

DOM API и события

Проблемы с браузером

- Функциональность отличается у разных браузеров
- Мы не выбираем браузер пользователя
- Мы не выбираем версию браузера
- Мы не можем менять настройки пользователя
- Полифил – если реализации нет в браузере, то добавляем эту реализацию сами
- Проверяйте здесь: caniuse.com

Полифил

```
if (!Element.prototype.closest) {  
    Element.prototype.closest = function() {  
        // Пишем реализацию полифила  
    };  
}
```

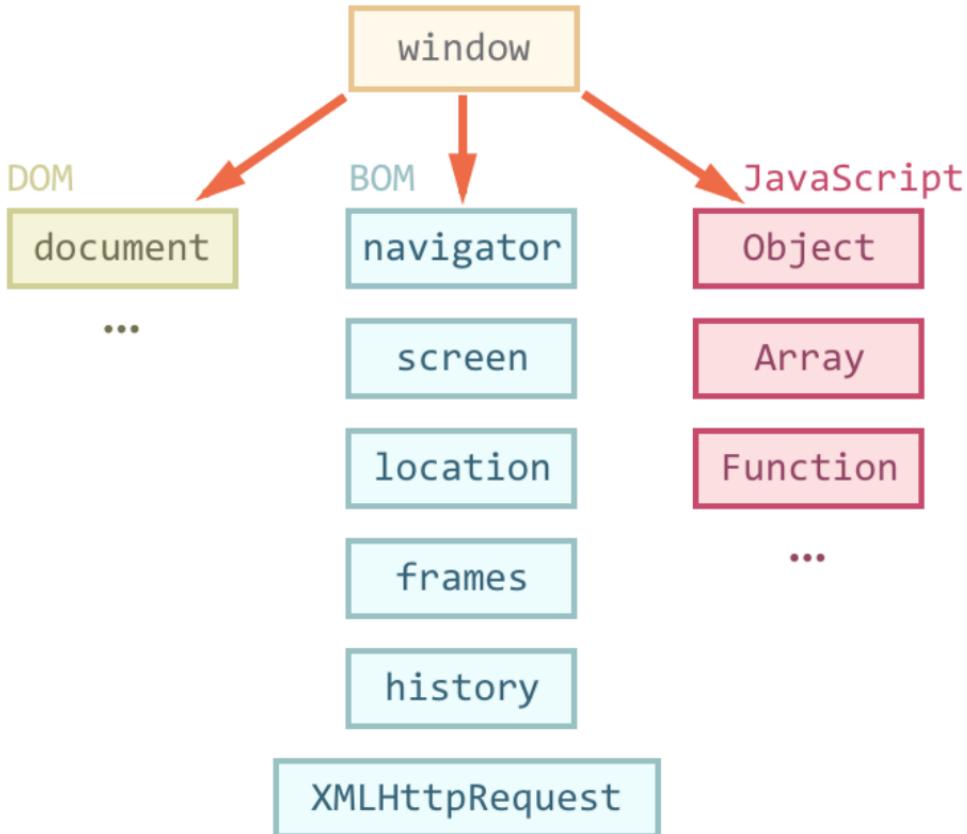
Полифили для DOM

Javascript

&

Browser

window



`window` – глобальный объект

```
window.document === document; // true
```

Browser Object Model (BOM)

