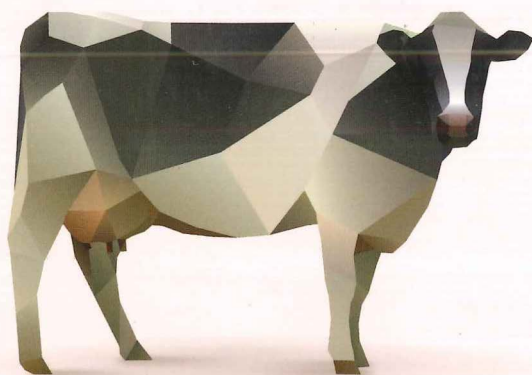




อัปเดต
ล่าสุด

พัฒนาเว็บและเพิ่มลูกเล่นด้วย

JavaScript



ครบถ้วนสำหรับผู้เริ่มต้น เน้นตัวอย่างประกอบการเรียนรู้

รองรับ มาตรฐาน ES2021

สร้างลูกเล่นให้เว็บด้วย JavaScript เพื่อก้าวสู่การพัฒนาเว็บระดับมืออาชีพ

- ครอบคลุมการสร้างเว็บ เริ่มต้นไว้ JavaScript
- แนะนำการตั้งค่าสิ่งเพื่อพัฒนาเว็บ
- แนะนำการใช้งานคำสั่งควบคุม และฟังก์ชันต่างๆ
- กำหนดการทำงานบนหน้าเว็บ

- ใช้ JavaScript เพิ่มลูกเล่นแสดงภาพ ข้อความ
- สร้างฟอร์ม และเครื่องมือควบคุมบนหน้าเว็บ
- อธิบายการออกแบบและสร้างหน้าเว็บ
- พร้อมตัวอย่างใช้งานจริงตลอดเล่ม

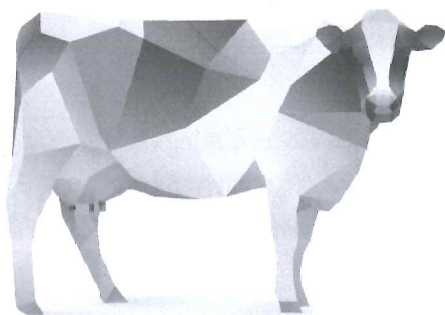


pbx

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 616298X

101258698

1 2240968X



พัฒนาเว็บและเพิ่มลูกเล่นด้วย
JavaScript



สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
CHIANG MAI UNIVERSITY LIBRARY

สุพจน์ สว่างทอง

Contents

Chapter 1 พื้นฐานเกี่ยวกับสร้างเว็บไซต์

ภาพรวมของการสร้างเว็บไซต์	1
ภาพรวมของการสร้างเว็บเพจ	2
สิ่งที่ต้องเตรียมก่อนการสร้างเว็บเพจ	6
ความรู้พื้นฐานของ HTML	7

Chapter 2 กำหนดหน้าตาเว็บด้วย CSS

ตำแหน่งในการกำหนดสไตล์ชีต	15
การเลือกเอลิเมนต์ที่ต้องการกำหนดสไตล์	18
การกำหนดลักษณะพื้นหลัง	24
การกำหนดลักษณะตัวอักษรและข้อความ	30
การกำหนดลักษณะเส้นขอบ	37
การเว้นระยะจากเส้นขอบ	41
การกำหนดขนาดและตำแหน่ง	43
การเพิ่มลูกเล่นพิเศษ	52
กำหนดลักษณะการแสดงผล	58

Chapter 3 รู้จักกับ JavaScript

JavaScript คืออะไร?	61
ตำแหน่งการเขียน JavaScript	63
เริ่มต้นการเขียนโปรแกรม JavaScript	64
Alert หน้าต่างแจ้งเตือน	67
การอ้างอิงไฟล์โดยใช้ Relative Path	67
JavaScript จะถูก Interpreted ไม่ใช่ถูก Compiled	69
คำสั่ง (Statement)	69
กลุ่มคำสั่ง (JavaScript Blocks)	71
ตัวพิมพ์ใหญ่-เล็ก (JavaScript is Case-sensitive)	71
คำอธิบาย (JavaScript Comments)	72
การตัดขึ้นบรรทัดใหม่ (JavaScript LineBreak)	72
หน้าต่างคอนโซลในเบราร์เซอร์	73

พื้นฐานการใช้งานหน้าต่างคอนโซล	74
ตรวจสอบค่าตัวแปรโดยใช้หน้าต่างคอนโซล	75
Chapter 4 ตัวแปรใน JavaScript	77
กฎการตั้งชื่อตัวแปร	77
การประกาศตัวแปร	79
หน้าต่างรับข้อมูลจากผู้ใช้	82
ชนิดข้อมูลของตัวแปร	83
การเปลี่ยนชนิดข้อมูล	85
แสดงค่าที่อยู่ในตัวแปรเป็นแบบสตริง	85
การแปลงสตริงให้เป็นตัวเลข	86
ตรวจสอบชนิดของข้อมูล	87
การใช้งานอาร์เรย์เบื้องต้น	88
การใช้งานสตริงเบื้องต้น	91
ชนิดข้อมูลแบบออบเจกต์เบื้องต้น	96
การใช้ Spread operator	97
โครงสร้างข้อมูลแบบ Set และ Map()	97
Chapter 5 โอเปอเรเตอร์ การเลือกทำและทำซ้ำ	99
ตัวดำเนินการและนิพจน์	99
คำสั่งการเลือกทำ	104
คำสั่งทำซ้ำ	109
คำสั่ง break และ continue	114
Chapter 6 ฟังก์ชัน	115
ฟังก์ชัน	115
ผ่านค่าพารามิเตอร์เข้าไปยังฟังก์ชัน	117
คืนค่าผลลัพธ์มาจากฟังก์ชัน	121
ขอบเขตของตัวแปรในฟังก์ชัน	122
แนะนำ Function Expression	125
ประกาศฟังก์ชันในแบบ Arrow Function	126

