

JAVASCRIPT DERS NOTLARI

İÇİNDEKİLER

JAVASCRIPT'E HOŞGELDİNİZ.....	2
1.DEĞİŞKENLER.....	4
1.1 GENEL DEĞİŞKEN ÖZELLİKLERİ	4
1.2 DEĞİŞKENLERİN İŞLEM OPERATÖRLERİ İLE KULLANIMI	5
1.2.1 Aritmetik Operatörler.....	5
1.2.2 Karşılaştırma operatörleri	6
1.2.3 Mantıksal Operatörler	7
1.2.4. Özel karşılaştırma Operatörü.....	7
2. INTERNET EXPLORER & NETSCAPE FARKI	9
3. EKRANA ÇIKTI VE KLAVYEDEN BİLGİ GİRİŞ	12
3.1 PROMPT ().....	12
3.2 WRITE().....	12
4. KOŞUL YAPILARI	14
4.1 IF (EĞER).....	14
4.2 IF .. ELSE (EĞER ... DEĞİLSE).....	14
5. DÖNGÜ YAPISI.....	17
5.1 FOR DÖNGÜ YAPISI	17
5.2 ŞARTLI DÖNGÜ YAPISI WHILE.....	18
5.3 DO .. WHILE YAPISI	18
5.4 BREAK VE CONTINUE İFADELERİ	19
5.5 SWITCH-CASE İFADESİ.....	19

6. FONKSİYON KAVRAMI.....	21
6.1 FONKSİYONA DEĞER GÖNDERME VE DEĞER ALMA	21
7. NESNELER VE ÖZELLİKLERİ.....	23
7.1 WINDOW NESNESİ	23
7.1.1 Pencere açmak ve kapamak.....	23
7.1.2. <i>window.location.protocol</i>	24
7.1.3. <i>window.history.go</i>	25
7.1.4. <i>Status Bar</i> kullanımı	25
7.2 TARAYICI NESNESİ	25
7.3 ÇERÇEVE (FRAME) NESNESİ	26
7.4 FORM NESNESİ	27
7.4.1 <i>Text Alanı</i>	27
7.4.2 <i>Şifre Alanı</i>	28
7.4.3 <i>Butonlar</i>	28
7.4.4 <i>Radyo (Radio) Düğmeleri</i>	29
7.4.5 <i>Select Unsuru</i>	29
8. OLAYLAR	31
8.1 ONCLICK.....	31
8.2 ONMOUSEOVER, ONMOUSEOUT.....	31
8.3 ONSUBMIT	33
8.4 ONRESET.....	33
8.5 ONCHANGE.....	34
8.6 ONLOAD, ONUNLOAD.....	34
8.7 ONERROR ONABORT	35
9. JAVASCRIPT İLE DHTML.....	36
9.1 KATMAN ÖZELLİKLERİNİ DEĞİŞTİRME	36

Javascript'e Hoşgeldiniz

Bu bağlantıyı tıkladığınızda göre artık şu işi kes-yapıştırırdan ileri götürmek istiyorsunuz. Bizim de amacımızda o. Size JavaScript'in genel özelliklerini ana hatlarıyla vermek. Bundan sonrası size kalmış. Genel yazım kurallarını öğrendikten sonra yapılabilecek en güzel şey diğer web-cilerin yazdıkları javascript kodlarını incelemektir. Herhangi bir problemle karşılaştığınızda bizden de yardım alabilirsiniz. Bu konu ile ilgili olarak mailleriniz bekliyoruz.

Gelelim JavaScript'in genel bazı özelliklerine. Başlangıçta bazı konulara açıklık getirelim. Java ile JavaScript oldukça fazla derecede karıştırılmakta. Java Sun firması tarafından Pascal ve Delphi dillerinden esinlenerek yazılmış bir programlama dilidir. Sonuçta tarayıcıdan bağımsız bir program elde edersiniz. Yani bir exe veya com uzantılı dosya vardır elinizde. Fakat JavaScript bu tür bir programlama dili değildir. Yorumlanması için bir tarayıcıya ihtiyaç duyar. Bu yüzden script dilidir. Html dosyasını içine gömülüdür. Sonuçta elinizde exe veya com uzantılı bir dosya yoktur. Javascript , Netscape firması tarafından C dilinden esinlenilerek yazılmıştır. Yazılma amacı Html'in sahip olmadığı bazı özelliklerin web sayfalarında kullanılmak istenmesidir. Yani ziyaretçi ile etkileşim gibi önemli unsurlar Html'de yok veya oldukça az kapasitede diyebiliriz. Netscape firması bu konuya ağırlık vererek JavaScript script dilini internet ortamına kazandırmıştır.

Gelelim Netscape ve Internet Explorer tarayıcılarının JavaScript kodundaki farklı anlayışa. Bu gerçekten doğrudur. Netscape firması JavaScript dilini hazırladığında Microsoft firması bu dilin özelliklerini veya yazılım tarzını tam anlamıyla Internet Explorer'a eklemedi. Kendi yazım kurallarını belirledi. Bu yüzden biz JavaScript kodu yazarken bu iki tarayıcı özelliklerini de göz önünde bulundurmalıyız. Fakat bu her koda karşımıza çıkmaz. Biz derslerimizde gerektiği yerde bu konuya yer vereceğiz.

Java Script'in genel bazı özellikleri :

- Javascript kodlarını yazmak için Windows kullanıcıları için NotePad , Mac. kullanıcıları için Simple Text yeterlidir.
- JavaScript kodları etiketi ile biter.
- etiketi JavaScript'i anlamayan eski sürüm tarayıcıların bu kısmı geçmeleri içindir.
- Genellikle yazım tarzı

```
< script >  
<!--  
JavaScript kodları  
-- >  
< /script >
```

- şeklindedir
- İyi bir programcı kod satırlarında açıklama yapar. Bu satır şu işlemi gerçekleştiriyor gibi açıklayıcı bilgiler yazar kodlarının yanına. JavaScript'te bu tür açıklama // ile başlar ve // ile biter. Eğer açıklamanız bir satırdan fazla ise /* ile başlar */ ile biter.
Örnek:

```
// bu satır kullanılacak değişkenlerin tanımlanması  
/* açıklama satırı 1
```

açıklama satırı 2
açıklama satırı 3 */

- JavaScript kodları Html kodların arasında yer alır. Veya uzantısı js olan dosyalarda saklanarak yine Html içerisinden çağırılır. Java Appletleri gibi Html'den ayrı bir unsur değildir. Javascript Html'in bir parçasıdır.
- Kullanılacak yere göre Html'in içerisinde kullanılır. Fakat genelde < head ></head > etiketleri arasında kullanılır.
- Javascript kodları bittiğinde elinizde asla kendi başına çalışan uzantısı exe veya com olan bir dosya olmaz. Her zaman için tarayıcı tarafından yorumlanması gerekir. Yorumlanması demek Javascript kodunun çalışması anlamındadır.
- Nesne ve buna uygulanan olaylar ile ilgili bir takım görevleri vardır. Javascript kullandığı her unsuru nesne olarak algılar. Siz bu nesnelere tıklamak , üzerine gelmek , üzerinde çıkmak gibi olaylar ile çalıştırırsınız ki bu da Javascript'in ziyaretçi ile etkileşmesi demektir.
- Genel öğrenim yapımız diğer programlama dillerine nazaran biraz farklı olacaktır. Bu Javascript'in bir script dili olmasında ileri gelir.

Şimdi öğrenmeye geçiş aşamasında konu başlıklarına şöyle bir göz atalım.

1. Değişkenler :

Bu derste Javascript'te oldukça yoğun olarak kullanılan değişkenlerin nasıl bir yazım kuralı ile oluşturulduğunu ve kullanımını anlatılmaktadır.

2. Internet Explorer ve Netscape tarayıcı farkları :

Bu derste JavaScript kodlarının daha önceden belirtilen nedenlerden dolayı farklı kod ihtiyacını nasıl giderilebileceğini göreceğiz.

3. Ekranaya çıktı ve klavyeden bilgi girişi :

Bu derste istenilen bir uyarı veya değişkenin html sayfasında gösterilmesini ve klavyeden bilginin nasıl alınması gerektiğini göreceğiz.

4. Koşul Yapıları :

Bu derste if .. then yapısı yani istenilen bir olayın koşula nasıl bağlandığını göreceğiz.

5. Döngü Yapısı :

Bu derste istenilen bir işlemin birden fazla yapılması istendiği durumlarda for döngüsünün nasıl kullanıldığına yer vereceğiz.

6. Fonksiyon kavramı :

Bu derste Javascript'in önemli bir kısmı olan fonksiyonları inceleyeceğiz. Fonksiyonlar aslında birer Javascript program parçacıklarıdır. Bunların neden ve nasıl kullanıldığı gibi konular dersin içeriği arasındadır.

7. Nesnelere ve Özellikleri :

Bu derste Javascript'i script dili haline getiren nesnelere ve özelliklerini inceleyeceğiz.

8. Olaylar :

Bu derste Nesnelere yönlendirmekte kullanılan olayları inceleyeceğiz.

9. Javascript ile DHTML :

Bu derste Javascript'in DHTML üzerinde nasıl etkili olabileceğini göreceğiz.

Bu yazının öğrenme açısından kullanım şekli şu şekilde olmalıdır. Her konuyu şöyle bir okuyup hemen ardından uygulanmasını. Yalnız her kod örneği (değişkenler konusu gibi) kendi başına bir iş yapmaz. Diğer birtakım kodlarda ihtiyaç duyar. Bu yüzden bu tip konuları sadece bilginiz olması amacıyla okuyup geçiniz. Bu bölümler diğer kısımlarda kullanacağınız kodlara yabancı olmamanız için verilmiştir.