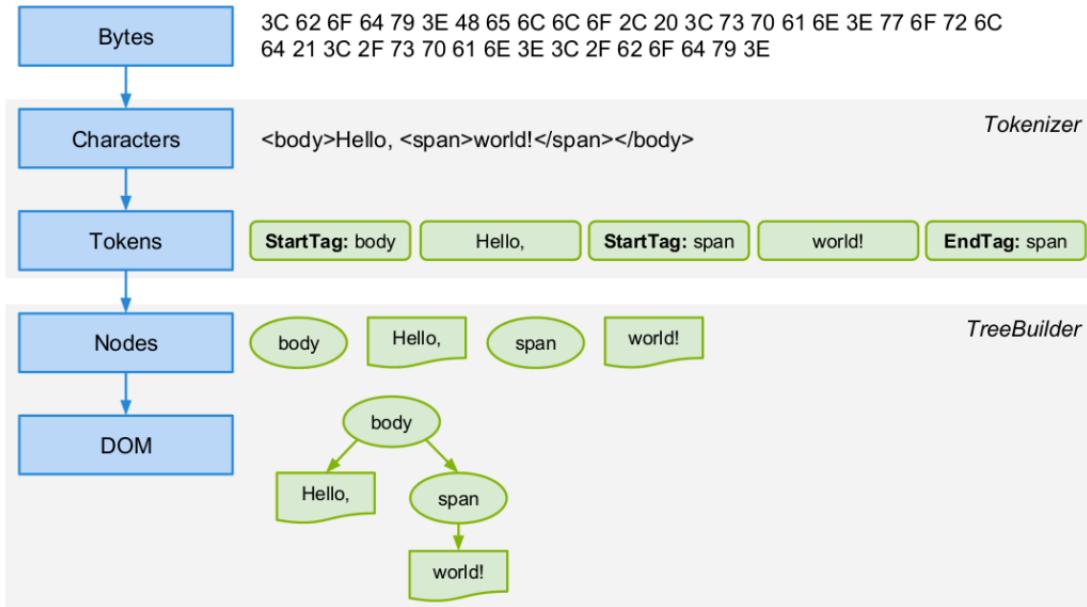
- Объект navigator: информация о самом браузере
- Объект location: адресная строка и переходы по урлу
- Объект history: история переходов и переходы по истории
- Объект screen: информация об экране пользователя
- Функции alert/prompt/confirm

Document Object Model (DOM)

HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>

    <head>
        <meta name="description" content="...">
        <title>CERN</title>
    </head>
    <body>
        <p>
            <a href="http://home.web.cern.ch/">CERN</a>
            is a European research organization
        </p>
    </body>
</html>
```



Типы узлов

- В DOM 12 типов узлов, но мы работаем с 4
- Документ – объект document
- Элементы – теги
- Текст
- Комментарии
- Другие

Поиск элементов

```
document.getElementById('id')
```

- Ищет элемент с заданным идентификатором
- Возвращает первый найденный элемент
- Возвращает null, если элемент с указанным ID не найден в документе

document.getElementById('id')

```
<div id="hello">Hello everybody!</div>
```

```
var elem = document.getElementById('hello');
```

```
getElementsByClassName('class')
```

- Ищет элементы с соответствующим классом
- Есть не только у document, но и у любого элемента
- Возвращает коллекцию

getElementsByClassName('class')

```
<div class="hello">
  <div class="greeting">Hello everybody!</div>
  <div class="greeting">Aloha</div>
</div>
<div class="greeting">Привет</div>

var elems = document.getElementsByClassName('greeting'); // 3 элемента

var parent = document.getElementsByClassName('hello')[0];
var elems = parent.getElementsByClassName('greeting'); // 2 элемента
```

Коллекция – array-like object

- Можно итерировать
- Не стоит использовать for..in – будут лишние ключи
- Это не массив: нет привычных методов map, filter, reduce и т.д.

```
// преобразование в массив
var elems = document.getElementsByClassName('hello');
var elemsArray = Array.prototype.slice.call(elems);
var elemsArrayES6 = Array.from(elems); // > ES6
```

getElementsByName('tag')

- Ищет элементы соответствующего тега
- Есть не только у document, но и у любого элемента
- Возвращает коллекцию

getElementsByTagName('tag')

```
<div>
  <span>Hello everybody!</span>
  <span>Aloha</span>
</div>
<span>Good bye</span>

var elems = document.getElementsByTagName('span'); // 3 элемента

var parent = document.getElementsByTagName('div')[0];
var elems = parent.getElementsByTagName('span'); // 2 элемента
```

