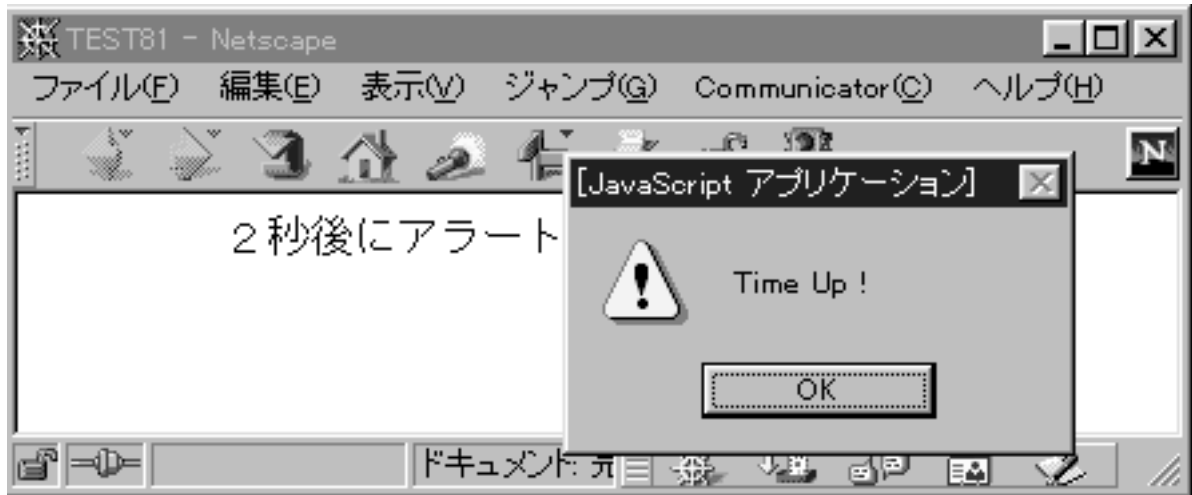


7. ウィンドウオブジェクトを理解して

タイマーを攻略しよう

【問題1】画面表示後2秒後にアラートが表示される HTML を作成せよ。



```
<HTML><HEAD>
<TITLE>TEST81</TITLE>
</HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function tim(){
    window.setTimeout("alert('Time Up !')",2000);
}
//---->
</SCRIPT>
<BODY onLoad='tim()'><CENTER>
2秒後にアラートが表示されます。
</CENTER>
</BODY></HTML>
```

今回使用する画像ファイルは【問題1】
～【問題6】が、arrow1.gif(矢印あり)
arrow0.gif(矢印なし・白地)
とする

【問題2】画面表示後、180秒をカウントダウンする HTML を作成せよ。



```
<HTML><HEAD><TITLE>TEST82</TITLE></HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
var c=180;
function cup_men(){
    c--;
    document.form1.text1.value="あと"+c+"秒";
    window.setTimeout("cup_men()",1000);
}
//-->
</SCRIPT>
<BODY><CENTER>
<FORM NAME="form1">
出来上がりまで
<INPUT TYPE="BUTTON" VALUE="スタート" onClick='cup_men()>
<INPUT TYPE="TEXT" VALUE="あと 180 秒" NAME="text1">
</FORM>
</CENTER></BODY></HTML>
```

【問題3】「スタート」ボタンをクリックすると1秒ごとに秒数が表示される HTML を作成せよ。



```
<HTML><HEAD><TITLE>TEST83</TITLE></HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
var c=0;
var t=0;
function start(){
    c++;
    document.form1.text1.value=c+"秒";
    t=window.setTimeout("start()",1000);
}
function stop(){
    window.clearTimeout(t);
}
//-->
</SCRIPT>
<BODY onLoad="stop()"><CENTER>
<FORM NAME="form1">
<INPUT TYPE="TEXT" VALUE="00 秒" NAME="text1" SIZE=7>
<INPUT TYPE="BUTTON" VALUE="スタート" onClick='start()'>
<INPUT TYPE="BUTTON" VALUE="ストップ" onClick='stop()'>
</FORM>
</CENTER></BODY></HTML>
```