1. Değişkenler

1.1 Genel Değişken Özellikleri

Değişkenler Javascript'te ve diğer programlama dillerinde olduğu gibi bilgi depolamak bu bilgiyi kullanmak amacıyla kullanılırlar. Değişkenler "var" komutu ile oluşturulurlar. Karakter olarak kullanıldıklarında işlem yapılamazlar. Nümerik olarak kullanıldıklarında ancak işlem yapabilirler. Kullanımına bir örnek verelim.

Örnek:

```
var sayi;  
var sayi1=10;  
var yazi1="10";
```

Burada birinci satırdaki "sayi" değişkeni script kodunun herhangi bir yerinde kullanılmak üzere oluşturulmuştur. İkinci satırda "sayi1" adındaki değişkenin değeri hemen o satırda = ifadesinden sonra verilmiştir. Böyle değişken tanımında yapılabilir. Üçüncü satırda ise değişkenin karakter ifadesi olarak kullanımını görüyoruz. Burada önemli olan karakter değişkenlerin alıntı " " ifadesinin arasında kullanılmasıdır. Her değişkenden sonra ; işareti konulmalıdır. Tarayıcı, bir başka komut satırına geçtiğini bu yol ile anlar.

Şimdi değişkenlerle ilgili matematik işlemlerinin nasıl olacağını görelim. Bunu daha iyi açıklayabilmek için örnekler üzerinde çalışalım.

Örnek:

```
var sayi1=10;  
var sayi2=20;  
var sayi3=sayi1+sayi2;
```

Birinci ve ikinci satırlarda değişkenler oluşturduk. Üçüncü satırdaki ise sayi3 değişkeni ile diğer iki değişkeni topladık. Burada önemli olan işlem yapmak istediğimizde değişken değerinin alıntı " " işaretlerinin arasına konmamasıdır. Üçüncü satır - ileride göreceğimiz write () fonksiyonu ile - tarayıcıda yazdırırsak göreceğimiz değer 30'dur.

Şimdi de değişkenleri karakter olarak tanımladığımızda neler olduğuna bakalım.

```
var sayi1="10";  
var sayi2="20";  
var sayi3= sayi1+sayi2 ;
```

Bir önceki örnekten farklı olarak değişken değerlerinin alıntı işaretleri içerisinde yazdık. Eğer sayi3 adlı değişkeni tarayıcıda bastırırsak göreceğimiz ifade 1020 ifadesidir. Yani tarayıcı karakter olarak tanımladığımız değişkenleri ardarda ekledi. Burada unutulmaması gereken şey bunun sadece + işleminde geçerli olmasıdır. Diğer işlem türlerinde bu tür bir sonuç alınmaz.

Değişkenlere ad verirken uymamız gereken kurallar.

1).Değişken isimleri harf veya _ karakteri ile başlayabilir. Rakam kullanmak istersek 2. karakterden sonra kullanabiliriz. Yani değişkenin ilk karakteri rakam olamaz. Değişken isimlerine örnekler;

```
var url="webteknikleri"; doğru
var _rakam= 12; doğru
var a1= 123; doğru
var 3uzler="üçüzler" yanlış
```

2).Değişken tanımlarken bir veya birden fazla boşluk bırakmak tanımlama açısından herhangi bir sorun teşkil etmez.

3).Değişken adı verirken kullandığımız harflerin büyük veya küçük olması bazı tarayıcılarda fark etmezken çoğu tarayıcıda farklı bir değişken anlamındadır. Yani;

```
var say=1;
var Say=1;
```

Birçok tarayıcıda farklı değişkenler olarak algılanır.

1.2 Değişkenlerin işlem operatörleri ile kullanımı

Değişkenlere işlem yaptırabilecek operatörleri ve özelliklerini inceleyelim. Operatörleri birkaç kısma ayırarak inceleyelim;

- Aritmetik operatörler
- Karşılaştırmak operatörleri
- Mantıksal operatörler
- Özel operatörler

1.2.1 Aritmetik Operatörler

Her zaman kullandığımız bu operatörler + , - , * , / , % 'dir. Değişkenlerin çeşitli aritmetik operatörlerle kullanımına bir örnek verelim.

```
var i=10;
var j=11;
var k=12;
var m,n;
m=i*j+k;
n=i*(j+k);
```

Şimdi örneğimizi inceleyelim:

İlk üç satırda değişkenlerimizi hem tanımlayıp hem de değer atadık. Dördüncü satırda ise m ve n değişkenlerini tanımlayıp değer atadık. Diğer satırlarda ise m ve n değişkenlerinden istenen işlemleri tanımladık. Buna göre son iki satırın sonuçları farklıdır. Çünkü parantezlerin işlem önceliği vardır.

Beşinci satırın cevabı $(10*11)+12 = 122$ şeklinde olacaktır. Son satırda ise sonuç $10*(11+12) = 230$ olacaktır. Diğer bir işlem operatörü olan % 'nin yaptığı işlemi şu şekilde anlatabiliriz. % operatörü % işaretinin solundaki değişkeni sağdaki değişkene böler ve kalanı verir. Örnek olarak;

```
var a=100; var b=9; var c=100%9;
```

Burada c değişkeninin değeri 100/9'un kalanı 1'dir. Yani c değişkeninin değeri 1 olacaktır. Diğer -(eksi) ve / (bölme) operatörlerinin işlemleri kendilerine atanan çıkartma ve bölme işlemidir. Bu operatörlerin kısa kullanımı içinde Javascript bize kolaylık sağlar. Bu operatörleri sıralamak istersek;

- = : * = : / = : % = : ++ : --

Bu operatörlerin kısa uzun şekilde yazılışları ise;

```
x+=y x=x+y  
x-=y x=x-y  
x*=y x=x*y  
x/=y x=x/y  
x%=y x=x%y  
x++ x=x+1  
x-- x=x-1
```

şeklinde dir.

Bu operatörlerin nasıl işlem yaptığını bir örnekte görelim.

```
var x,y,z;  
x=10; y=20; z=30;  
x++; x+=y; z--; y*= z;
```

Şimdi her zamanki gibi işlem satırlarının cevaplarını birlikte bulalım. x++ satırı x=x+1 işleminin yapılmasını söyler. Buna göre x değişkeni 11 değerini alır. İkinci satıra geldiğimizde x+=y satırı x=x+y işleminin yapılmasını söyler. Bir önceki satırdaki x'in değeri 11 idi. Böylelikle yeni x'in değeri 11+20=31 olacaktır. Diğer satırda z-- işlemi sonucunda z'nin değeri 29 olacaktır. Son satırda ise y=y*z işlemi ile y değişkeni 20*29= 380 değerini alacaktır.

1.2.2 Karşılaştırma operatörleri

Bu operatörler değişkenlerin birbirleri ile karşılaştırılmak istendiğinde kullanılır.

Bu operatörler ise;

== operatörü iki değişkenin birbirine eşitliğini kontrol eder.

!= operatörü iki değişkenin birbirine eşit olmadığı durumlarda kullanılır.

< operatörü bilindiği üzere küçüktür operatörüdür. Soldaki değişkenin sağdaki küçüklüğünü kontrol eder.

<= soldaki değişkenin sağdaki değişkene küçük eşitliğini kontrol eder.

> soldaki değişkenin sağdaki değişkene göre büyük olup olmadığını kontrol eder.

>= soldaki değişkenin sağdaki değişkene büyük eşitliğini kontrol eder.

1.2.3 Mantıksal Operatörler

Bu tip operatörler iki değişkene bağlı karşılaştırılmaların yapılmak istendiği durumlarda kullanılır.

Operatörler **&&** , **||** , **!** operatörleridir.

&& And (ve) operatörü iki değişkenin de değeri doğru olması istendiğinde kullanılır.

|| Or (veya) operatörü iki değişkenden en az birinin doğru olması durumu istendiğinde kullanılır.

! Not (değil) operatörü değişkenin değeri doğru ise yanlış , yanlış ise doğru olması istendiği durumlarda kullanılır.

1.2.4. Özel karşılaştırma Operatörü

Bu operatör iki değişken arasında karşılaştırma yapmanın en sade ve kısa yoludur.

Operatörün kullanım biçimi :

```
değişken_1 [istenen karşılaştırma operatörü] değişken_2 ? değişken_3 : değişken_4
```

Bunu bir örnekle açıklayalım.

Değişkenleri var ile tanımladığımızı farz ediyorum. Buna göre ;

```
a < b ? c : d
```

Yukarıdaki satırda yapılması istenen işlem ;

a değişkeninin b değişkeninden küçük olup olmadığı karşılaştırılıyor. Buna göre cevap doğruysa işlemin sonucu c değişkeninin değeri değilse d değişkeni oluyor.

Şimdi tüm bu öğrendiklerimizi bir Javascript kodunda görelim. Bu bizim ilk Javascript kodumuz olacak.

Örnek :

```
<script Language="JavaScript 1.2">
<!--
var i=1; var j=2;
var k=3; var m=4;
var n=5; var
p=6; var q=7;
i+=j;
j++;
k--;
m=m+k;
n=*j;
i < j ? 3 : 1 ;
k >= n ? 0 : 1 ;
k=2 && j=5 ? p : q ;
i=2 || j=3 ? m : n ;
p!=2 ? k : 10 ;
-- >
</script>
```

İlk yedi satırda değişkenlerimizi hem tanımladık hem de değer atadık. Böyle bir yazımı yapabileceğimizi değişkenleri anlatmaya başlarken söylemiştik. İşlem satırlarına geçtiğimizde ise;

i+=j;

Bu işlem daha da önce gördüğümüz gibi bize $i=i+j$ işlemini yapmamızı söyler. Buna göre i değişkeninin değeri 3 olacaktır. Hemen altındaki satırda bulunan $j++$ işlemi dolayısıyla da j değişkeni 3 değerini alacaktır. Diğer işlem satırında $k--$ işlemi ile de k değişkeni 2 değerini alır. Bir diğer satırdaki $m=m+k$ işlemi ile $m(m=4)$ değişkeni $k(k=2)$ değişkeni toplanarak 6 değerini alır. $n=*j$ işlemi ile de $n(n=5)$ değişkeni $3*5=15$ değerini alacaktır.