```
querySelectorAll('selector')
```

- Возвращает коллекцию по заданному CSS селектору
- Псевдоселекторы тоже работают(:hover, :first-child, и т.д.)
- При невалидном селекторе выбрасывает исключение SYNTAX_ERR

querySelectorAll('selector')

```
<div class="container">
  <div>Hello everybody!</div>

  <div>Aloha</div>
</div>
<div class="container">
  <div>Goodbye</div>
  <div>Aloha</div>
</div>
```

```
document.querySelectorAll('.container div:first-child');
// NodeList [ <div>Hello everybody!</div>, <div>Goodbye</div> ]
```

querySelector(selector)

- Возвращает первый найденный элемент по заданному селектору
- Выбрасывает исключение SYNTAX_ERR в случае передачи невалидного селектора

querySelector('selector')

```
<div class="greeting">Goodbye</div>
<div class="container">

    <div class="greeting">Hello everybody!</div>
    <div class="greeting">Aloha</div>
</div>
```

```
document.querySelector('.greeting');
// <div class="greeting">Goodbye</div>
```

```
document.querySelector('.container .greeting');
// <div class="greeting">Hello everybody!</div>
```

closest(selector)

- Возвращает ближайший родительский элемент (или сам элемент), который соответствует заданному CSS-селектору
- Возвращает null, если нет элемента, который соответствует селектору
- При невалидном селекторе выбрасывает исключение SYNTAX_ERR
- Не доступен в IE и старых версиях браузеров

closest(selector)

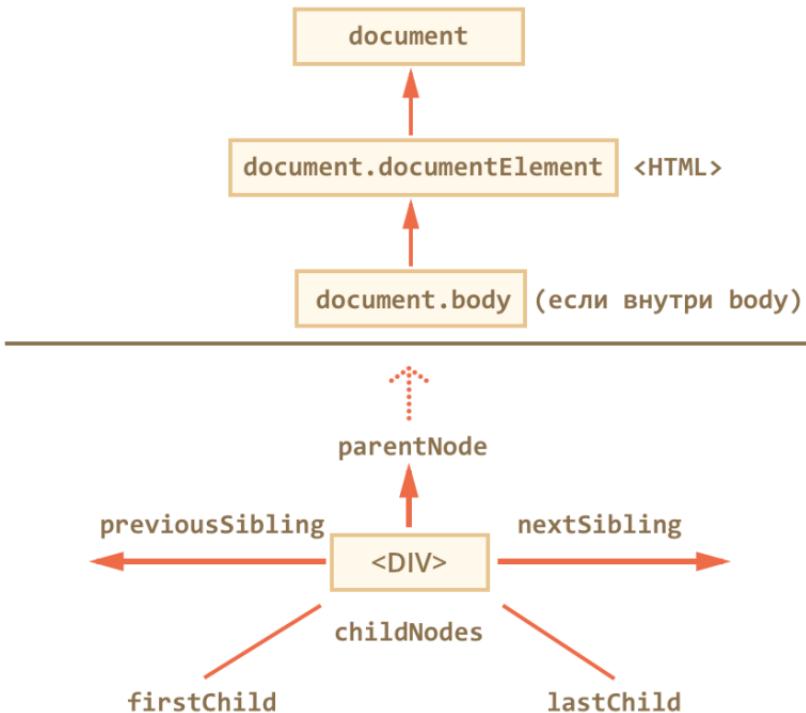
```
<div id="block" title="Я – блок">
  <a href="#">Я ссылка в никуда</a>
  <a href="http://site.ru">Я ссылка на сайт</a>
  <div>
    <div id="too"></div>
  </div>
</div>
```