การกำหนดพารามิเตอร์แบบไดนามิก	129
ฟังก์ชันชนิด Generator Function	130
ผ่านค่าพารามิเตอร์ด้วยฟังก์ชัน	132
การคืนค่ากลับด้วยฟังก์ชัน	134
Closure	135

Chapter 7 ออบเจกต์ คลาส ในดู และ JSON 139

รู้จักกับออบเจกต์ (Object)	139
การสร้างออบเจกต์	140
การใช้งานคลาสใน JavaScript	146
โมดูล	151
การทำงานกับ JSON	153

Chapter 8 การใช้ออบเจกต์และคลาสสำเร็จรูป 157

คุณสมบัติและเมธอดของออบเจกต์ทั่วไป	157
คุณสมบัติและเมธอดสำหรับวันเวลา	158
คุณสมบัติและเมธอดทางคณิตศาสตร์	161
คุณสมบัติและเมธอดสำหรับตัวเลข	162
คุณสมบัติและเมธอดสำหรับข้อความ	163
คุณสมบัติและเมธอดสำหรับ RegExp	166
คุณสมบัติและเมธอดสำหรับอาร์เรย์	172

Chapter 9 การทำงานแบบ Asynchronous 179

การทำงานแบบ Synchronous กับ Asynchronous	179
วิธีเขียนโค้ดเพื่อจัดการกับการทำงานแบบ Asynchronous	181
การใช้ Callback กับ Asynchronous	183
ออบเจกต์ Promise	185
คืนค่าด้วยออบเจกต์ Promise	189
ตรวจสอบข้อผิดพลาดจาก Promise	191
Promise แบบขนาน	192
ใช้งาน Promise ที่ทำงานเสร็จเป็นลำดับแรก	194

ฟังก์ชันในแบบ async	195
การตรวจสอบข้อผิดพลาดใน await/async	196
Chapter 10 การทำงานกับเบราว์เซอร์	199
Browser Object Model (BOM)	199
ออบเจกต์ Window	200
ออบเจกต์ location	208
ออบเจกต์ History	209
ออบเจกต์ Screen	210
ออบเจกต์ Navigator	210
วิธีตรวจสอบเบราว์เซอร์	212
การนำวิธีตรวจสอบเบราว์เซอร์ไปใช้งาน	215
Chapter 11 ทำงานกับส่วนประกอบบนหน้าเว็บ	217
รู้จักกับ Document Object Model	217
คุณสมบัติและเมธอดของออบเจกต์ Document	218
การเข้าถึงออบเจกต์บนเอกสาร HTML	219
การใช้ innerText และ innerHTML	225
การใช้ JavaScript อ้างอิงคุณสมบัติ CSS	227
การใช้อีเวนต์เรียก JavaScript	230
ทำหลายอีเวนต์บนเอลิเมนต์เดียว (Event listeners)	232
การอ้างอิงโดยใช้ this	234
Chapter 12 ตกแต่งสีและพื้นหลังเว็บด้วย JavaScript	235
การกำหนดค่าสี	235
ทำงานกับออบเจกต์ Screen	242
Chapter 13 เพิ่มลูกเล่นในการแสดงผลภาพด้วย JavaScript	249
การควบคุมรูปภาพโดยใช้ปุ่ม	249
การเปลี่ยนรูปโดยคลิกชื่อรายการ	252
การตั้งเวลาภาพ	254
การย่อขยายภาพ	255

การสร้าง Tooltip	257
การลากและวางรูปภาพ	260
การขยายรูปเฉพาะส่วนที่ต้องการ	264
การสลับป้ายภาพ	268
ทำป้ายภาพวิ่งจากบนลงล่าง	270
สร้างกระเบื้องเปลี่ยนสี	273
ทำคอนโทรลกะพริบเปลี่ยนสี	275

Chapter 14 สร้างลูกเล่นให้ข้อความ และเวลาด้วย JavaScript 277

การเลื่อนข้อความภายในกรอบ	277
การเลื่อนข้อความแบบง่าย	279
การทำตัวอักษรวิ่ง	282
การแสดงวันที่-เวลาแบบง่าย	283
การแสดงวันที่-เวลาแบบสมบูรณ์	284
แสดงวันที่-เวลาแบบรูปภาพ	286
การแสดงหน้าเว็บตามวันที่เข้าชม	288
การแสดงผลโดยใช้หน้าปัดนาฬิกา	289
การทำปฏิทิน	292

Chapter 15 สร้างเครื่องมือควบคุมแบบต่างๆ ด้วย JavaScript 297

การสร้างทรีวิว (Tree view)	297
การสร้างเมนูบาร์ (Menu bar)	301
การสร้างแท็บบาร์ (Tab bar)	305
การสร้างทูลบ็อกซ์ (Toolbox)	309
การสร้างสไลด์บาร์ (Slide bar)	312
ควบคุมการแสดงเนื้อหาในคอลัมน์	314

Chapter 16 จัดการฟอร์มและแป้นค่า 317

การอ่านค่าจากฟอร์ม	317
การแปลงตัวอักษรเป็นรหัสแอสกี (ASCII)	321
การหาค่าสถิติ (ตรงข้าม)	326