Şimdi diğer karşılaştırma işlemlerine geçmeden önce değişkenlerimizin işlem sonrası aldığı değerleri yazalım.

i=3 , j=3 , k=2 , m=6 , n=15 , p=6 , q=7 ; i < j ? 3: 1 ;

Bu satırın $3 < 3$ işleminin cevabı doğru ise 3 değilse 1 değeri alacağını görebiliyoruz. Tabii ki üç üçten küçük olmadığı için cevabımız 1 olacaktır.

k >= n ? 0 : 1 ;

Bu satırda ise $2 >= 15$ işlemi gerçekleşir ki bunun cevabı da yanlıştır ve ikinci değer işlem satırının cevabıdır yani 1 dir. Şimdiki karşılaştırma işlemimiz ise mantıksal operatörlerle ilgili. Buna göre;

k=2 && j=5 ? p : q ;

İşlem bize ne söylüyor ? k değişkeni ve j değişkeninin kesin olarak bir değere eşit olup olmadığını karşılaştırmamızı söylüyor. Bu iki değer de doğruysa çünkü $\&\&$ (and) mantıksal operatörünün anlamı bu işlem doğrudur değilse yanlıştır. Buna göre $k=2$ 'dir. Fakat buna karşılık j 'nin değeri 5 değildir. Bu yüzden karşılaştırmanın cevabı yanlıştır. Dolayısıyla işlem q yani 7 değerini alır.

p!=2 ? k : 10 ;

İşlemde istenilen p değişkeninin değerinin ikiden farklı olması durumdur. Yani $6!=2$ bunun anlamı doğrudur. Gerçektende $6=2$ değildir. Bizde bu satırda bunu istiyorduk. O halde cevap doğrudur. Böylelikle işlem k yani 2 değerini alır. Şimdi biz bu yaptıklarımızla sadece javascript'te bir şeyler hesap etmesini ve karşılaştırmasını söyledik. Tarayıcı da bu işlemleri yapar ve hafızasında tutar. Daha sonra öğreneceğimiz komutlarla bunları istersek tarayıcıya yazdırabilir. Başka bir yerde kullanılmasını söyleyebiliriz.

2. Internet Explorer & Netscape Farkı

Giriş kısmında belirttiğimiz gibi Javascript kodlarında MSIE (Microsoft Internet Explorer) ve NN (Netscape Navigator) yönünden farklılık vardır. Bu tarayıcının html dökümanı nasıl modellediğine bağlıdır. Tarayıcının nesne dökümanı modeli, bir Html sayfasındaki çeşitli elemanların tarayıcı tarafından nasıl algılanıp yorumlandığı ile ilgilidir. Javascript gerçekte W3C (Web tekniklerinin standartlarını belirleyen kurum www.w3c.org) konsorsiyumu tarafından belirlenen kodlardan oluşmamıştır. Tarayıcı üreten firmalar bu konuları kendilerince yorumlayıp tarayıcılarına yerleştirmişlerdir. Yani kendi nesne dökümanı modellerini oluşturmuşlardır.

Biz bu kısımda her iki tarayıcının nesne dökümanı modelini incelemeyeceğiz. Bize gerekli olan kısmını öğreneceğiz. Şimdi tarayıcı farkının nasıl ayırt edilebileceğini görelim.

```
ie4 = (document.all) ? true : false ;  
nn4 = (document.style) ? true : false ;
```

Biz bu iki satırla bir önceki ders olan değişkenler ve mantıksal operatörler yardımıyla iki tarayıcıyı da kontrol altına aldık. Bir diğer örnekle yapıyı pekiştirelim.

```
<script language="Javascript">  
<!-- // Kodları eski sürüm tarayıcılardan saklayalım.  
ie4 = (document.all) ? true : false ;  
nn4 = (document.style) ? true : false ;  
if (ie4)  
{  
  // MSIE 4.0 için uygun kodları buraya yazacağız  
}  
else  
{  
  // NN 4.0 için uygun kodları buraya yazacağız.  
}  
//Saklamayı bitir -->  
</script>
```

Şimdi bu kodları inceleyelim. Değişken tanımlama kısmının anlaşıldığını varsayarak geçiyorum. Anlamadığınız bir kısım varsa 1. Değişkenler kısmına tekrar geri dönün.

If (ie4) ve if (nn4)

Burada ileriki derslerde öğreneceğimiz koşul ifadesini kullanıyoruz. Bu kodları Javascript'in anlayış tarzı şu şekilde olacaktır. Eğer nn4 , ie4 değişkenlerinden doğru olanı ie4 ise -ki bunu true ve false değerlerinden algılar- alt satıra geçip ona uygun kodu uygulayacaktır. Şayet ie4=false yani nn4=true ise diğer if koşulu yorumlanarak işleme konulacaktır. Bu da nn4 için gerekli kodun çalıştırılması demektir.

Şimdi bu kodun tamamını vererek dersi bitirelim.

```
<html>
```

```
<head>
<title> Tarayıcı kontrolü</title>
<head>
<script language="Javascript">
<!-- // Kodları eski sürüm tarayıcılardan saklayalım.
function tarayici() {
ie4 = (document.all) ? true : false ;
nn4 = (document.style) ? true : false ;
if (ie4)
{
// MSIE 4.0 için uygun kodları buraya yazacağız.
window.location="ie.htm";
}
else
{
// NN 4.0 için uygun kodları buraya yazacağız.
window.location="nn.htm";
}
}
// Saklamayı bitir -->
</script>
</head>
<body onLoad=tarayici()>
</body>
</html>
```

Bu kodları herhangi bir editör (Notepad gibi) yardımıyla yazıp **ara.htm** uzantılı olarak kaydedin.

```
<html>
<head>
<title>MSIE tarayıcı kullanıyorsunuz</title>
</head>
<body>
<h3>Tarayıcınız Internet Explorer</h3>
</body>
</html>
```

Bu kodu **ie.htm** olarak kaydedin.

```
<html>  
<head>  
<title> Netscpae tarayıcı kullanıyorsunuz</title>  
</head>  
<body>  
<h3> Tarayıcınız Netscape Navigator</h3>  
</body>  
</html>
```

Bu kodu **nn.htm** olarak kaydedin.

Önemli!: Bu üç Html dosyasında aynı klasör de olması gereklidir. Tara.htm adlı dosyada anlamadığımız kodlar olduğunu görüyorsunuz. Şimdilik bu kodları anlamanız gerekli değil. Yeri geldikçe bu kodların nerede ve nasıl kullanılacağını göreceğiz

3. Ekranaya çıktı ve Klavyeden bilgi giriř

Bu dersimizde Html üzerinden klavye aracılıđı ile ziyaretçiden bilgi almasını ve herhangi bir deđiřken vb. Türde yazıların html e nasıl yazdırılacağını göreceđiz.

3.1 Prompt ()

Hemen bařlayalım. Ziyaretçiden bilgi alma iki tür JavaScript komutuyla gerçekteřir. Birisi Prompt yani bizim burada bahsedeceđimiz komut. Diđeri ise Form yoluyla bilgi alınması. Form yoluyla alınan bilgiler formun Html üzerinde yer alması yüzünden Prompt komutu ile birbirinden ayrılır. Prompt komutu ile Html sayfasından hariç bir pencere açılır. Alınmak istenen bilgi ziyaretçiye bu yol ile sorulur ve hemen altındaki boşluk yardımıyla cevap alınır. řimdi kodun nasıl kullanıldıđına bir göz atalım.

```
prompt ("Sorulan soru" , "Cevap örneđi")
```

Bu komutun yorumlanması řu řekildedir. Html üzerinde Html'den bađımsız bir pencere aç. (bu prompt komutu ile yapılır) İlk çift tırnak içerisinde olan kelime veya kelime grubu, pencerenin üst kısmında ve deđiřtirilemeyen kısımdır. Burada soru veya pencerenin niçin açıldıđı ile ilgili bir açıklama verilir. İkinci çift tırnakta ise doldurulacak olan cevap satırının içinde seçili bir haldedir. Bu ise genel olarak cevap örneđi olarak ziyaretçiye sunulur. Kullanılması zorunlu deđildir. Kullanılmadıđınızda undefined gibi tanımlanmamıř uyarısı alınır.

```
prompt ("Tarayıcının türünü giriniz ?" ,"lütfen cevabı ie veya nn olarak veriniz");
```

řimdi kullanıcıdan nasıl bilgi alınacağını gördük fakat bu bilgiyi nasıl kullanabiliriz ? Bu sorunun cevabı prompt komutunu var ile bir deđiřkene atmak suretiyle kullanabiliriz olacaktır. Yani ;

```
var tara=prompt ("Tarayıcının türünü giriniz ?" ,"lütfen cevabı ie veya nn olarak veriniz");
```

Biz bu satır ile ne yapmıř olduk ? Ziyaretçiden prompt komutu ile tarayıcısı sorduk ve bunu var deđiřken tanımlama komutuyla tara deđiřkenine atadık. Ziyaretçiden aldıđımız bu bilgi sonucunda tara deđiřkeni ya ie yada nn deđerini alacaktır. Biz daha sonraki satırlarda bu deđiřkeni belli bir kořul koyarak kullanabiliriz. Mesela daha önceki örneklerimizde olduđu gibi ie ise řu sayfayı aç nn ise řu sayfayı aç.

Bir öneri , bu tip tarayıcı tanıma yöntemi oldukça yanlış bir yöntemdir. Çünkü ziyaretçiden alınan bilgi ile bizim daha sonra kullandıđımız kořul ifadeleri uyumlayabilir. Bu yüzden kodumuz dođru çalıřmaz.