```
var div = document.querySelector("#too");
```

```
div.closest("#block"); //<div id="block" title="Я – блок">
div.closest("div"); //Сам <div id="too">
div.closest("a"); //null
```

Внутреннее устройство поисковых методов

Навигация по узлам



Навигация по узлам

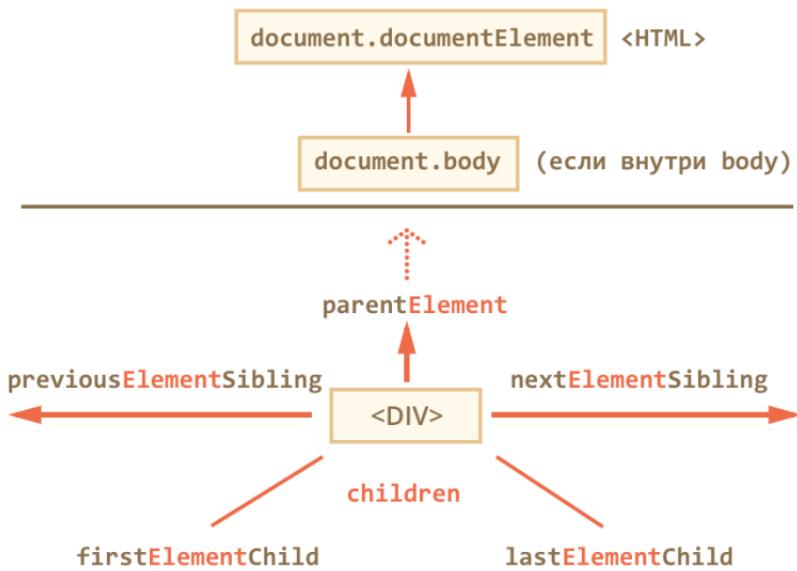
```
<div id="container">
  <div>Hello</div>
  Aloha

  <div>Привет</div>
</div>

var container = document.getElementById('container');

console.log(container.childNodes); // <div>Hello</div> Aloha <div>Привет</div>
console.log(container.firstChild); // <div>Hello</div>
console.log(container.lastChild); // <div>Привет</div>
console.log(container.firstChild.parentNode); // <div id="container">...</div>
console.log(container.firstChild.nextSibling); // Aloha
console.log(container.lastChild.previousSibling); // Aloha
```

Навигация по элементам



Навигация по элементам

```
<div id="container">
    hi
    <div>Hello</div>
    Aloha
    <div>Привет</div>
</div>

var container = document.getElementById('container');

console.log(container.children); // <div>Hello</div> <div>Привет</div>
console.log(container.firstElementChild); // <div>Hello</div>
console.log(container.lastElementChild); // <div>Привет</div>
console.log(container.firstElementChild.parentElement); // <div id="container">...
console.log(container.firstElementChild.nextElementSibling); // <div>Привет</div>
console.log(container.lastElementChild.previousElementSibling); // <div>Hello</div>
```

Свойства узлов

Тип узла – nodeType

- Представлено числом
- Всего типов 12, но используем 2
- 1 – ELEMENT_NODE
- 3 – TEXT_NODE
- Остальные

Тип узла – nodeType

```
<div id="container">
  <span>Hello everybody!</span>
  Aloha!
</div>
```

```
var container = document.getElementById('container');
console.log(container.firstChild.nodeType); // 1
console.log(container.lastChild.nodeType); // 3
```

node.tagName

- Возвращает HTML-тег элемента в UPPERCASE
- Только для элемента

node.nodeName

- Для элемента вернет tagName
- Для TEXT_NODE – строку "#text"

element.innerHTML

- Содержимое элемента в виде строки
- Доступен на чтение и запись
- Всегда осуществляется перезапись
- Если в innerHTML записывается тег script – он не будет выполнен

element.outerHTML

- Содержит HTML элемент целиком
- При записи: в DOM исходный элемент замещается на новый элемент
- Изменить outerHTML элемента невозможно

outerHTML и innerHTML

```
let div = document.querySelector('div');
console.log(div); // <div>Привет</div>
```

```
div.innerHTML = 'Hi!'
console.log(div); // <div>Hi!</div>
```

```
div.outerHTML = '<h1>Aloha</h1>'
console.log(div) // <div>Hi!</div>
```

data/nodeValue

- Содержимое текстового узла или комментария
- Можно изменять
- Для некоторых типов узлов nodeValue равно null, поэтому для более ожидаемого поведения лучше использовать data

data/nodeValue

