklej tekst z ramki do dokumentu HTML w miejsce napisu **nagłówek**

```
<img src=aparat1200.jpg class=IMGNAG>
```

- Wklej tekst z ramki do dokumentu CSS

```
.IMGNAG{  
    width:100%;  
    border-radius:5px;  
}
```

- Zapisz dokumenty i odśwież przeglądarkę
- Wykonaj zrzut ekranu ze stroną i wklej do ramki.



Galeria (3)

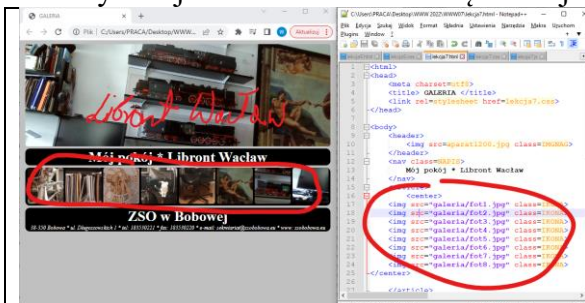
- Pobierz plik **galeria.zip** do swojego foldera <https://zsobobowa.eu/pliki/grafika/galeria.zip>
- Wyodrębni wszystkie obrazki z pliku
*prawy przycisk myszki – wyodrębni wszystkie – Wyodrębni
8 grafik będzie w folderze grafika*
- Wklej tekst z ramki do dokumentu HTML w miejsce napisu **galeria**

```
<center>  
  
  
  
  
  
  
  
  
</center>
```

- Wklej tekst z ramki do dokumentu CSS

```
.IKONA{  
    border-radius:5px;  
    width:80px;  
}
```

- Zapisz dokumenty i odśwież przeglądarkę
- Wykonaj zrzut ekranu ze stroną i wklej do ramki.



Java Script (3)

A jeśli trzeba wyświetlić 100 obrazków na stronie? Z pomocą przychodzi język programowania JS.

- Wstaw tekst w ramce do dokumentu HTML **przed znacznik <footer>**

```
<center><article id=GAL2></article></center>
```

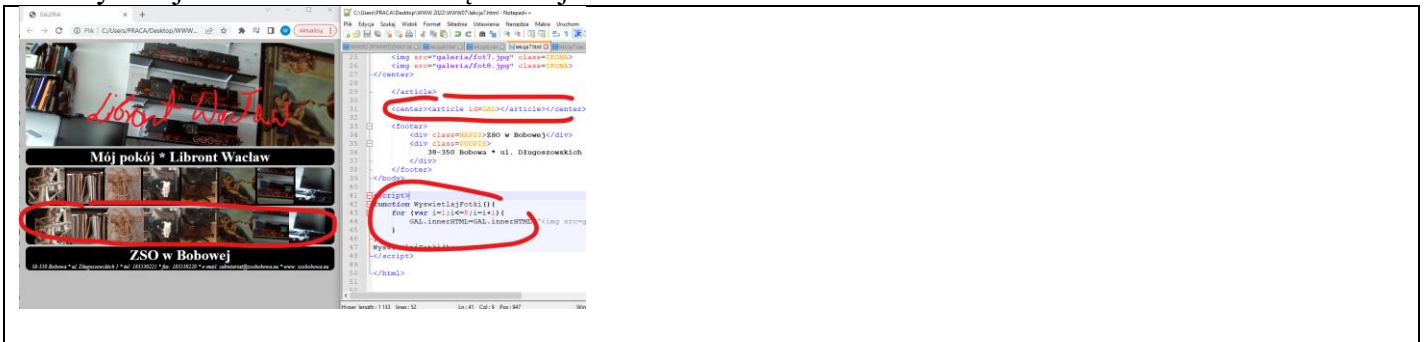
nowa ramkana obrazki, ramka ma identyfikator GAL

- Wstaw tekst z ramki do dokumentu HTML **między znaczniki </body> i </html>**

```
<script>
function WyświetlajFotki () {
    for (var i=1;i<=8;i=i+1) {
        GAL.innerHTML=GAL.innerHTML+"<img src=galeria/fot"+i+".jpg class=IKONA>";
    }
}
WyświetlajFotki ();
</script>
```

Funkcja **WyświetlajFotki** tworzy napis, który dokładnym zapisem w języku HTML wyświetlania 8 obrazków

- Zapisz dokumenty i odśwież przeglądarkę
- Wykonaj zrzut ekranu ze stroną i wklej do ramki.