3.2 Write()

Html dosyasına yazı yazdırma komutu ise write dir. Bu kodun yazım kurallarını inceleyecek olursak ;

```
document.write ("görüntülenmek istenenler" , değişken_ismi );
```

Kodu inceleyelim. Javascript html üzerinde yazı yazmak istediğinde write komutunu tek başına kullanamaz. Bunun için document fonksiyoneli (yardımcısı manasında) ile birlikte kullanılır. document.write komutundan sonra parantez açılır. Daha sonra yazılmak istenen sıraya göre değişken ismi veya görüntülenmek istenenler yazılır. Değişkenler çift tırnak içerisinde yazılmazlar. Sadece görüntülenmek istenenler çift tırnak içerisinde yazılır.

Şimdi prompt komutu ile write komutunu birleştirerek bir kod hazırlayalım. Bu kodumuzda prompt aracılığıyla ziyaretçiye adını sorup ad değişkenine atıyoruz. Daha sonra bu değişkeni write komutu yardımıyla ziyaretçiye Merhaba diyoruz. Şimdi kodlara geçelim.

Örnek :

```
<html>
<head>
<title> Prompt , write örneği </title>
</head>
<body>

<!-- //Kodları eski tarayıcılardan gizliyoruz
var isim = prompt ("İsminizi Giriniz " , "Küçük harf veya büyük harf kullanabilirsiniz"
);
document.write ("Merhaba " , isim , " !" );
// Saklamayı bitir -->
</script>
</body>
</html>
```

Eski kodlarımıza göre bu kod biraz farklı değil mi ? Hemen göze çarpıyor ki Javascript kodumuz <head> etiketleri arasında değil. Daha öncede dediğimiz gibi uygulanması istenen sıraya bağlı olarak kod yerini aldı.

Biz aslında Html'de font kurallarını kullanarak yazı da yazdırabiliriz. Eğer hiçbir kural uygulamadığımız tarayıcının banko (default) değerleri kullanılır. Örneğin Merhaba dedikten sonra alınan ismin bir alt satırda görüntülenmesini istiyorsak bunu Javascript'e şu şekilde yaptırabiliriz.

```
document.write ("Merhaba" , "<br>" , isim)
```

Bu tür (yani
 türünde) Html etiketlerinin tümünü Javascript'e yaptırabilirsiniz. Hatta ileride göreceksiniz ki Javascript üzerinden Html yazmadan web sayfası yapılabilir. Aslında Html yazmıyor değiliz fakat bunu <body> etiketlerinde yani Html dökümanı içerisinde yapmıyoruz. Bunu için Javascript'e emir veriyoruz. Bu normal olarak kimi zaman hissedilir derecede olmasa bile sayfanın yavaş yüklenmesine neden olur. Bu yüzden web sayfası üzerinde yaptığımız işleme göre kodunuzu yazın. Yani Sezar'ın hakkı Sezar'a...

4. Koşul Yapıları

Bu dersimizde Javascript'in en önemli özelliklerinden birine değineceğiz. Aslında bu konu sadece Javascript'in değil bilgisayarın da en önemli konusudur. Bilgisayarı bilgisayar yapan konu budur. Çünkü hiçbir bilgisayar kendi kafasına göre yorum yapamaz. Bizim verdiğimiz belli kıstasları göz önünde bulundurarak seçim yapar o kadar. Şimdi konunun inceliklerine bir göz atalım.

4.1 If (Eğer)

Javascript'te çoğu dilde olduğu gibi koşul yapısının kodu If (eğer) komutudur. Yazılım şekli ise şu şekildedir.

```
If (a==b)  
//koşul doğru ise ilk satır işleme konulur  
// koşul doğru değilse ilk satırın altındaki komut satırı işleme konulur.
```

Şimdi kodumuzu biraz inceleyelim :

Koşul komutu yani if ile işleme başlıyoruz. Daha sonra karşılaştırılacak değişkenler veya başka nesnelere parantez içerisinde sorgulanıyor. Dikkat ederseniz çift eşittir kullandık. Çünkü tek eşittir işareti değer atama işlemidir. Çift değişken ile koşul yapısı sağlanır. Eğer koşul doğruysa hemen altındaki satır işleme konulur. Eğer koşul yanlış ise ikinci satır işleme konulur. Yok ben koşul doğru ise 2 ve daha çok işlem yaptırmak istiyorsanız bunun cevabı yapılması istenen işlemlerin { } arasında yer almasıdır. Yani :

```
If (a==b)  
{  
// 1. işlem  
//2. İşlem  
...  
...  
}
```

Hatırlarsanız If koşul ifadesini 2. dersimizde tarayıcı yönlendirirken kullandık.

4.2 If .. Else (Eğer ... Değilse)

Bu bölümde ise If koşul ifademize Else komutunu ekleyerek koşul yapımızı güçlendiriyoruz. Şimdi bu ne demek. Hemen bir örnekle açıklayalım.

```
If ( a == b )  
{  
  // şunları şunları yap  
}  
else  
{  
  //değilse şunları yap  
}
```

Yani örnekten de anlaşıldığı gibi if koşulu ile a ile b nin eşitliği karşılaştırılıyor. Eğer doğruysa hemen altındaki kısım işleme konuluyor. Else ile yok değilse altındaki kısmı işleme koyuyoruz. Şimdi diyeceksiniz ki bir öncekinden ne farkı var. Bu haliyle hiçbir farkı yok. Fakat şu örneğe beraberce bir bakalım.

```
If (a == b)  
{  
  //şunları yap  
}  
if (a == c)  
{  
  //şunları yap  
}  
else  
{  
  //şunları yap  
}
```

Şimdi bu kodda Javascript'e ne yapmasını söyledik. a değişkeni b değişkenine eşitse normal olarak alt satırı işleme koy. Eğer bu karşılaştırma yanlış ise altındaki işlemleri geçerek a'nın c'ye eşitliği kontrol edilecek. Bu da değilse (else) alt satırdaki işlemleri devreye koy.

Else yapısı genel olarak bir karşılaştırma sonucunda cevap yanlış ise diğer bütün durumlarda şu işi yap manasında kullanılır.

Dersi tam bir Javascript örneği ile bitirelim:

```
<html>
<head>
<title> Koşul yapıları </title>
</head>
<body>
<script language="JavaScript">
<!-- //eski sürüm tarayıcılardan kodumuzu saklayalım
var gun = prompt ("Bugün günlerden ne ?" ,"lütfen küçük harf kullanınız");
if (gun=="pazar")
{
document.write ("Bugün günlerden " , gun , " olduğuna göre hafta sonundayız"
,"<br>")
document.write ("<b>" , "İyi tatiller.." , "</b>")
}
else
{
document.write ("Bugün günlerden pazar olmadığına göre tatil gününde değiliz !"
,"<br>")
document.write ("İyi çalışmalar..")
}
//saklamayı bitir-->
</script>
</body>
</html>
```

5. Döngü Yapısı

5.1 for Döngü yapısı

Javascript'te diğer programlama dillerinde olduğu gibi istediğiniz işlemi 2 veya daha fazla kez yaptırmak için belli program kodları mevcuttur. Bu diğer dillere çok benzer olan for döngü komutudur. Bu komutun yaptığı işlem , istenilen fonksiyon veya fonksiyon parçalarını istenilen değerde tekrar etmektir. Şimdi ayrıntılara geçelim.

```
for ( değişken_başlangıç_değerler1 , değişken_başlangıç_değeri2 ; döngü sayısı ;  
değişecek_değişken_adi_ve_türü )  
{ yapılması istenen işlemler }
```

Burada parantezler içerisinde verilen `değişken_başlangıç_değerler` kısmı ve `değişecek_değişken_adi_ve_türü` kısmını yazmanız gerekmez. Döngü içerisinde kullanılan değişken daha sonrada istenilen şekilde artırılabilir veya azaltılabilir. Yapı gözünüzü korkutmasın hemen bir örnekle daha iyi anlayalım.

```
for (a=0 , b=0 ; c<=3 ; c++)  
{ yapılması istenen işlemler }  
for ifadesi için kısa yazılım :  
var a,b=0;  
for (;c<=3;c++)  
{ yapılması istenen işlemler }
```

Şimdi bunu tam bir örnekle dahada pekiştirelim.

Varsalım ki elimizde bir çarpım tablosu yapmak istiyoruz. Buna göre 5 sayısı için 1'den 10'a kadar sayıları bir tablo içerisinde vereceğiz. Şimdi bu durumda for döngüsüz 10 adet tablo yazmamız gerekecekti fakat biz for döngüsü ile işlemi 1 satıra indirgeyeceğiz.

```
<html>  
<head>  
<title>for döngüsü</title>  
</head>  
<body>  
<script language="JavaScript">  
<!-- //eski sürüm tarayıcılardan kodumuzu saklayalım  
var cevap=0;  
for ( sayi=0 ; sayi<= 10 ; )  
{  
sayi--;  
var cevap = 5 * sayi ;  
document.write( "5 * " , sayi , " = " , cevap , "<br>" )  
}  
//saklamayı bitir-->  
</script>  
</body>  
</html>
```

Burada gördüğünüz gibi işlem tek bir satıra indirildi. Şimdide for döngüsünün yapmak istediğimiz işlemlerde yetersiz kaldığı durumlarda kullanabileceğimiz yapıları görelim.

5.2 Şartlı döngü yapısı while

Javascript kodu yazarken -programda bir önceki örnekte olduğu gibi- sayaç değişkeninin her değeri için istediğimiz işlemi yapmasını istemeyebilirsiniz. Bunun için while komutunu kullanırız ki bu Javascript'e "İstediğim işi şu şart sağlanıyorsa yap !" demiş olursunuz.

