

Spis treści

Nieoficjalna czołówka	11
Wprowadzenie	15
Cześć I. Wprowadzenie do języka JavaScript	33
Rozdział 1. Pierwszy program w języku JavaScript	35
Wprowadzenie do programowania	36
Czym jest program komputerowy?	38
Jak dodać kod JavaScript do strony?	38
Zewnętrzne pliki JavaScript	40
Pierwszy program w języku JavaScript	42
Dodawanie tekstu do stron	45
Dołączanie zewnętrznych plików JavaScript	46
Wykrywanie błędów	48
Konsola JavaScript w przeglądarce Firefox	48
Wyświetlanie okna dialogowego błędów w Internet Explorerze 9	50
Konsola błędów w przeglądarce Chrome	51
Konsola błędów w przeglądarce Safari	51
Rozdział 2. Gramatyka języka JavaScript	55
Instrukcje	55
Wbudowane funkcje	56
Typy danych	56
Liczby	57
Łańcuchy znaków	57
Wartości logiczne	58
Zmienne	59
Tworzenie zmiennych	59
Używanie zmiennych	62

Używanie typów danych i zmiennych	63
Podstawowe operacje matematyczne	64
Kolejność wykonywania operacji	65
Łączenie łańcuchów znaków	65
Łączenie liczb i łańcuchów znaków	66
Zmienianie wartości zmiennych	67
Przykład — używanie zmiennych do tworzenia komunikatów	68
Przykład — pobieranie informacji	70
Tablice	72
Tworzenie tablic	74
Używanie elementów tablicy	75
Dodawanie elementów do tablicy	76
Usuwanie elementów z tablicy	79
Przykład — zapisywanie danych na stronie za pomocą tablic	79
Krótką lekcja o obiektach	82
Komentarze	85
Kiedy używać komentarzy?	86
Komentarze w tej książce	87
Rozdział 3. Dodawanie struktur logicznych i sterujących	89
Programy reagujące inteligentnie	89
Podstawy instrukcji warunkowych	91
Uwzględnianie planu awaryjnego	94
Sprawdzanie kilku warunków	94
Bardziej skomplikowane warunki	97
Zagnieżdżanie instrukcji warunkowych	99
Wskazówki na temat pisania instrukcji warunkowych	100
Przykład — używanie instrukcji warunkowych	101
Obsługa powtarzających się zadań za pomocą pętli	104
Pętla while	104
Pętla i tablice	106
Pętla for	107
Pętla do-while	109
Funkcje — wielokrotne korzystanie z przydatnego kodu	110
Krótki przykład	112
Przekazywanie danych do funkcji	113
Pobieranie informacji z funkcji	114
Unikanie konfliktów między nazwami zmiennych	116
Przykład — prosty quiz	118
Cześć II. Wprowadzenie do biblioteki jQuery	125
Rozdział 4. Wprowadzenie do jQuery	127
Kilka słów o bibliotekach JavaScript	127
Jak zdobyć jQuery?	129
Dodawanie jQuery do strony	132
Podstawowe informacje o modyfikowaniu stron WWW	134

Zrozumieć DOM	138
Pobieranie elementów stron na sposób jQuery	140
Proste selektory	141
Selektory zaawansowane	143
Filtry jQuery	146
Zrozumienie kolekcji jQuery	148
Dodawanie treści do stron	149
Zastępowanie i usuwanie wybranych elementów	152
Ustawianie i odczyt atrybutów znaczników	154
Klasy	154
Odczyt i modyfikacja właściwości CSS	155
Jednoczesna zmiana wielu właściwości CSS	157
Odczyt, ustawienia i usuwanie atrybutów HTML	159
Wykonanie akcji na każdym elemencie kolekcji	160
Funkcje anonimowe	160
this oraz \$(this)	162
Automatycznie tworzone, wyróżniane cytaty	163
Opis rozwiązania	164
Kod rozwiązania	165
rozdział 5. Akcja i reakcja — ożywianie stron za pomocą zdarzeń	169
Czym są zdarzenia?	169
Zdarzenia związane z myszą	171
Zdarzenia związane z dokumentem i oknem	172
Zdarzenia związane z formularzami	173
Zdarzenia związane z klawiaturą	174
Obsługa zdarzeń przy użyciu jQuery	174
Przykład — wyróżnianie wierszy tabeli	177
Zdarzenia specyficzne dla biblioteki jQuery	181
Oczekiwanie na wczytanie kodu HTML	182
Zdarzenia biblioteki jQuery	183
Obiekt reprezentujący zdarzenie	185
Blokowanie standardowych reakcji na zdarzenia	186
Usuwanie zdarzeń	187
Zaawansowane zarządzanie zdarzeniami	188
Inne sposoby stosowania funkcji bind()	189
Przykład — jednostronicowa lista FAQ	191
Omówienie zadania	191
Tworzenie kodu	192
Rozdział 6. Animacje i efekty	197
Efekty biblioteki jQuery	197
Podstawowe wyświetlanie i ukrywanie	198
Wygazanie oraz rozjaśnianie elementów	200
Przesuwanie elementów	202
Przykład: wysuwany formularz logowania	202
Tworzenie kodu	203