```
<!-- Комментарий -->
```

```
<!DOCTYPE html>
```

```
console.log(document.firstChild.data); // Комментарий
```

```
console.log(document.firstChild.nodeValue); // Комментарий
```

```
console.log(document.lastChild.data); // undefined
```

```
console.log(document.lastChild.nodeValue); // null
```

Атрибуты

```

```

Атрибуты

- element.[get/has/set/remove]Attribute
- attributes – коллекция всех атрибутов элемента

hidden

- Если true – элемент не виден на экране
- Если false – элемент виден

Классы

- className – в виде строки
- classList – объект для работы с классами
- classList.[add/remove] – добавить/удалить класс
- classList.toggle – переключает класс
- classList.contains – проверяет есть ли класс

data-*

- Позволяют хранить дополнительную информацию в стандартных элементах HTML
- Можно использовать только латинские буквы, дефис (-), двоеточие (:) и подчёркивание (_)

```
<div data-index-number="123" data-parent="cars"></div>
```

data-*

- Все data-* атрибуты доступны в объекте dataset
- data- отбрасывается, а остаток переводится в camelCase
- Пример: data-user-location будет доступно в element.dataset.userLocation

Создание узлов

```
// Создание элемента
```

```
var element = document.createElement(tagName);
```

```
// Создание текстового узла
```

```
var textNode = document.createTextNode(text);
```

Добавление узлов

appendChild

```
var newLi = document.createElement('li');
newLi.innerHTML = '3';
// newLi.appendChild(document.createTextNode('3'))  
  
list.appendChild(newLi);
```

insertBefore

```
var newLi = document.createElement('li');
newLi.innerHTML = '3';
// newLi.appendChild(document.createTextNode('3'))  
  
list.insertBefore(newLi, list.children[1]);
```

Удаление узлов

- `parentElem.removeChild(elem)` – удаляет `elem` из детей `parentElem`
- `parentElem.replaceChild(newElem, elem)` – удаляет `elem` из детей `parentElem` и вставляет на его место `newElem`

removeChild

```
var list = document.getElementById('list');  
  
list.removeChild(list.firstChild);
```

replaceChild

```
var list = document.getElementById('list');

var newLi = document.createElement('li');
newLi.innerHTML = '3';

list.replaceChild(newLi, list.firstChild);
```

elem.cloneNode

- Создаёт копию текущего элемента
- Если в качестве аргумента передать true, то создаст глубокую копию элемента, включая атрибуты и подэлементы

События

События мыши

- click – на элемент кликнули левой кнопкой мыши
- contextmenu – на элемент кликнули правой кнопкой мыши
- mouseover/mouseout – курсор навели/увели на элемент
- mousedown/mouseup – кнопку мыши нажали (down)/отпустили (up)
- mousemove – при движении курсора мыши над элементом

События пальцев

- touchstart – элемента коснулись
- touchmove – по элементу провели пальцем
- touchend – касание закончилось и палец убрали
- touchcancel – палец переместился на интерфейс браузера или тач-событие нужно отменить

Другие события

- submit – отправка формы
- focus – фокус на элементе
- keyupkeydown – печать на клавиатуре
- resize – изменение размеров окна
- transitionend – завершение css анимации

Ещё больше событий

Назначение обработчика событий