While döngüsünde for döngüsünden farklı olarak döngü içerisindeki değişkenlerin tanımlanması gerekir. Şimdi yazım kurallarına bir göz atalım.

```
while ( döngü şartı ) { şart doğruysa yapılacak işlemler }  
şart doğru değilse yapılacak işlemler
```

5.3 Do .. while yapısı

Do ... while yapısı genel olarak bir döngünün yapısını eğer şart doğruysa tekrar et manasındadır. Yani do ile başlangıçta hiçbir koşul olmadan işlem yapılır. Daha sonra while şartı doğru ise tekrar do yapısında geri dönlür. Bunu bir örnek ile açıklamak gerekirse ; Örneğin bir ticari siteniz var. İnsanlar sizden gelip istedikleri ürünleri satın alıyorlar. Bir ürün için siparişlerini verdiler ve bizde bunun karşılığı olarak ücret + kargo + kdv miktarını hesapladık ve müşterimize dedik ki istediğiniz ürün şu fiyata şu gün elinizde olur. Bu hesaplamaların hepsini do yapısı ile yap dedik. Ve sonra sorduk daha başka ürünlerde almak istiyor musunuz ? İşte bu da while yapısı ile sorulur. Şayet cevap evet ise do yapısı tekrarlanır değilse do döngü yapısında çıkılır.

Bu tür bir örnek yapalım ;

Bizim kitap , cd ve kaset sattığımız varsayalım. Bizden de 2 kitap ve 3 cd aldığını varsayarsak

```
var kitap= 2000000; var cd=3000000; var kaset=1500000;  
do {  
var kitapstek =prompt ("Kaç tane kitap almak istiyorsunuz ?" , "lütfen rakam giriniz");  
var cdstek= prompt ("Kaç tane cd almak istiyorsunuz ?" , "lütfen rakam giriniz");  
var kasetstek= prompt ("Kaç tane kaset almak istiyorsunuz ?" , "lütfen rakam giriniz");  
var kitaptutar= kitapstek*2000000;  
var cdtutar=cdstek*3000000;  
var kasettutar=kasetstek* 1500000;  
var toplamtutar = kitaptutar+cdtutar+ kasettutar;  
document.write (kitapistek ," tane kitap ", cdstek ," tane cd " , kasetstek , " tane kaset siparişiniz alınmıştır " , "<br>");  
document.write ("<br>" , "Aldığınız ürünlerin toplam tutarı = " ,toplamtutar);  
var istek =prompt("Başka ürünlerde satın almak istiyor musunuz ?" , "e veya h giriniz"); }  
while (istek != "h")  
document.write ("<br>" , "Bizden alışveriş yaptığınız için teşekkürler")
```

5.4 Break ve Continue İfadeleri

While komutu ile şartı belirledikten sonra yapılan işlemin kesilmesi veya devam etmesi otomatik hale gelmektedir. For döngüsü içerisinde de bu tür bir olayı break ve continue ifadeleri ile gerçekleştiririz.

Javascript break ifadesini gördüğü anda döngü işlemini keser ve bir sonraki komut satırını işleme koyar. Continue ifadesinde ise döngü break ifadesindeki gibi kesilir fakat işleme konulan satır bir sonraki satır değildir. Continue'de döngü başına dönlür. Bir örnek verelim ;

```
for ()
{işlem1; işlem2; break; }
```

Burada işlem2 ile verilen kısımda örnek olarak bir sorgu yapılabilir. Sorgu doğru ise break ifadesine gelir ve burada döngü kesilir.

```
for ()
{ işlem1; işlem2; continue; }
```

Burada yine işlem2 ile sorgu yapılırsa continue ifadesi ile döngünün devamı sürdürülür. **Önemli :** Break ve Continue ifadeleri her komutu kesmek veya devam ettirmek için kullanılamaz. Mesela bir if (Eğer) ifadesi şart doğru değilse break ile kesilemez. Sadece döngü içerisinde döngünün kesilmesi veya devam ettirilmesi için kullanılabilir.

5.5 Switch-Case İfadesi

Bu ifade genel olarak menü kullanımında veya sorgu işlemlerinde işe yarar. Switch ile ifade alınır case ifadesi ile işlemler sorgulanarak yapılır. Yazım kurallarına bir göz atalım.

```
switch (parametreler)
{ case "ifade1" :
case "ifade2" :
... }
```

Bir örnek verelim. Burada web sayfamızdaki herhangi bir işlemde çıkıp çıkmak isteyip istemediği soruluyor. Cevap evet ise işlem istenilen yönde yönlendiriliyor. Cevap hayır ise döngüden çıkılmaktadır. Burada kendimizi ziyaretçinin klavyesinde Caps Lock tuşuna basılı olup olmadığını önemsemiyoruz. Çünkü koşul ifademizi hem küçük harf hem de büyük harfe göre yazıyoruz.


```
var sec;  
sec = prompt ("Çıkmak istiyor musunuz " , "Evet için E veya e , Hayır için H veya h  
girisiniz")  
switch (sec)  
{ case "e" : case "E" :  
document.write ("Tekrar hoşgeldiniz")  
//yapılması istenen işlemler  
case "h": case "H" :  
document.write ("Bizi tercih ettiğiniz için teşekkürler")  
break //Çıkılması istendiği için döngüyü kesmek için break komutunu kullanıyoruz.
```

6. Fonksiyon Kavramı

Çoğu zaman Javascript kodunuzda bir işlemin birden fazla yapılması gerekebilir. Hatta kimi zaman Javascript'e bir işlem yaptırmadan önce başka bir işlemi yaptırmak istenebilir. İşte bu tür tekrarlanan işin yapılması için gerekli işlem ve komut gruplarına Fonksiyon adı verilir. Fonksiyonlar genelde , filanca isimli gruptaki işlemleri yap oradan bir değer al bunu filanca isimli gruba götür gibi işlemler için kullanılır. Bu tür komut sistemleri Javascript'te en çok kullanılan komut türlerindedir. Fonksiyonun yazım kuralları şu şekildedir :

```
function fonksiyon_ismi (parametre1 , parametre2 , .... )  
{ yapılması istenen işlemler }
```

6.1 Fonksiyona Değer Gönderme ve Değer Alma

Bir fonksiyonun Javascript içerisindeki ilk önemli görevi diğer fonksiyonlardan veya herhangi bir yerden bir değer alıp onu kendi içerisinde işletip sonra istenilen fonksiyona veya yere göndermektir.

Mesela herhangi bir muhasebe işleminin yapılıp bize geri gönderilmesini istediğimiz düşünelim. Genel yapı olarak kodumuz şu şekilde olacaktır.

Veril ve Veri2'nin işleme konulacağı fonksiyonların tanımlanması
Veri1'in alınması
Veri2'in alınması
Veri1'in fonksiyona gönderilmesi
Veri2'nin fonksiyona gönderilmesi
Alınan verilerin ekrana yazdırılması

Şimdi bu genel kodu Javascript'te nasıl yapacağımızı görelim :

```
<html>  
<head>  
<script language="JavaScript">  
function veri1(ilkveri)  
{ var ilktoplam = (ilkveri * 30)/100 ;  
return ilktoplam ; }  
function veri2 (ikinciveri)  
{ var ikincitoplama = (ikinciveri * 45 )/100;  
return ikincitoplama; }  
</script>  
</head>  
<body>  
<script language="JavaScript">  
var data1 = prompt ("Birinci miktarı giriniz" ,"rakam gir");  
var data2 = prompt ("İkinci miktarı giriniz" ,"rakam gir");  
document.write ("İlk işleminizin sonucu = " , veri1(data1) );  
document.write ("İkinci işlemin sonucu = " , veri2(data2) );  
</script>  
</body>  
</html>
```

Burada yaptıklarımızı inceleyim.
İlk satırların function tanımlama olduğunu görüyorsunuz. Burada veril , veri2 adlı iki tane fonksiyonu tanımladık. Diğer satırlarda prompt komutu ile klavyeden bilgi girişi sağladık. Daha sonra bu verileri fonksiyonlara göndererek istediğimiz işlemi yaptırarak ve daha sonrada bunu return yöntemiyle geri aldık. Bu kısma kadar yaptığımız fonksiyona bir değer göndermekti.

Yeniden bir bakış.veril(data1) komutuyla prompt yoluyla aldığımız data1 değişkenini veril adlı fonksiyona gönderdik. Yani function veril(ilkveri) şeklindeki fonksiyona biz data1 değişkenini gönderdik. Fonksiyon bu değeri yani data1 değişkenini aldığı anda otomatik olarak ilkveri değişkenine atadı. Böylelikle ilkveri=data1 oldu. Daha sonra istenilen işlemler yapıldı. Ve ardından return ilktoplam değeri geri gönderildi. Bu değer daha sonra ekrana yazdırıldı. Diğer veri2 adlı değişken için de aynı tür bir işlem söz konusudur.

7. Nesnelere ve Özellikleri

Günümüzde bilişim Teknolojileri ile ilgilenen hemen herkesin duyduğu bir terim var. Nesneye Yönelik programlama. Nedir bu Nesneye Yönelik programlama ? Bu tip programlamada kullanılan her öğe bir nesne olarak kabul edilir. Bu nesnelerin özelliklerini kullanarak onları değiştirerek program yazılır. Javascript'te bu tür bir programlama dilidir. Örneğin webde sörf yaparken herkesin karşısına çıkan formlar birer nesnedir. Bu nesnelerin tepkiye göre cevap vermesi gibi özellikler de onun yani nesnenin özellikleridir.

Örneğin şimdiye kadar çoğu kez kullandığımız document.write komutu aslında bir nesnenin özelliğine atıfta bulunmaktan başka bir şey değildir. Yani document nesnesinin write özelliğini kullanarak html sayfamıza yazı yazdırıyoruz.

7.1 Window Nesnesi

Genel olarak pencere özellikleri ile ilgili bir nesnedir.

7.1.1 Pencere açmak ve kapamak

Birçok yerde gördüğümüz pencere açma pencerelerin çeşitli özelliklerini değiştirme işte bu nesne yardımıyla yapılmaktadır.