Animacja (3)

- Wstaw tekst w ramce do dokumentu HTML **przed znacznik <footer>**

```
<center><article >
    <img id=GAL1 src=galeria/fot1.jpg class=IKONA>
</article></center>
```

nowa ramka z pierwszym zdjęciem w galerii

- Zapisz dokumenty i odśwież przeglądarkę
- Wstaw tekst w ramce do dokumentu HTML **przed znacznik </script>**

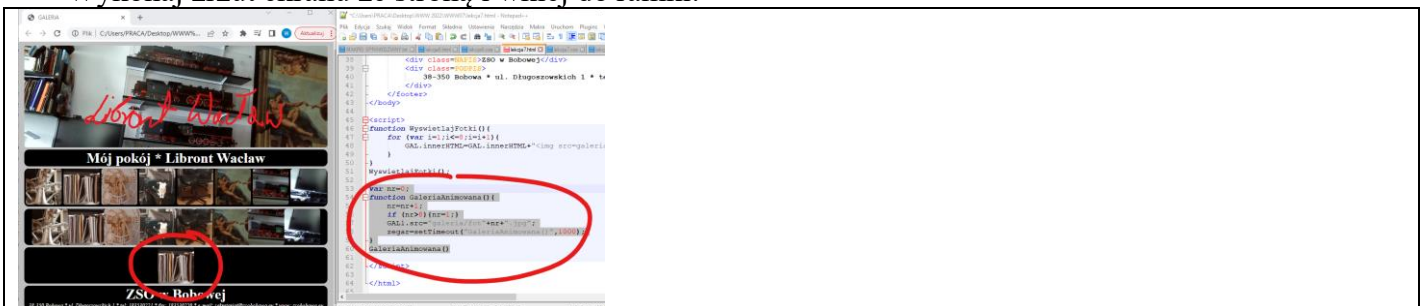
```
var nr=0;
function GaleriaAnimowana () {
    nr=nr+1;
    if (nr>8) {nr=1;}
    GAL1.src="galeria/fot"+nr+".jpg";
    zegar=setTimeout ("GaleriaAnimowana () ",1000);
}
GaleriaAnimowana ()
```

Funkcja **GaleriaAnimowana** „wstawia” do znacznika <img src napis z nowym obrazkiem

Numer kolejnego obrazka zapamiętany jest w zmiennej **nr**

Funkcja jest uruchamiana co jedną sekundę

- Wykonaj zrzut ekranu ze stroną i wklej do ramki.



Przyciski (3)

- Wstaw tekst w ramce do dokumentu HTML **przed znacznik <footer>**

```
<center><article >
  <button onclick=pop()>poprzedni</button>
  <img id=GAL2 src=galeria/fot1.jpg class=IKONA>
  <button onclick=nas()>następny</button>
</article></center>
```

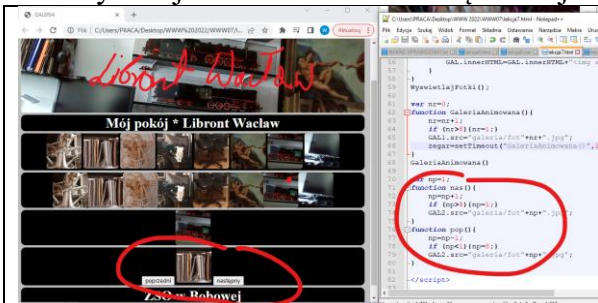
nowa ramka z pierwszym zdjęciem w galerii i dwoma przyciskami

- Wstaw tekst w ramce do dokumentu HTML **przed znacznik </script>**

```
var np=1;
function nas() {
  np=np+1;
  if (np>8){np=1;}
  GAL2.src="galeria/fot"+np+".jpg";
}
function pop() {
  np=np-1;
  if (np<1){np=8;}
  GAL2.src="galeria/fot"+np+".jpg";
}
```

Funkcje nas i pop „wstawiają” do znacznika <img src napis z nowym obrazkiem

- Zapisz dokumenty i odśwież przeglądarkę
- Wykonaj zrzut ekranu ze stroną i wklej do ramki.



Menu obrazkowe (3)

Wskazany obrazek będzie zmieniał kolorystykę – musimy przygotować kopie obrazków z innymi kolorami

- Edytuj dowolny obrazek z foldera **galeria** w aplikacji **Zdjęcia**
- Wybierz **Korekty**
- Światło, Kolor, Przejrzystość i Winietowanie** przestaw na **minimum**
- Zapisz kopię dodając do nazwy „podkreślnik”
- W identyczny sposób zmień pozostałe obrazki w folderze galeria
- Zamień funkcję **WyswietlajFotki** na nową funkcję w ramce

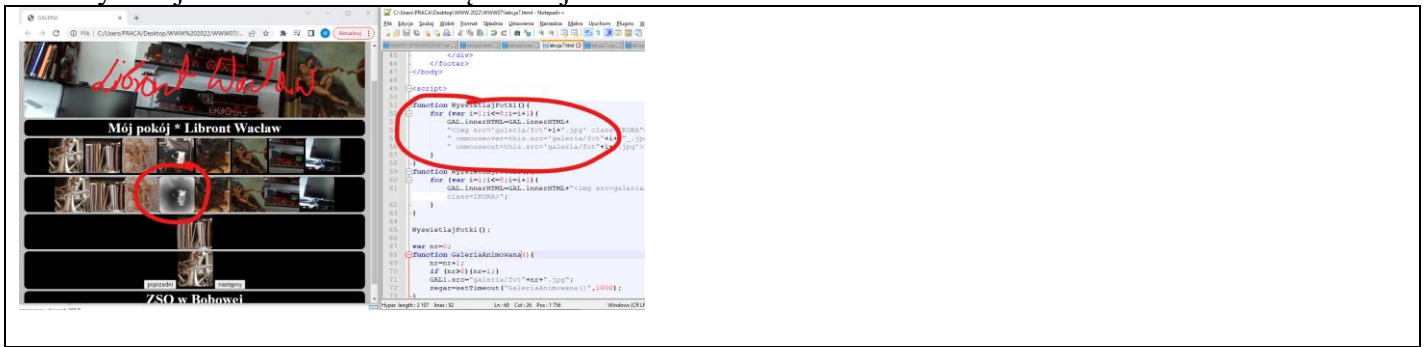
Nazwa pliku: fot1_jpg

```
function WyswietlajFotki() {
  for (var i=1;i<=8;i=i+1) {
    GAL.innerHTML=GAL.innerHTML+
    "<img src='galeria/fot'+i+'.jpg' class=IKONA"+
    " onmouseover=this.src='galeria/fot'+i+'_'+'_jpg'+"+
    " onmouseout=this.src='galeria/fot'+i+'.jpg'>";
  }
}
```