【問題4】「スタート」ボタンをクリックすると10分の1秒ごとに秒数を表示する HTML を作成せよ。



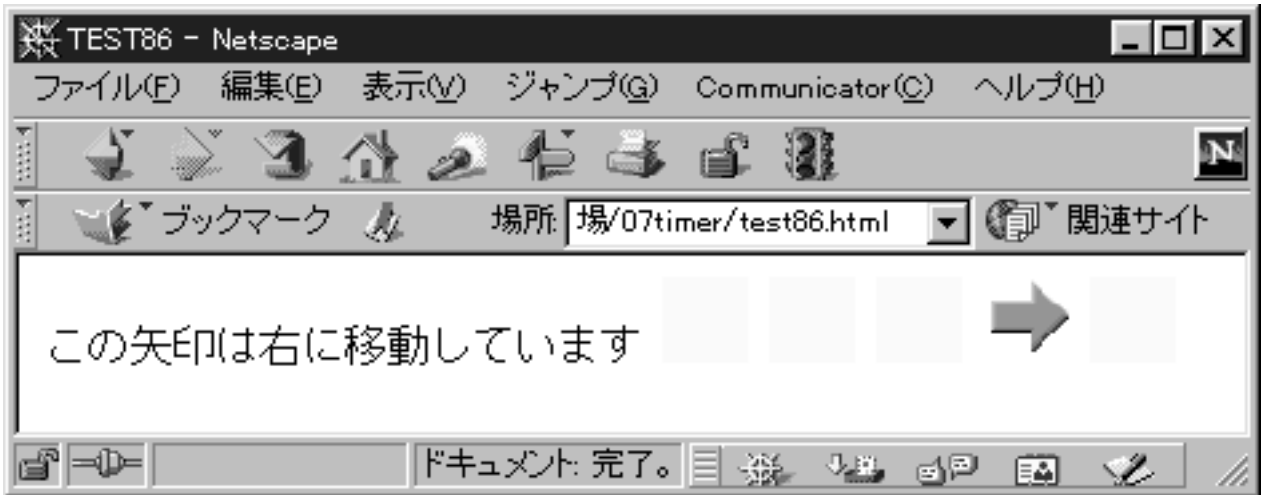
```
<HTML><HEAD><TITLE>TEST84</TITLE></HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
var c0=0;
var c1=0;
var t=0;
function start(){
    c0++;
    if(c0>9){c1++;c0=0;}
    document.form1.text1.value=c1+": "+c0+" 秒";
    t=window.setTimeout("start()",100);
}
function stop(){
    window.clearTimeout(t);
}
//---->
</SCRIPT>
<BODY onLoad="stop()"><CENTER>
<FORM NAME="form1">
<INPUT TYPE="TEXT" VALUE="00:00 秒" NAME="text1" SIZE=7>
<INPUT TYPE="BUTTON" VALUE="スタート" onClick='start()>
<INPUT TYPE="BUTTON" VALUE="ストップ" onClick='stop()>
</FORM>
</CENTER></BODY></HTML>
```

【問題5】画面表示後、0.1秒間隔で矢印が点滅表示されるHTMLを作成せよ。



```
<HTML><HEAD><TITLE>TEST85</TITLE></HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
var a= 0;
var t=10;
function anim()
{
    document.img1.src="arrow"+a+".gif";
    a++;
    if (a>2) a = 0;
    clearTimeout(t);
    t = setTimeout('anim()',100);
}
// --></SCRIPT>
<BODY onLoad="anim()"><CENTER>
この矢印は点滅しています
<IMG SRC="arrow0.gif" WIDTH="32" HEIGHT="32" NAME="img1">
</CENTER></BODY></HTML>
```

【問題8】画面表示後、矢印が右に移動して表示される HTML を作成せよ。



```
<HTML><HEAD><TITLE>TEST86</TITLE></HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
var x= 1;
var t=10;
function anim()
{
    document.img1.src="arrow0.gif";
    document.img2.src="arrow0.gif";
    document.img3.src="arrow0.gif";
    document.img4.src="arrow0.gif";
    document.img5.src="arrow0.gif";
    x++;
    if (x>5){ x = 1; }
    switch(x){case 1:document.img1.src="arrow1.gif";break;
               case 2:document.img2.src="arrow1.gif";break;
               case 3:document.img3.src="arrow1.gif";break;
               case 4:document.img4.src="arrow1.gif";break;
               case 5:document.img5.src="arrow1.gif";break; }
    clearTimeout(t);
    t = setTimeout('anim()',200);
}
// --></SCRIPT>
<BODY onLoad="anim()"><CENTER>この矢印は右に移動しています
<IMG SRC="arrow0.gif" WIDTH="32" HEIGHT="32" NAME="img1">
<IMG SRC="arrow0.gif" WIDTH="32" HEIGHT="32" NAME="img2">
<IMG SRC="arrow0.gif" WIDTH="32" HEIGHT="32" NAME="img3">
<IMG SRC="arrow0.gif" WIDTH="32" HEIGHT="32" NAME="img4">
<IMG SRC="arrow0.gif" WIDTH="32" HEIGHT="32" NAME="img5">
</CENTER></BODY></HTML>
```

【問題9】ステータスバーにメッセージがスクロール表示される HTML を作成せよ。



```
<HTML><HEAD><TITLE>TEST88</TITLE></HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
var msg ="ボウリング大会の賞品は × × !";
var spc ="                ";
var msg = msg + spc;
function hyouji(){
    msg = msg.substring(1,msg.length)+msg.substring(0,1);
    window.status = msg;
    setTimeout("hyouji()", 100);
}
// -->
</SCRIPT>
<BODY onLoad="hyouji()"><CENTER>
</CENTER></BODY></HTML>
```

【ワンポイント！】タイマー

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
    function 関数名{
        処理;
        window.setTimeout( 関数名 , ミリ秒 );} .....①
</SCRIPT>
<BODY onLoad= ' 関数名 ' > .....②
```

<BODY>タグ内で記述されている onLoad イベントハンドラにより、ページが読み込まれた時点で関数が呼び出されます。その関数内で setTimeout()メソッドを利用する。そのメソッド内で自分自身を呼び出し、定期的処理を行う。

単位はミリ秒で行われるので、1秒ごとに処理をしたければ、setTimeout(処理 , 1000); となる。