Şimdi bu nesneyi nasıl kontrol edeceğiz onu görelim.

Pencere açmak için :

```
window.open("Url_adi" , "pencere_adi" , "pencere_özellikleri");
```

Pencere kapatmak için :

```
window.close();
```

Pencere kapatmak için window.close() komutu vermek yeterlidir. Burada kapatılan pencere ona kullanılmakta olan penceredir.

Gelelim pencere açma işine. Burada window.open ile pencerenin açılmak istendiği belirtilir. Parantez içerisinde verilenler ise açılması istenen pencerenin özelliklerini belirtir.

Url_adi : Buraya yazılacak dosya ismi açılacak pencerenin içerisinde olacaktır.

Örnek :

```
window.open("http://webteknikleri/owp/index.htm")
```

veya ;

```
window.open("index.html")
```

Pencere_adi : Bu açılacak pencerenin adını belirtir. Birden çok pencere ile işlemler yapıyorsanız hangi pencereye bir komut gönderdiğinizin belli olması için gereklidir.

Örnek :

```
Window.open("index.html" , "ana");
```

Pencere_özellikleri : Bu özellikte adından belli olduğu ölçüde pencerenin özellikleri ile ilgilidir. Bir pencerenin değiştirilebilir özellikleri şunlardır :

menubar :

Tarayıcıların en üst kısmında bulunan File(Dosya) , Edit(Düzen) vb. menülerin bulunduğu satırdır.

toolbar :

Tarayıcılarda üst kısımda Back(Geri) , Forward(İleri) vb. tuşların bulunduğu kısımdır.

location :

Tarayıcılarda ziyaret etmek istediğiniz web adresini yazdığınız kısım.

status :

Tarayıcıların en alt kısmında hangi dosyanın yüklendiği ile ilgili bilgi veren kısımdır.

scrollbars :

Sağ tarafta bulunan sürgü çubuklarıdır.

resizable :

Pencerenin boyutlarının kullanıcıya bırakılması veya kesin değerler almasıyla ilgilidir.

width :

Açılacak olan pencerenin piksel cinsinden genişliğidir.

height :

Açılacak olan pencerenin piksel cinsinden boyudur.

left :

Açılacak olan pencerenin ekranın sol tarafından kaç piksel uzaklıkta olacağını belirler.

Top :

Açılacak olan pencerenin ekranın üstünden kaç piksel aşağıda olacağını belirler. Eğer pencere özellikleri kısmında değişmesini istemediğiniz bir özellik varsa onu yazmanıza gerek yoktur. Bu değerler tarayıcının banko(default) değerlerinden alınır.

Şimdi bir pencere açalım. Açtığımız pencerede dosya,düzen ve ileri,geri tuş takımı olmasın.

Pencerenin boyutları 200x300 piksel olsun. Bizi www.webteknikleri.com adresine göndersin.

Şimdi buna göre kodumuz :

```
window.open  
("http://webteknikleri/owp/index.html", "webteknikleri" , " menubar=no,  
toolbar= no, scrollbars=yes, location=yes, width=200, heigt=300");
```

7.1.2. window.location.protocol

Window nesnesinin location.protocol nesnesi ise yüklenen dosyanın sabit diskten mi yoksa internette mi yüklendiğini gösterir.

http: ile dosyanın internette yüklendiğini belirtir.

file: ile dosyanın sabit diskten yüklendiğini belirtir.

Mesela şöyle bir örnekle dosyanın nerden yüklendiğini kontrol edelim.

```
if ( window.location.protocol == "http:" )
{ document.write ("Bu belge Internet'ten geliyor." ) }
else
{ document.write ("Bu belge sabit diskten geliyor" ) }
```

7.1.3. window.history.go

Window'un history özelliği ile bir önceki sayfaya erişim sağlanabilir. Örneğin kullanıcı herhangi bir formu doldurmadı ve işlem yapmadı bu durumda bir hata mesajı ile kullanıcıyı uyardıktan sonra history nesnesinin kullanarak bir önceki sayfaya kullanıcıyı gönderebilirsiniz. Bunun için gerekli kod yazımı şu şekildedir.

Window.history.go(- 1)

Bir önceki sayfaya -1 ile ulaşabilirsiniz. Bu değeri arttırarak daha önceki sayfalara da ulaşabilirsiniz.

7.1.4. Status Bar kullanımı

Status bar window nesnesinde belirttiğimiz gibi tarayıcıların en alt kısmında yer alan hangi dosyaya gidileceği veya yüklendiği ile ilgili bilgi veren kısımdır. Status barı değiştirmek için şu kodları yazmalıyız.

```
window.status="Webteknikleri'nden Merhaba !";
```

Bu şekilde kullandığımız bir status kodu ile sayfa açık kaldığı sürece Webteknikleri'nden Merhaba ! yazısı karşımızda olacaktır.

7.2 Tarayıcı Nesnesi

Tarayıcılar Javascript tarafından bir nesne olarak algılanır. Bu nesnenin özelliklerini şöyle sıralayabiliriz.

appName Tarayıcı adı

appVersion Tarayıcının Versionu

appName Tarayıcının kod adı

userAgent Tarayıcının anamakinaya(server) kendini tanıtırken verdiği isim

```
<html>
<head><title> Tarayıcı Özellikleri</title></head>
<body>
<script language="javascript1.2">
<!--
document.write("Şu anda kullandığınız tarayıcının özellikleri :", "<br>");
document.write(navigator.appname + navigator.appVersion +
navigator.appCodeName + navigator.userAgent );
-->
</script>
```

```
</body>
</html>
```

7.3 Çerçeve (Frame) Nesnesi

Çerçeve tekniği bir web sayfası üzerinde birden fazla web sayfası görüntülenmek istendiğinde kullanılır. Daha ayrıntılı bilgi için HTML adlı bölümümüze bakınız.

Javascript açısından her bir çerçeve bir pencere sayılır. Bunların içeriğini kontrol etmek için belli komut stilleri vardır. Şimdi onları görelim :

Top : En üst pencere (Yani tarayıcının kendisi)
Parent : Herhangi bir çerçeveyi oluşturan düzenleyici bölüm
Self : Çerçevenin kendisi

Javascript çerçeve düzenleyici(FrameSet)leri içerisindeki diğer alt çerçeveleri 0 'dan başlayarak numaralar. Bu numaralar yardımıyla çerçeve özelliklerini değiştirebiliriz. Örneğin iki tane çerçeveye sahip bir sayfada birinci çerçeve parent.frames[0] diğeri ise parent.frames[1] olarak adlandırılır. Örneğini verdiğimiz gibi iki çerçeveli bir web sayfamız olduğunu varsayalım. Ana sayfamız ki bu sayfa tarayıcıya sayfanın iki html sayfasında oluştuğunu söyleyen , çerçeve düzenleyicisinin olduğu sayfanın kodları şu şekilde olsun. ! Uyarı : Bu sayfayı frame.html olarak kaydedin.

```
<html>
<head><title>Frame (Çerçeve)</title></head>
<!-- frames -->
<frameset cols="50%,*">
<frame name="sol" src="sol.html">
<frame name="sag" src="sag.html">
</frameset>
</html>
```

Bu sayfayı sol.html olarak kaydedin.

```
<html>
<head><title>Sol Frame</title></head>
<body>
<script language="javascript1.2">
<!--
parent.frames[0].document.write("Herhangi bir hesaplama vb. unsur için
kullanılacak kod turu", "<br>", "SOL taraf için");
-->
</script>
</body>
</html>
```

Bu sayfayı sag.html olarak kaydedin.

```
<html>
<head><title>Sag Frame</title></head>
<body>
<script language="javascript1.2">
<!--
parent.frames[1].document.write("Herhangi bir hesaplama vb. unsur için
kullanilacak kod turu", "<br>", "SAG taraf için" );
-->
</script>
</body>
</html>
```

7.4 Form Nesnesi

Javascript açısından Html'in en önemli nesnelere Formlardır. Çünkü ziyaretçi ile etkileşimde en büyük unsurlardan birisi Formlardır. Html kendi form nesnesini kendisi oluşturabilir. Bu bakımdan Javascript'e düşen bir görev yoktur. Javascript form verilerinin yorumlanması ve işlenmesinde devreye girer. Şimdi form unsurlarını tanıyalım :

Name : Formun ismi

Action : Formun işleneceği perl veya cgi programının tanımlanacağı etiket

Enctype : Formun kodlanma türü

Method : Formun gönderme(post) mi yoksa alma(get) işlemi göreceğini belirler.

Target : Pencere ismi

OnSubmit : Gönderme metodunun ismi

Bunlardan yararlanarak bir form nesnesinin kodunu yazalım.

```
<form name="mail" action="http://www.webteknikleri.com/cgi-bin/mail.pl" "
method=POST>
Form unsurları
</form>
```

Şimdi biz bu kodda "Form Unsurları" diye bir şeyden söz ettik. Bu form unsurları ziyaretçiden nasıl bilgi alınacağını belirleyen unsurlardır. Bunlar bir metin alanı veya aşağı düşmeli bir menü olabilir. Form etiketi içerisindeki tüm unsurlar element adlı dizi-değişken içerisine yazılırlar ve form unsurları kullanılırken bu tip bir atıfta bulunmanız gerekir.

7.4.1 Text Alanı

Text alanı form unsurlarının en önemlilerindedir. Ziyaretçilerden bilgi almak amacıyla kullanılır. Kullanımı şu şekildedir.

```
<input type="text">
```

Şeklinde kullanılır. Bu nesnenin kullanılan etiketleri :

Name : text alanının ismi

Size : text alanının web sayfasında görülecek kısmının büyüklüğü

Maxlength : text alanına en fazla kaç karakter girilebileceğini belirler.