```
<li onclick="alert('привет');">Щелкни меня</li>
```

```
var li = document.getElementByTagName('li')[0];
li.onclick = function () { alert('hello'); }

li.addEventListener('click', function(event) {
    alert('aloha');
});
```

Удаление обработчика событий

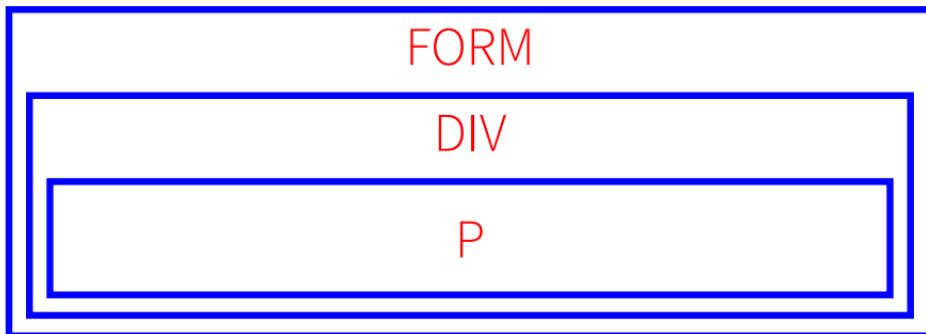
```
var li = document.getElementByName('li')[0];
li.addEventListener('click', function(event){ alert('привет'); });

// не работает
li.removeEventListener('click', function() { alert('привет'); });

var li = document.getElementByName('li')[0];
var onClickHandler = function(event) {
    alert('привет');
}
li.addEventListener('click', onClickHandler);
li.removeEventListener('click', onClickHandler);
```

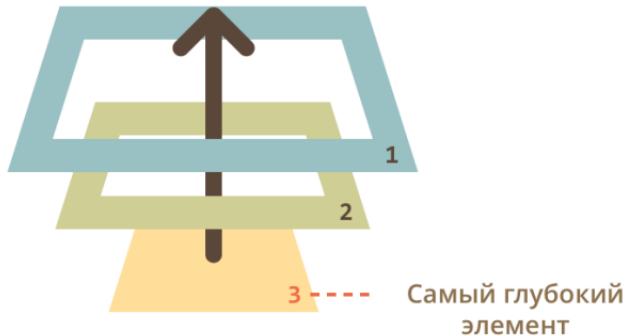
Всплытие событий

