

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ , ΚΕΦΑΛΑΙΑ 6 ΚΑΙ 7

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ–ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Πως μπορούμε να εφαρμόσουμε εντολές σε μια ιστοσελίδα για να δημιουργήσουμε μια επικοινωνία αλληλεπίδρασης και διάδρασης με τον χρήστη της ιστοσελίδας (αμφίδρομη επικοινωνία)

Πχ

Διαλόγους

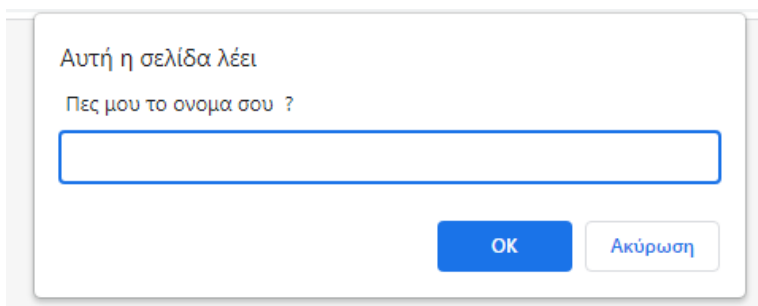
Συνδέσμους (links) με Εφέ , κίνηση (animation) , κλπ

Η Javascript (γλώσσα προγραμματισμού) σε συνδυασμό με τον κώδικα Html μας δίνει την δυνατότητα αυτή

1. Πως μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν Διάλογο ;

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια μέθοδο (συνάρτηση) από την βιβλιοθήκη της javascript που ονομάζεται **prompt ()**

1. Παράδειγμα : Πως αποθηκεύουμε το δεδομένο που θα δώσουμε στο παραπάνω πλαίσιο ;



```
<body >
```

```
<script>
```

```
prompt ( " Πες μου το ονομα σου ? " ) ;
```

```
</script>
```

```
</body >
```

Το παραπάνω αρχείο βρίσκεται στο jnprompt1

Να το αντιγράψετε στο Notepad και να το εκτελέσετε

Ποιες **ετικέτες** χρησιμοποιούμε για να δηλώσουμε την **συνάρτηση javascript** ;
Τις ετικέτες **<script> </script>**

2. Πως και που αποθηκεύουμε το δεδομένο που θα δώσουμε στο παραπάνω πλαίσιο ;

Αποθηκεύουμε το δεδομένο σε μια **θέση μνήμης** . Στον **Προγραμματισμό** την **θέση αυτή μνήμης** την ονομάζουμε **Μεταβλητή** γιατί **αλλάζει περιεχόμενο** κάθε φορά που αποθηκεύουμε ένα νέο δεδομένο. Την **θέση αυτή μνήμης** την **συμβολίζουμε** με ένα **όνομα**. Κάθε μεταβλητή έχει ένα **μοναδικό όνομα** για να ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες μεταβλητές. Το όνομα καθορίζεται από την ονοματολογία και τους **συντακτικούς κανόνες** κάθε γλώσσας προγραμματισμού

3. Χρησιμοποιούμε το **x** για να συμβολίσουμε την **Μεταβλητή** στην οποία αποθηκεύσουμε το δεδομένο που δίνουμε στο πλαίσιο διαλόγου που δηλώσαμε με την συνάρτηση **prompt()**
- ```
X = prompt (" Πες μου το ονομα σου ? ");
```
4. Από την στιγμή που δηλώνουμε την μεταβλητή **x** μπορούμε να την **χρησιμοποιήσουμε** σε ένα άλλο πλαίσιο διαλόγου το οποίο εμφανίζουμε με την javascript συνάρτηση **confirm()**
- ```
Confirm ( " Επιβεβαιώσε οτι το ονομα ειναι " + x + "?" );
```
- Εμφανίζεται το **μήνυμα** Επιβεβαιώσε ότι το ονομα είναι , το **περιεχόμενο** της μεταβλητής **x** και το ?

Αυτή η σελίδα λέει

Πες μου το ονομα σου ?

Αυτή η σελίδα λέει

Επιβεβαιώσε οτι το ονομα ειναι Ελενη?

6. Συμπληρώστε στο αρχείο jnprompt1 τις παρακάτω εντολές :
- ```
x = prompt (" Πες μου το ονομα σου ? ");
Confirm (" Επιβεβαιώσε οτι το ονομα ειναι " + x + "?");
```
- και εκτελέστε το

7. Δημιουργήστε το παρακάτω πλαίσιο :

Αυτή η σελίδα λέει

Πες μου την ηλικια σου ? Ελενη

8. Έστω ότι δίνουμε μια ηλικία στο παραπάνω πλαίσιο , πχ 15 .
- Δημιουργήστε το παρακάτω πλαίσιο :

Αυτή η σελίδα λέει

Επιβεβαιώσε οτι η ηλικια σου ειναι 15?