FORMで利用可能なオブジェクト

2000/12/2版

button （ボタン）	checkbox （チェックボックス）	radio （ラジオボタン）	select （セレクト）	text （テキスト）	textarea （テキストエリア）
メソッド					
blur()	blur()	blur()	blur()	blur()	blur()
click()	click()	click()	focus()	focus()	focus()
focus()	focus()	focus()		select()	select()
プロパティ					
form	checked	checked	form	defaultValue	defaultValue
name	defaultChecked	defaultChecked	length	form	name
type	form	form	name	name	type
value	name	length	options	type	value
	type	name	selectedIndex	value	
	value	type	type		
		value			
イベントハンドラ					
onBlur	onBlur	onBlur	onBlur	onBlur	onBlur
onClick	onClick	onClick	onChange	onChange	onChange
onFocus	onFocus	onFocus	onFocus	onFocus	onFocus
onmousedown	onkeydown	onmousedown		onkeydown	onkeydown
onmouseup	onkeypress	onmouseup		onkeypress	onkeypress
	onkeyup			onkeyup	onkeyup
その他のイベントハンドラ					
onLoad	読み込み終了時	onAbort	中止ボタンクリック	onSubmit	送信ボタンクリック
mouseOver	マウスが重なった時	mouseOut	マウスが重なった時		

JavaScript比較演算子

算術演算子	
+	加算
−	減算
*	乗算
/	除算
%	剰余
++	1っ増やす（インクリメント）
−−	1っ減らす（デクリメント）
論理演算子	
&&	左辺値と右辺値の両方がtrueならばtrueを返す。
||	左辺値と右辺値のどちらかがtrueならばtrueを返す。
!	値がfalseならtrueを、trueならfalseを返す。
代入演算子	
=	右辺値を左辺へ代入する。
+=	（例… x += y; は x = x + y;と同じ）
−=	（例… x −= y; は x = x − y;と同じ）
*=	（例… x *= y; は x = x * y;と同じ）
/=	（例… x /= y; は x = x / y;と同じ）
%=	（例… x %= y; は x = x % y;と同じ）
&=	（例… x &= y; は x = x & y;と同じ）
|=	（例… x |= y; は x = x | y;と同じ）
^=	（例… x ^= y; は x = x ^ y;と同じ
比較演算子	
==	値が等しいかどうかを調べ等しければtrueを返す。
!=	値が等しくないかどうかを調べ等しくなければtrueを返す。
>	左辺値が右辺値より大きければtrueを返す。
>=	左辺値が右辺値以上ならばtrueを返す。
<	左辺値が右辺値より小さければtrueを返す。
<=	左辺値が右辺値以下ならばtrueを返す。

JavaScriptステーメント

2000/12/2版

命令全般	
/＊ ～ ＊/	コメントを表記できる。
var 変数=代入式;	変数の設定をする。var指定しなければ、グローバル変数として扱われる。
条件分岐	
if(条件){true時の処理} else{false時の処理}	条件を満たした時に処理を行う。else以下は省略可能。
switch(式){case:値～break; case:値～break; default:～ ;}	式の内容と一致したときにcase以下を実行する。数値だけでなく文字列等も指定可能。
繰り返し	
for(変数=初期値;変数=繰り返し条件;増減値){ 処理 }	繰り返し処理。 例）１０回繰り返す。for(i=0;i<10;i++){ }
for(変数 in 配列名){ 処理 }	配列の数だけ繰り返す。オブジェクト名を指定しても良い。 例）for(i in hairetsu){ }
do{ 処理 }while(条件)	条件を満たしている間繰り返しを行う。 例）do{ }while(i<=10)
while(条件){ }	条件を満たしている間繰り返しを行う。 例）while('pw'!=pass){ }
break;	繰り返し処理から抜け出す。
ダイアログオブジェクト	
alert(″～″);	～の部分が文字列として、注意書きダイアログに表示される。
confirm(″～″);	～の部分が文字列として、確認ダイアログに表示される。その後、OKをクリックすればプロパティにtrueがキャンセルならばfalseという値が代入される。
	例）p=confirm(“男ですか？”); この場合でOKをクリックすると、変数pにはtrueという値が代入される。
prumpt(″〇〇″,″×××″);	〇〇が文字列として入力ダイアログに表示される。×××の部分は最初からそのフィールドに表示される文字列。省略するとダイアログ表示時には何も表示されない。変数に入力の値を代入できる。
関数	
function 関数名(){ 処理 }	一連の処理を関数化する。同じ名前のものが定義されたときは、後から定義されたほうが有効になる。
return();	関数の戻り値を指定できる。数値だけでなく文字列等も返り値として使用できる。
オブジェクト類	
new オブジェクト名	新しいオブジェクトを作成できる。標準で作成できるオブジェクトは以下の通り。
Date()	日付オブジェクト
Math()	数値演算オブジェクト
navigator()	ナビゲーターオブジェクト
history	ヒストリーオブジェクト
Array()	配列オブジェクト
Function()	関数オブジェクト
Number()	数値オブジェクト
String()	文字列オブジェクト
Image()	画像オブジェクト