

משרד החינוך
מנהל מדע וטכנולוגיה
הפיקוח על הוראת מדעי המחשב
תכנות צד לקוח – סיכום הוראות

HTML

<html>	מבנה הדף :	 	ירידת שורה
<head>		<h1></h1> ... <h6></h6>	כותרות
<title></title>		<div></div>	מקטע
</head>		<table><tr><td></td></tr></table>	טבלה
<body>			קישוריות
</body>			תמונה
</html>			

JAVASCRIPT

document.write();	הוראת ההדפסה :
window.prompt("בהצלה");	קליטת מידע :
parseInt();	המרה למספר שלם :
parseFloat();	המרה למספר עשרוני :
document.getElementById("drawing").value	מחזיר את האלמנט לפי ה Id שמצויין
-- ++ % / * - (שארית)	אופרטורים חשבוניים :
! (לא) && (וגם) (או)	אופרטורים לוגיים :
> < >= <=	
!= (שווה) =	

```
if(<תנאי>){
    // סדרת הוראות }
else { // סדרת הוראות }

for (<שינוי הערך>; <ע. עליון>; <ע. התחלתי>){
    // סדרת הוראות }
```

```
while (<תנאי>){
    // סדרת הוראות }

function newFunc(n1, n2) {
    // סדרת הוראות }
```

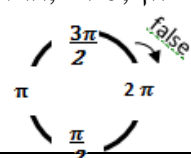
<Canvas> התגית

נתייחס להגדרת בד הציור ולסקריפט הבא :

```
<body><canvas id="myCanvas" width="300" height="150"></canvas>
<script>
var canvasObj = document.getElementById('myCanvas');
var ctx = canvasObj.getContext('2d');
```

הקוד שיכתב כאן יקבע את הצורה והסגנון של ציור על הבד

```
</script></body>
```

קו	מיקום התחלת הקו // ctx.moveTo(X, Y); מיקום סוף הקו // ctx.lineTo(X, Y); הוראת הציור בפועל // ctx.stroke()
קשת	(נקודת מרכז המעגל) ctx.arc(X, Y, רדיוס, התחלה, סיום, כיוון סיור); 
תמונה	צבע רקע // ctx.fillStyle = ...; עובי הקו // ctx.lineWidth = ...; צבע מסגרת // ctx.strokeStyle = ...; מילוי הצורה // ctx.fill();
אותיות	' סגנון " סוג גופן" גודל גופן'; ctx.font = ' סגנון " סוג גופן" גודל גופן'; ctx.strokeText("טקסט", X, Y);
מלבן	(נקודה שמאלית עליונה) ctx.fillRect(X, Y, רוחב, אורך);
משולש / מסלול (סגור / פתוח)	נקודת התחלה // ctx.moveTo(X, Y); ctx.lineTo(X, Y1); ctx.lineTo(Y1, X); נקודת סיום // ctx.lineTo(X, Y);