İşte bir tam teşekküllü text alanı :

```
<form name="mail" action="http://www.webteknikleri.com/cgi-bin/mail.cgi"
method = POST>
<input type="text" name="email" size=15 maxlength=40>
</form>
```

Buraya kadar işimiz Html ile hallettik. Şimdi bu form nesnesinin özelliklerini Javascript aracılığıyla nasıl değiştirebileceğini görelim. document.form_ismi.elements[numara].

değiştirilmek_istenen özellik. **numara** : değiştirilmek istenen elemanın numarasıdır

Değiştirilmek istenen özellikler şunlar olabilir. **value** : içerisindeki değer

length : nesnenin uzunluğu

name :ismi

Şimdi bir örnek verelim.(bu örnek bir önceki form içindir)

```
document.mail.elements[0].length=20
```

7.4.2 Şifre Alanı

Bu alanlar şifreli bilgi almak için kullanılır. Bu alana bir bilgi girildiğinde karakterler gözükmez onun yerine asteriks * işareti görülür.

Bir örnek :

```
<form action="http://" name="mail">
<input type="Password" name="sifre" >
</form>
```

Bu tür form unsurlarına erişimde text alanı gibi aynı şekildedir.

7.4.3 Butonlar

Form unsuru olarak iki tür buton vardır. Bunlar form unsurlarını form görevine göre göndermeye veya almaya yönelik Gönder (Submit) düğmesi bir diğeri ise Form unsurlarının tümünün ilk halini almasını sağlayan Sil (Reset) düğmesidir. Şimdi bunların nasıl kullanıldıklarını görelim.

```
<form action="http://" name="mail">
<input type="Submit" name="gonder" value="GONDER"><br>
<input type="Reset" name="sil" value="SIL">
</form>
```

7.4.4 Radyo (Radio) Düğmeleri

Bu tür düğmelerin en büyük özelliği radyo düğmeleri gibi olmasıdır. Yani herhangi bir menü üzerinde sadece bir seçim yaptırmak istiyorsanız bu tür form öğelerini kullanırsınız. Şimdi bunun ile ilgili bir örnek yapalım.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Radio</TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript1.2">
function sorgu (secim)
{var deger = null
for (var i=0; i<secim.length; i++)
{if (secim[i].checked)
{ deger = secim[i].value
break } }
return deger }
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<FORM name="form1"> <p>
<input type=radio name="firma" value="Bilemediniz Yazilim"> Microsoft</p>
<p><input type=radio name="firma" value="Bilemediniz Yazilim"> Borland</p>
<p><input type=radio name="firma" value="BilemedinizYazilim"> Adobe</p>
<p><input type=radio name="firma" value="Tebrikler Bildiniz"> Copmaq</p>
<input type=button value="Bunlardan hangisi bilgisayar ureticisidir"
onClick="alert(sorgu(this.form.firma))">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Gördüğümüz gibi bu form unsuruna da(ögesi) diğer form unsurları gibi aynı şekilde ulaşılır. Fakat diğerlerinden farklı olarak burada checked(seçilmiş) yardımcı etiketini kullandık. Burada Javascript ile bir döngü oluşturarak hangi nesnenin seçili(checked) olduğunu kontrol ediyoruz. Ve alert ile sorulan sorunun cevabının doğruluğunu ziyaretçiye bildiriyoruz.

7.4.5 Select Unsuru

Select ögesi form nesnelimizden menü yoluyla ziyaretçi ile etkileşme yollarından bir tanesidir. Bu bir tür seçme kutusudur. Aşağı düşmeli kutu sayesinde kutu içerisindekilere birisini seçebilirsiniz. Name , Multiple ve Size özelliklerine sahiptir. Bu nesnemizde nesnenin yönlendirilmesi açısından onBlur , onFocus , onChange özellikleri kullanılabilir. Nesnenin özelliklerine ulaşım için en çok kullanılan etiket yardımcısı ise value(değer) dir. Radyo kutularında yaptığımız örneği şimdi de Select ögesine uygulayalım.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
<title>Select</title>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript1.2">
function secim(secilen)
{ return secilen.options[secilen.selectedIndex].value }
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<FORM name="soru">
<p><SELECT NAME="firma">
<OPTION value="Bilemediniz Yazilim">Microsoft</OPTION>
<OPTION value="Bilemediniz Yazilim">Borland</OPTION>
<OPTION value="Bilemediniz Yazilim">Adobe</OPTION></P>
<OPTION value="Tebrikler Bildiniz">Compaq</OPTION></P><br>
<input type=button value="Bunlardan hangisi bilgisayar ureticiidir"
onClick="alert(secim(this.form.firma))">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

8. Olaylar

Ziyaretçiye sunulan bir web sayfası üzerinde ziyaretçinin yaptığı her tür hareket bir bağlantıyı tıklaması , bir resmin üzerine gelmesi , resmin üzerinde ayrılması , bir formu yanlış doldurup hataya yol açması hep bir olaydır.

Şimdi bu olayları inceleyelim.

8.1 onClick

Web sayfası üzerinde bir nesnenin mouse ile üzerine tıklanması sonucu onClick olayı gerçekleşir. Olayın gerçekleşmesi için mouse'un nesneyi tıklayıp bırakması gereklidir. Yani mouse'un tuşuna basıldığında onClick olayı gerçekleşmiş olmaz. onClick olayı tuşa basılıp bırakıldıktan sonra gerçekleşir. Bağlantılar, resimler, form düğmeleri tıklanabilecek nesnelere arasındadır.

onClick yönlendiricisine bu durumda ne yapacağını html etiketleri arasında bildirmeniz gerekir. Şimdi bunu bir örnekle açıklayalım.

```
<html>
<head><title>onClick</title>
<script language="javascript1.2">
<!--
function merhaba()
{alert ("beni tıkladınız"); }
-->
</script></head>
<body>
<input type="button" name="tikla" value="tikla" onClick=merhaba()>
</body>
</html>
```

Burada yaptığımız işlem html etiketleri arasında yer verdiğimiz bir butona tıklama (onClick) ile ne yapacağını merhaba fonksiyonuna git diyoruz. Fonksiyonda ekrana bir uyarı ile beni tıkladınız diye bir uyarı mesajı geçiyor.

Şimdi burada alert nesnesini de görmüş olduk. Alert nesnesi ziyaretçiye herhangi bir durumda uyarı vermek amacıyla kullanılır. Görüldüğü üzere parantez içerisinde çift tırnak içine uyarı yazısı yazılır.

onClick olayı da onClick olayı ile yapı olarak aynıdır. onClick'ten farkı nesneye çift tıklanıldığında çalışmasıdır. Diğer yöntemler onClick ile aynıdır.

8.2 onMouseOver , onMouseOut

Bu tür nesne olayları ingilizce adı (onMouseOver = mouse işaretçisi(imleç) üzerindeyken , onMouseOut = mouse işaretçisi üzerinden ayrıldığında) üzerinde olmakla birlikte mouse-un nesnenin üzerinde olup olmadığı ile ilgilidir.

Bir örnek ile açıklayalım :

```

<html>
<head><title>onMouseOver ve onMouseOut </title>
<script language="javascript1.2">
<!--
function uzerinde()
{window.status="Tıklayın ve Webteknikleri.com adresine gidin" }
function disinda()
{window.status="Webteknikleri.com baglantisina tıklayın" }
-->
</script></head>
<body>
<a href="http://www.webteknikleri/index.htm" onMouseOver = uzerinde()
onMouseOut =disinda()> Webteknikleri.com </a>
</body>
</html>

```

onMouseOver ve onMouseOut metodu ile ilgili güzel bir örnek daha :

```

<html>
<head><title>OnMouseOver</title>
<script language="javascript1.2">
<!--
function altavista()
{document.web.mesaj.value="En unlu web motorlarından biri" }
function altavistasil()
{ document.web.mesaj.value="" }
function yahoo()
{ document.web.mesaj.value="En unlülerden bir tane daha" }
function yahoosil()
{document.web.mesaj.value="" }
function hotbot()
{document.web.mesaj.value="Ve bir tanesi daha" }
function hotbotsil()
{document.web.mesaj.value="" }
-->
</script></head>
<body>
<a href="www.altavista.com" onMouseOver="altavista()" onMouseOut =
"altavistasil()"> Altavista</a><br>
<a href="www.yahoo.com" onMouseOver="yahoo()"
onMouseOut="yahoosil()">Ya hoo</a><br>
<a href="www.hotbot.com" onMouseOver="hotbot()"
onMouseOut="hotbotsil()"> Hotbot</a><p>
<form name="web">
<input type="text" name="mesaj" size="50">
</form>
</body>
</html>

```

8.3 onSubmit

Web-de sörf yaparken çoğunlukla karşımıza çıkan formlar biz doldurduktan sonra sayfanın bağlı bulunduğu server (ana makine) ya gönderilir. Fakat biz bu onSubmit olayı ile form gönderilmeden önce formun düzgün doldurulup doldurulmadığını kontrol edebiliriz.

Bunu örnek bir kod ile açıklayalım. Html sayfamızda body etiketleri arasında doldurulmasını istediğimiz bir form var ve ona ilişkin kod başlangıcı ise şöyle :

```
<form action="mail.pl" method="post" onSubmit="dogrula()">
```

Bu satır ile formun gönderilmesiyle (onSubmit) dogrula fonksiyonunu çağırıyoruz.

dogrula fonksiyonunda şu şekilde olabilir.(Bu fonksiyon head etiketleri arasında olan script etiketleri arasında olmalıdır.)

```
function dogrula()  
{ confirm ("Formu düzgün doldurduysanız OK' i tıklayınız"); }
```

Bu fonksiyonda kullandığımız confirm nesnesi ile kullanıcıya OK ve Cancel tuşları ile emin misin ? Gönderiyorum denilmektedir.