po wskazaniu uruchamiana jest funkcja onmouseover, która wyświetla nowy obrazek po zjechaniu myszki z obrazka, uruchamiana jest funkcja onmouseout – wyświetlany oryginał

- Zapisz dokumenty i odśwież przeglądarkę
- Wybierz jeden z obrazków menu

- Wykonaj zrzut ekranu ze stroną i wklej do ramki.



Zegar (3)

- Wstaw tekst w ramce do dokumentu HTML przed znacznik `</body>`

```
<svg class=ZEGAR>
  <!-- tarcza zegara - koło -->
  <circle cx="150" cy="150" r="135" stroke-width="12" stroke="black" fill="white"/>
  <!-- 3 punkty godzin: 0 - większy, 5 i 10 - mniejsze -->
  <g id="trzy">
    <rect x="145" y="15" width="10" height="25" />
    <rect x="145" y="15" width="10" height="15" transform="rotate(30,150,150)" />
    <rect x="145" y="15" width="10" height="15" transform="rotate(60,150,150)" />
  </g>
  <!-- 12 punktów na tarczy -->
  <use xlink:href="#trzy" />
  <use xlink:href="#trzy" transform="rotate(90,150,150)" />
  <use xlink:href="#trzy" transform="rotate(180,150,150)" />
  <use xlink:href="#trzy" transform="rotate(270,150,150)" />
  <!-- kropka na środku -->
  <circle cx="150" cy="150" r="7" stroke-width="2" stroke="black" fill="white" />
  <circle cx="150" cy="150" r="6" stroke-width="2" stroke="white" fill="black"/>

<defs>
  <g id="WSKsek">
    <rect x="148" y="30" height="145" width="4" fill="red" />
    <circle cx="150" cy="15" r="3" fill="red" />
  </g>
  <g id="WSKmin">
    <rect x="146" y="35" height="140" width="8" fill="black" />
    <circle cx="150" cy="15" r="5" stroke-width="2" stroke="black" fill="white" />
  </g>
  <g id="WSKgod">
    <rect x="145" y="65" height="110" width="10" fill="black" />
    <circle cx="150" cy="15" r="8" stroke-width="2" stroke="black" fill="white" />
  </g>
</defs>

<use xlink:href="#WSKgod" transform="rotate(30,150,150)" id="GOD"/>
<use xlink:href="#WSKmin" transform="rotate(80,150,150)" id="MIN"/>
<use xlink:href="#WSKsek" id="SEK"/>
</svg>
```

analogowy zegara

- Wstaw tekst w ramce do dokumentu HTML przed znacznik `</script>`

```
//zmienne do obiektów wskazówek
var Wsek=SEK;
var Wmin=MIN;
var Wgod=GOD;
//zmienne sterujące animacją
var skok = 10;
var czas;
function animacja() {
  //zmienne przechowujące czas
  var date = new Date();
```

```

var Dsek = date.getSeconds();
var Dmin = date.getMinutes();
var Dgod = date.getHours() % 12;

var Dmil = date.getMilliseconds();
//sekundowa zmienia się co 10 milisekund
Wsek.setAttribute('transform','rotate('+(Dsek * 6 + Dmil * 6/1000)+'',150,150)');
//minutowa zmienia się co 1 sekundę
Wmin.setAttribute('transform','rotate('+(Dmin * 6 + Dsek * 6/60)+'',150,150)');
//godzinowa zmienia się co 1 minutę
Wgod.setAttribute('transform','rotate('+(Dgod * 30 + Dmin * 6/12)+'',150,150)');
//rekurencyjne wywołanie kolejnych animacji
clearTimeout(czas);
czas = setTimeout(animacja, skok);
}
animacja();

```

animacja wskazówek zegara

- Wstaw tekst w ramce do dokumentu CSS

```

.ZEGAR{
    width:300px;
    height:300px;
    position:absolute;
    top:0px;
    right:0px;
    opacity: 0.8;
}

```

wymiary, pozycja, przezroczystość zegara

- Zapisz dokumenty i odśwież przeglądarkę
- Wykonaj zrzut ekranu ze stroną i wklej do ramki.