Animacje	205
Tempo animacji	207
Wykonywanie operacji po zakończeniu efektu	209
Przykład: animowany pasek ze zdjęciami	211
Tworzenie kodu	213
Cześć III. Dodawanie mechanizmów do stron WWW	21
Rozdział 7. Efekty związane z rysunkami	219
Zamiana rysunków	219
Zmienianie atrybutu src rysunków	220
Wstępne wczytywanie rysunków	221
Efekt rollover z użyciem rysunków	222
Przykład — dodawanie efektu rollover z użyciem rysunków	223
Omówienie zadania	224
Tworzenie kodu	225
Przykład — galeria fotografii z efektami wizualnymi	228
Omówienie zadania	228
Tworzenie kodu	230
Wzbogacona galeria z wtyczką FancyBox biblioteki jQuery	234
Podstawy	235
Tworzenie galerii zdjęć	237
Personalizacja efektu FancyBox	238
Przykład — galeria fotografii oparta na wtyczce FancyBox	241
Rozdział 8. Usprawnianie nawigacji	249
Podstawowe informacje o odnośnikach	249
Pobieranie odnośników w kodzie JavaScript	249
Określanie lokalizacji docelowej	250
Blokowanie domyślnego działania odnośników	251
Otwieranie zewnętrznych odnośników w nowym oknie	252
Tworzenie nowych okien	255
Właściwości okien	255
Otwieranie stron w okienku na pierwotnej stronie	259
Przykład — otwieranie strony na stronie	262
Animowane menu nawigacyjne	263
Kod HTML	264
Kod CSS	266
Kod JavaScript	268
Przykład	268
Rozdział 9. Wzbogacanie formularzy	271
Wprowadzenie do formularzy	271
Pobieranie elementów formularzy	273
Pobieranie i ustawianie wartości elementów formularzy	275
Sprawdzanie stanu przycisków opcji i pól wyboru	276
Zdarzenia związane z formularzami	277

Inteligentne formularze	281
Aktywowanie pierwszego pola formularza	282
Wyłączanie i włączanie pól	283
Ukrywanie i wyświetlanie opcji formularza	284
Przykład — proste wzbogacanie formularza	285
Aktywowanie pola	286
Wyłączanie pól formularza	286
Ukrywanie pól formularza	289
Walidacja formularzy	291
Wtyczka Validation	293
Podstawowa walidacja	294
Zaawansowana walidacja	297
Określanie stylu komunikatów o błędach	302
Przykład zastosowania walidacji	303
Prosta walidacja	303
Walidacja zaawansowana	305
Walidacja pól wyboru i przycisków opcji	308
Formatowanie komunikatów o błędach	311
Rozdział 10. Rozbudowa interfejsu stron WWW	313
Organizowanie informacji przy użyciu kart	314
Kod HTML	315
Kod CSS	316
Kod JavaScript	319
Przykład — panel kart	320
Dodawanie sliderów	325
Stosowanie slidera AnythingSlider	326
Przykład — AnythingSlider	327
Modyfikowanie wyglądu slidera	329
Modyfikacja działania slidera	332
Określanie wielkości i położenia elementów strony	333
Określanie wysokości i szerokości elementów	334
Określanie położenia elementu na stronie	337
Uwzględnianie przewinięcia strony	339
Dodawanie etykietek ekranowych	340
Kod HTML	340
Kod CSS	342
Kod JavaScript	343
Przykład — etykiety ekranowe	344
Część IV. AJAX — komunikacja z serwerem sieciowym	355
Rozdział 11. Wprowadzenie do AJAX-a	357
Czym jest AJAX?	357
AJAX — podstawy	360
Elementy układanki	360
Komunikacja z serwerem sieciowym	362