8.4 onReset

Bu olay ile web sayfanızda bulunan formdaki yazdıklarımızın tamamen silinir. Yani yazdıklarımızın yanlış olduğunu farkettiler bu durumda Sil (Reset) tuşunu tıklarsınız ve size boş bir form gelir. Yalnız burada birşeyi belirtmek isterim. Reset(Sil) tuşuna tıkladıktan sonra tarayıcının back(geri) düğmesini tıkladığımızda formunuzda yazdıklarınız tekrar geri gelmez. Fakat siz onReset olayı ile bu durum için son bir ziyaretçiye seçenek sunabilirsiniz.

Bunun ile ilgili bir örnek yapalım :

```
<html>  
<head><title>onReset</title>  
<script language="javascript1.2">  
<!--  
function sil()  
{ return confirm('Silmek istediginize emin misiniz?'); }  
-->  
</script>  
</head>  
<body>  
<form onReset="return sil()">  
<input type="text" name="mail">  
<input type="reset" value="sil">  
</form>  
</body>  
</html>
```

8.5 onChange

Web sayfası üzerinde ziyaretçinin değiştirebileceği üç tür alan vardır. Bunlar text (metin) textarea (geniş metin alanı) select (seçim alanı) dır. Mouse u bu alanlar üzerine getirip tıkladığınızda onChange(değişti) olayını gerçekleştirmiş olursunuz. Şimdi bunu select yöntemi ile nasıl olduğunu görelim. Örneğimizde aşağı düşmeli bir menü tasarlayacağız ve seçili durumda olan web sayfasına gönderme yapacağız.

```
<html>
<head><title>OnChange</title>
<script language="javascript1.2">
<!--
function degisti()
{ window.open("www.altavista.com"); }
-->
</script>
</head>
<body>
<form method="post">
<p><select name="degistir" size="1" onChange="degisti()">
<option>Adresi tikla
<option>Altavista
</select>
</form>
</body>
</html>
```

8.6 onLoad , onUnload

Bu olaylar bize sayfanın yüklenmeye başlamasında (onLoad) sayfadan ayrılıncaya (onUnload) kadar olan yapılacak işlemler için gereklidir. Bir Javascript fonksiyonun web sayfası yüklenmeye başladığında otomatik olarak çalışmasını istiyorsak onLoad olayını kullanırız. Eski DOS'çular bilirler Autoexec.bat dosyası nasıl makine açıldığında yapılmak istenenleri yapıyorsa onLoad olayında da sayfa yüklenmeye başladığında nelerin otomatik olarak başlatılacağını belirleyebiliriz. Mesela sayfa yüklenmeye başladığında (onLoad) ziyaretçiye Web sitemiz hoş geldiniz diyebiliriz. Sayfadan ayrıldığında (onUnload) ise İyi sörfler diyebiliriz. Örnek kodlara geçmeden önce şunu belirtmekte yarar var. Bildiğiniz üzere web sayfası kod açısında iki kısma ayrılır. Bunlar head ve body kısmıdır. Tarayıcı açısında body kısmı asıl kısımdır. Head kısmında sayanın nasıl görüntüleneceği gibi bölümler yer alır. Bu yüzden onLoad ve onUnload kısmı body etiketleri arasında yer alır.

Şimdide bunun için gerekli kodlara bir göz atalım.

```
<html>
<head>
<title>onLoad onUnload</title>
<script language="javascript1.2">
<!--
function hosgeldiniz()
{
alert("Web Sitemize Hosgeldiniz")
}
-->
```

```
function gulegule()
{
alert("Iyi sorfler..")
}
-->
</script>
</head>
<body onLoad="hosgeldiniz()" onUnload="gulegule()">
</body>
</html>
```

8.7 onError onAbort

Ziyaretçi sayfayı herhangi bir neden yüzünden tam haliyle yükleyememiş olabilir. Bu nedenler aktarım hızı veya tarayıcının Javascript kodunu tam manasıyla yorumlayamamış olmasıdır. İşte bu durumda Error(hata) oluşur. Html üzerinde oluşan en sık error(hata) resim haritalarının (image-map) tam anlamıyla yüklenmemesinden kaynaklanır. Çünkü bu durumda resim tam yüklenmemiştir. Bu da ziyaretçinin resim üzerinde tıklayacağı yerlerin yorumlanmamasını doğurur.

Örnek :

```

```

Ziyaretçi resimlerin yüklenmesi çok uzun sürüp yüklemeyi stop(dur) tuşu ile kestiye bu durumda onAbort olayı gerçekleşir. Bunun sonucu olarak ziyaretçiye bir hata mesajı verebilirsiniz. Bu durum daha önce bahsettiğimiz image-map ler içindir.

```

```


9. Javascript ile DHTML

Bu kısımda Javascript ile Katman(layer) özelliklerinin nasıl değiştirilebileceğini göreceğiz. Javascript bize Html sayfamızı oluşturan önemli unsurlardan biri olan layer(katman) ların tüm özelliklerini değiştirmemize olanak sağlar. Ayrıca hemen her yerde gördüğünüz resim değiştirme tekniğini de göreceğiz.

9.1 Katman Özelliklerini Değiştirme

İşe katman nedir sorusuyla başlayalım. Katman adı üzerinde sayfamızın üzerinde ne sayfadan bağımsız ne de her yönüyle sayfamıza bağlı bir unsurdur. Katman kullanarak istediğimiz herhangi bir yapıyı (yazı,resim,video,form) sayfamızın istediğimiz yerine koordinatları vermek koşulu ile yerleştirebiliriz. Zaten katmanın kullanım alanı en çok budur. Şimdi bir katman oluşturalım ve değiştirebilir özelliklerini görelim.

```
<html>
<head><title>Layer</title></head>
<body>
<div id="denem" style="position:absolute ; left:100px ; top:200px;
width:300px ; height:400px ; visibility:visible" >
Su anda bir katman(layer)in icerisindeyim
</div>
</body>
</html>
```

Layer oluşturmak istediğinizde <div> etiketi ile başlar </div> etiketi ile kodunuz tamamlarsınız. Şimdi katman özelliklerine geçelim :

id : Katmanın ismi

style : Katmanın özelliklerini belirtmek için

absolute : Katmanın koordinatlarının kesin olacağını belirler

left : Katmanın soldan kaç piksel sonra başlayacağını belirler

top : Katmanın üstten kaç piksel sonra başlayacağını belirler

width : Katmanın kaç piksel genişliğinde olacağını belirler

height : Katmanın kaç piksel boyunda olacağını belirler

visibility : Katmanın görünür mü görünmez mi olacağını belirler

Şimdi de Javascript komutlarıyla bu özelliklerin nasıl değiştirildiğini görelim. Fakat burada karşımıza bir sorun çıkmakta. Internet Explorer ve Netscape tarayıcılarının doküman nesne modelleri farklı olduğundan katmana ulaşma teknikleri de farklıdır. Internet Explorer kod tekniği **katman_adi.style.değiştirilmesi_istenen_özellik=yeni_değer;**
Örnek :

```
deneme.style.left=50px;
```

Netscape Navigator kod tekniği

```
document.katman_adi.değiştirilmesi_istenen_özellik=yeni_değer;
```

Örnek :

```
document.deneme.left = 50px;
```

Şimdi bir örnekle bir katmanın yerinin nasıl değiştirilebileceğini görelim.

```
<html>
<head><title>Katman</title>
<script language="javascript1.2">
<!--
function tara()
{ var tarayici= navigator.appName
if (tarayici== "Netscape") degisim = document.katman;
if (tarayici== "Microsoft Internet Explorer") degisim = katman.style; }
function hareket1() {
degisim.left=100
degisim.top=100 }
function hareket2() {
degisim.left=300
degisim.top=300 }
-->
</script></head>
<body onLoad="tara()">
<div id="katman" style="position:absolute ; left:400px; top:10px">
Bu katmanın yeri değişecek
</div>
<p><p><p>
<a href="javascript:hareket1()"> Burayı tıklayın ve katmanınız 100x100'e
gitsin</a><br>
<a href="javascript:hareket2()"> Burayı tıklayın ve katmanınız 300x300'
gitsin</a>
</body></html>
```

Buradaki örnekte olduğu gibi sizde katmanın diğer özelliklerini (width,height) değiştirebilirsiniz. Fakat görünebilirlik özelliği için özel bir durum vardır. Katman özelliklerine erişimde olduğu gibi bu özellikte de Internet Explorer ve Netscape Navigator farklılıkları vardır.

Internet Explorer için Görünebilirlik özelliği Katmanı görünebilir kılmak için:

```
katman_adi.style.visibility="visible"
```

Katmanı gizleyebilmek için. **katman_adi.style.visibility="hidden"**

Netscape Navigator için Görünebilirlik özelliği Katmanı görünebilir kılmak için:

```
document.katman_adi.visibility="show"
```

Katmanı gizleyebilmek için. **document.katman_adi.visibility="hide"**

Şimdi de bununla ilgili bir örnek yapalım.

```
<html>
<head><title>Katman</title>
<script language="javascript1.2">
<!--
function sakla()
{ var tarayici= navigator.appName
if (tarayici== "Netscape") document.katman.visibility="hide"
if (tarayici== "Microsoft Internet Explorer") katman.style.visibility="hidden" }
function goster()
{ var tarayici= navigator.appName
if (tarayici== "Netscape") document.katman.visibility="show"
if (tarayici== "Microsoft Internet Explorer") katman.style.visibility="visible" }
-->
</script></head>
<body>
<div id="katman" style="position:absolute ; left:400px; top:10px">
Bu katmanın tıkladığınızda yok olacak
</div><p><p><p>
<a href="javascript:sakla()">Burayı tıklayın ve katmanınız yok olsun</a><br>
<a href="javascript:goster()">Burayı tıklayın ve katmanınız geri gelsin</a>
</body></html>
```

Sizde bu tıklama özelliklerin değil de onMouseOver ve onMouseOut olay yönlendiricilerini kullanarak çok daha güzel şeyler üretebilirsiniz.