```
<form onclick="alert('form')">FORM
  <div onclick="alert('div')">DIV
    <p onclick="alert('p')">P</p>
  </div>
</form>
```



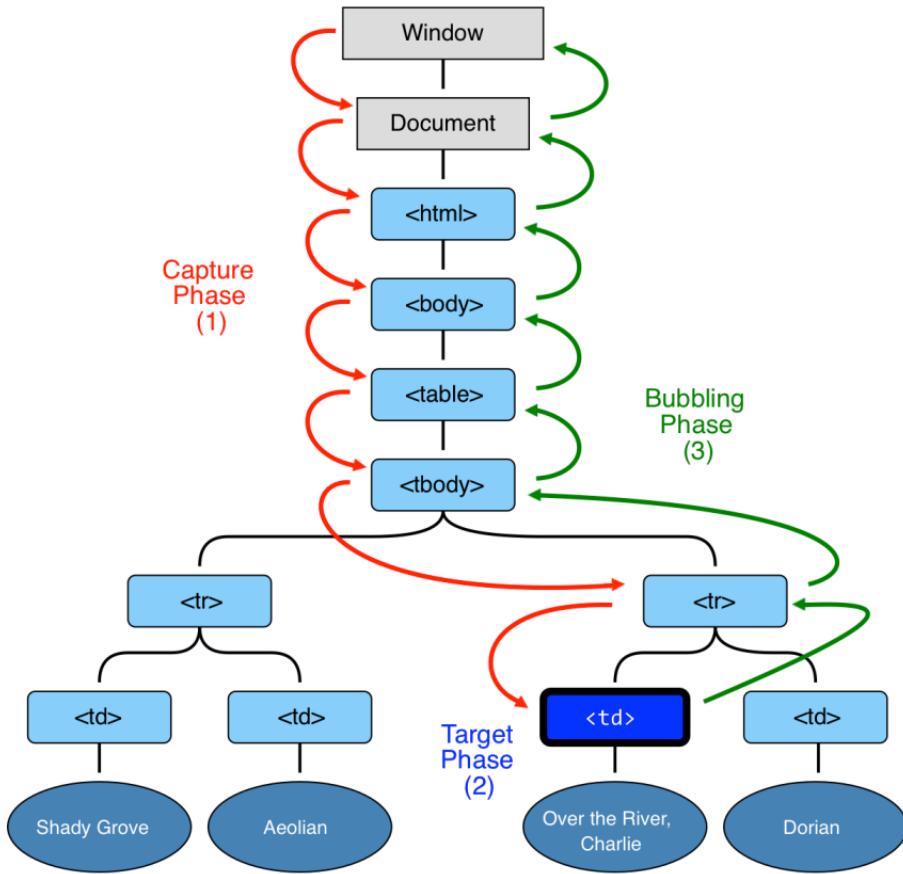
Всплытие событий

Сначала события срабатывают на **самом вложенном элементе**, затем на его **родителе**, и так далее, вверх до **window**



Стадии прохода события

- Стадия перехвата (capturing stage) – событие идет сверху вниз
- Стадия цели (target stage) – событие достигло целевого элемента
- Стадия всплытия (bubbling stage) – событие идет снизу верх



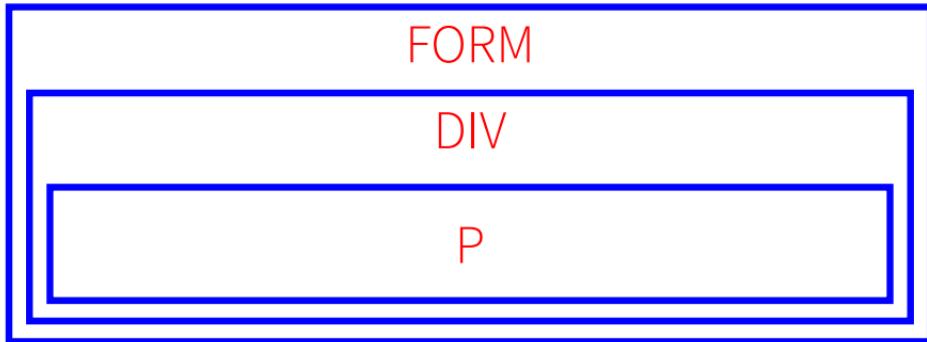
Самый глубокий элемент, который вызывает событие, называется «целевым» или «исходным» элементом и доступен как `event.target`

event.target

```
<form id="eventform">FORM
    <div>DIV
        <p>P</p>
    </div>
</form>

eventform.onclick = function(event) {
    alert('target = ', event.target.tagName);
    alert('this = ', this.tagName);
}
```

event.target



Работа с событием

- `event.preventDefault` – отменяет обработчик по-умолчанию
- `event.stopPropagation` – прекращает всплытие
- `event.stopImmediatePropagation` – прекращает всплытие и не выполняет оставшиеся обработчики события

Перехват события

- он... обработчики не обрабатывают перехват
- `element.addEventListener('event', callback, false)` – обработка на стадии всплытия (дефолтное поведение)
- `element.addEventListener('event', callback, true)` – обработка на стадии перехвата

Делегирование событий

Делегирование событий

```
<ul>
  <li>0</li>
  <li>1</li>

  <li>2</li>
</ul>

// без делегирования

var logger = function(event) {
  console.log(event.target.innerHTML);
}

var liElements = document.getElementsByTagName('li');

for (var i = 0; i < liElements.length; i++) {
  var li = liElements[i];
```

Делегирование событий

```
<ul>
    <li>0</li>
    <li>1</li>

    <li>2</li>
</ul>

// с делегированием

var logger = function(event) {
    if(event.target.tagName === 'LI') {
        console.log(event.target.innerHTML);
    }
}

var ul = document.getElementsByTagName('ul')[0];
ul.addEventListener('click', logger);
```

Преимущества делегирования

- Один обработчик вместо множества
- При добавление новых элементов не нужно добавлять им обработчик

Полезные ссылки

- Спецификация DOM
- caniuse.com
- learn.javascript.ru
- MDN

Вопросы