

O Javascript simples

A tag <SCRIPT>

Como já foi visto o Javascript insere-se numa página Web.

A linguagem Html utiliza as tags para "dizer" ao browser para inserir uma porção de texto em negrito, em itálico, etc.

Na lógica da linguagem Html, é então necessário assinalar ao browser através de um tag que o texto que segue é script e que é Javascript (e não VBScript). É a tag:

```
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
```

Também é necessário informar o browser do fim do script.

É a tag:

```
</SCRIPT>
```

Comentários

Será por vez útil incluir comentários pessoais no seu código Javascript.

É mesmo vivamente recomendado como para todas as linguagens de programação. Javascript utiliza as convenções utilizadas em C e C++ seja:

// comentário

Tudo o que está escrito entre o // e o fim da linha será ignorado.

Também é possível incluir comentários em diversas linhas com o código:

/* comentário em diversas linhas */

Não confundir os comentários Javascript e os comentários Html (<!-- ...-->).

Esconder o script para os antigos browsers

Os browsers que não compreendem o Javascript (e ainda existem) ignoram a tag <script> e vão inserir o código do script na página sem poder o executar. Para evitar o aparecimento pouco estético das inscrições do código, utiliza-se as tags de comentário da linguagem Html <!-- ... -->. O Javascript irá parecer assim:

```
<SCRIPT LANGUAGE="javascript">  
<!--Esconder o script para os antigos browsers  
...  
programa Javascript  
...  
// Cessem de esconder o script -->  
</SCRIPT>
```

Onde incluir o código em Javascript ?

O princípio é simples. Basta respeitar estes dois princípios seguintes :

- em qualquer site
- mas onde é necessário

O browser trata a página Html de cima para baixo.

Por consequência, todas as instruções só poderão ser executadas se o browser possuir neste

preciso momento todos os elementos necessários para sua execução. Estes elementos devem ser declarados antes da instrução.

Para assegurar que o programa script é carregado na página e pronta a funcionar a todas as intervenções do usuário, aqui tomaremos por hábito de declarar sistematicamente (sempre que for possível) um máximo de elementos nas tags de cabeçalho seja entre **<HEAD>** e **</HEAD>** e antes da tag **<BODY>**. Será o caso por exemplo para as funções.

Nada proíbe de se inserir vários scripts na mesma página Html.

É preciso notar que a utilização da tag script não é sempre obrigatório. Será o caso dos eventos Javascript (por exemplo "onClick") onde se tem simplesmente que inserir o código no interior do comando Html como um atributo desta. O evento irá chamar a função Javascript quando o comando Html será ativado. Pode-se dizer que o Javascript funciona como uma extensão da linguagem Html.

Uma primeira instrução Javascript

Sem entrar verdadeiramente com detalhes, vejamos uma primeira instrução Javascript (um método do objeto window) seja a instrução **alert()**.

```
alert("seu texto");
```

Esta instrução insere uma mensagem numa caixa de diálogo munida com um botão OK. Para continuar na página o usuário deverá clicar neste botão.

Repare os pontos-e-virgulas no fim de cada instrução Javascript, o Javascript é mais flexível do que as outras linguagens e geralmente não dá mensagem de erro caso falem. Podemos considerar que o ponto-e-virgula é opcional e só é obrigatório quando escreve-se várias instruções na mesma linha.

Primeira página Html com Javascript

<HTML>	Html normal
<HEAD>	...
<TITLE>Meu primeiro Javascript</TITLE>	...
</HEAD>	...
<BODY>	...
Bla-bla em Html	...
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">	Início do script
<!--	Esconder o script
alert("seu texto");	Script
//-->	Fim de esconder
</SCRIPT>	Fim do script
Continuação bla-bla em Html	Html normal
</BODY>	...
</HTML>	...

Notação

Javascript é **case sensitive**. Assim será necessário escrever alert() e não Alert(). Para a escrita das instruções Javascript, utilizaremos o alfabeto ASCII clássico (128 caracteres) como em Html. Os caracteres acentuados como "é" ou "à" só podem ser utilizados nos textos tipo "nosso texto" do nosso exemplo.

As aspas " e o apóstrofo ' fazem parte da linguagem do Javascript. Pode-se utilizar uma ou outra

forma na condição de não as misturar. Assim alert("...") dará uma mensagem de erro.

Para browser que suportem o Javascript 1.0

Versões da linguagem Javascript

Nas diferentes versões existentes (Javascript 1.0, Javascript 1.1 et Javascript 1.2), podemos imaginar scripts adaptados as diferentes versões mas sobretudo aos diferentes browsers;

```
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">  
// programa para Netscape 2 e Explorer 3  
var version="1.0";  
</SCRIPT>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript1.1">  
// programa para Netscape 3 e Explorer 4  
var version=1.1;  
</SCRIPT>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript1.2">  
// programa para Netscape 4 e Explorer 5  
var version=1.2;  
</SCRIPT>
```

Extensão .js para scripts externos

É possível utilizar arquivos externos para os programas Javascript. Podemos assim guardar os scripts dentro de arquivos distintos (com a extensão **.js**) e as chamar a partir de um arquivo Html. O programador pode, desta maneira, constituir uma biblioteca de script e as chamar na maneira dos #include do C ou C++.

Alert() ...vermelha

Aquela simples janelinha em Javascript que criamos é utilizada para chamar atenção do usuário para coisas mais importantes. O Javascript põe a sua disposição a possibilidade de criar novas janelas com a dimensão desejada que aparecem um pouco como as Popups dos arquivos de ajuda. Que iremos estudar mais a frente em o objeto Window.

Alert() é um método do objeto Window. Para se conformar à notação clássica nome_do_objeto.nome_da_propriedade, poderíamos ter escrito **window.alert()**. Sendo window sempre o primeiro objeto Javascript, este é automaticamente interpretado pelo browser assim torna-se facultativo sua inclusão ou não.

Para que o texto da janela alert() apareça em várias linhas, será necessário utilizar o caractere especial **\n** para criar uma nova linha.