1.1	AJAX w bibliotece jQuery	365
1.2	Używanie funkcji load()	365
1.3	Przykład — korzystanie z funkcji load()	368
1.4	Funkcje get() i post()	372
1.5	Formatowanie danych przesyłanych na serwer	373
1.6	Przetwarzanie danych zwróconych z serwera	376
1.7	Obsługa błędów	380
1.8	Przykład — korzystanie z funkcji get()	380
1.9	Format JSON	386
1.10	Dostęp do danych z obiektów JSON	388
1.11	Złożone obiekty JSON	389
Rozdział 12. Flickr oraz Google Maps		393
2.1	Prezentacja JSONP	393
2.2	Dodawanie do witryny kanału Flickr	395
2.3	Tworzenie adresu URL	395
2.4	Stosowanie funkcji \$.getJSON()	398
2.5	Prezentacja danych kanału Flickr w formacie JSON	398
2.6	Przykład — dodawanie zdjęć z Flickr na własnej stronie	400
2.7	Wyświetlanie na własnej stronie map Google Maps	404
2.8	Określanie lokalizacji na mapie	407
2.9	Inne opcje wtyczki GoMap	409
2.10	Dodawanie znaczników	411
2.11	Dodawanie okienek informacyjnych do znaczników	415
2.12	Przykład zastosowania wtyczki GoMap	415
Cześć V. Rozwiązywanie problemów, wskazówki i sztuczki		419
Rozdział 13. Wykorzystywanie wszystkich możliwości jQuery		421
3.1	Przydatne informacje i sztuczki związane z jQuery	421
3.2	\$() to to samo, co jQuery()	421
3.3	Zapisywanie pobranych elementów w zmiennych	422
3.4	Jak najrzadsze dodawanie treści	423
3.5	Optymalizacja selektorów	425
3.6	Korzystanie z dokumentacji jQuery	425
3.7	Czytanie dokumentacji na stronie jQuery	430
3.8	Poruszanie się po DOM	432
3.9	Inne funkcje do manipulacji kodem HTML	438
3.10	Zaawansowana obsługa zdarzeń	441
Rozdział 14. Zaawansowane techniki języka JavaScript		445
4.1	Stosowanie łańcuchów znaków	445
4.2	Określanie długości łańcucha	446
4.3	Zmiana wielkości znaków w łańcuchu	446
4.4	Przeszukiwanie łańcuchów znaków: zastosowanie indexOf()	447
4.5	Pobieranie fragmentu łańcucha przy użyciu metody slice()	449

65	Odnajdywanie wzorów w łańcuchach	450
65	Tworzenie i stosowanie podstawowych wyrażeń regularnych	451
68	Tworzenie wyrażeń regularnych	451
72	Grupowanie fragmentów wzorców	456
73	Przydatne wyrażenia regularne	456
76	Dopasowywanie wzorców	461
80	Zastępowanie tekstów	463
80	Testowanie wyrażeń regularnych	464
86	Stosowanie liczb	464
88	Zamiana łańcucha znaków na liczbę	465
9	Sprawdzanie występowania liczb	467
	Zaokrąglanie liczb	468
3	Formatowanie wartości monetarnych	468
3	Tworzenie liczb losowych	469
5	Daty i godziny	471
5	Pobieranie miesiąca	471
8	Określanie dnia tygodnia	472
8	Pobieranie czasu	472
0	Tworzenie daty innej niż bieżąca	476
4	Łączenie różnych elementów	477
7	Używanie zewnętrznych plików JavaScript	477
9	Tworzenie bardziej wydajnego kodu JavaScript	479
1	Zapisywanie ustawień w zmiennych	479
5	Operator trójargumentowy	481
	Instrukcja Switch	482
	Tworzenie kodu JavaScript o krótkim czasie wczytywania	484
	Rozdział 15. Diagnostowanie i rozwiązywanie problemów	487
	Najczęstsze błędy w kodzie JavaScript	487
	Brak symboli końcowych	488
	Cudzysłów i apostrofy	491
	Używanie słów zarezerwowanych	492
	Pojedynczy znak równości w instrukcjach warunkowych	493
	Wielkość znaków	493
	Nieprawidłowe ścieżki do zewnętrznych plików JavaScript	494
	Nieprawidłowe ścieżki w zewnętrznych plikach JavaScript	494
	Znikające zmienne i funkcje	496
	Diagnostowanie przy użyciu dodatku Firebug	496
	Instalowanie i włączanie dodatku Firebug	497
	Przeglądanie błędów za pomocą dodatku Firebug	498
	Śledzenie działania skryptu za pomocą funkcji console.log()	499
	Przykład — korzystanie z konsoli dodatku Firebug	500
	Diagnostowanie zaawansowane	503
	Przykład diagnostowania	508
	Dodatek A. Materiały związane z językiem JavaScript	515
	Źródła informacji	515
	Witryny	515
	Książki	516

Podstawy języka JavaScript	516
Artykuły i prezentacje	516
Witryny	516
Książki	517
jQuery	517
Artykuły i prezentacje	517
Witryny	517
Książki	518
AJAX	518
Witryny	518
Książki	519
Zaawansowany język JavaScript	519
Artykuły i prezentacje	519
Witryny	519
Książki	520
CSS	520
Witryny	521
Książki	521

Skorowidz	525
------------------------	------------