

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Head Rush Ajax

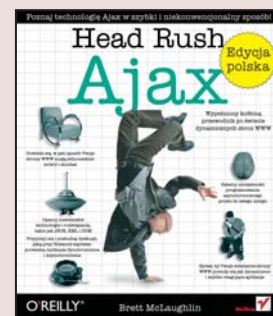
Autor: Brett McLaughlin

Tłumaczenie: Piotr Rajca

ISBN: 978-83-246-0556-8

Tytuł oryginału: [Head Rush Ajax](#)

Format: B5, stron: 440



Poznaj technologię Ajax w szybki i niekonwencjonalny sposób!

- Napisz wydajny kod JavaScript generujący żądania asynchroniczne
- Dowiedz się, czym jest obiektowy model dokumentu
- Opanuj tajniki przetwarzania plików XML
- Twórz własne aplikacje w technologii Ajax

Jeśli masz dosyć czekania na przeładowanie strony po każdym kliknięciu łącza, zastanawiasz się, dlaczego potwierdzanie transakcji w sieci trwa tak długo i chcesz, aby tworzone przez Ciebie aplikacje internetowe były pozbawione tych irytujących cech, naprzeciw wychodzi Ci technologia Ajax. Jest to połączenie języka JavaScript i XML, dzięki któremu strony WWW działają naprawdę błyskawicznie. Jeśli obawiasz się, że nauka tej technologii wiąże się z koniecznością zaopatrzenia się w kilka opastych tomisk, z analizowaniem przykładów liczących setki linii kodu i żmudnym zapamiętywaniem dziesiątek parametrów, jesteś w błędzie. Sięgnij po „Head Rush Ajax”, otwórz swój umysł i przekonaj się, że nauka może być świetną zabawą!

Książka „Head Rush Ajax” to niezwykle podręcznik, za którego pomocą Ajax odstąpi przed Tobą wszystkie swoje sekrety. Autor książki, korzystając z najnowszych odkryć dotyczących metod przekazywania wiedzy, przedstawi Ci wszystkie zagadnienia, które są niezbędne, aby projektować i budować wydajne aplikacje sieciowe. Poznasz język JavaScript i nauczysz się pisać asynchroniczne żądania będące podstawą Ajaksa, użyjesz obiektowego modelu dokumentu (DOM) i znaczników XML. Zanim się zorientujesz, zostaniesz ekspertem specjalizującym się w Ajaksie.

- Podstawy technologii Ajax
- JavaScript i żądania asynchroniczne
- Aplikacje oparte na DOM
- Tworzenie interfejsów użytkownika
- Korzystanie z plików XML
- Możliwości technologii JSON
- Obsługa żądań POST

Zapomnij o powolnych witrynach WWW i nudnej nauce.

Zajmij się tworzeniem aplikacji internetowych następnej generacji!



Spis treści (skrótowy)

Wprowadzenie	15
1 Zastosowanie technologii Ajax: aplikacje internetowe dla nowego pokolenia	27
2 Zastosowanie odpowiedniego języka: zgłaszanie żądań w technologii Ajax	91
<i>Przerywnik</i>	153
3 Oślepiła mnie asynchronicznością: aplikacje asynchroniczne	165
4 Dendrologia stron WWW: obiektowy model dokumentu	227
4,5 Dodatkowa pomoc: tworzenie aplikacji korzystających z DOM-u	269
5 Powiedz więcej — użyj metody POST: żądania POST	303
<i>Przerywnik</i>	343
6 Więcej niż mogą wyrazić słowa: żądania i odpowiedzi XML	361
7 Walka do samego końca: JSON a XML	395
Dodatek 1.: Kilka specjalnych dodatków: dodatki	417
Dodatek 2.: „Interesuje mnie jedynie KOD!”: Narzędzia ułatwiające korzystanie z technologii Ajax i obsługę DOM	427
Skorowidz	433

Spis treści (na serio)

Wprowadzenie

Twój mózg koncentruje się na technologii Ajax. Podczas gdy Ty starasz się czegoś nauczyć, Twój mózg robi Ci przysługę i dba o to, abyś przez przypadek nie zapamiętał zdobywanych informacji. Twój mózg myśli sobie: „Lepiej zostawić trochę miejsca na bardziej istotne informacje, na przykład: jakich zwierząt unikać albo czy jeżdżenie na snowboardzie nago jest dobrym pomysłem”. A zatem, w jaki sposób możesz oszukać swój mózg i przekonać go, że Twoje życie zależy od znajomości tworzenia aplikacji asynchronicznych?

Dla kogo jest ta książka?	16
Wiemy, co sobie myśli Twój mózg	17
Metapoznanie	19
Zmuś swój mózg do posłuszeństwa	21
Przeczytaj mnie	22
Korektorzy techniczni	24
Podziękowania	25

Aplikacje internetowe dla nowego pokolenia

1

Zastosowanie technologii Ajax

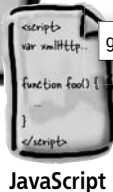
Nadaj nowego blasku swoim aplikacjom internetowym. Czy męczy Cię toporny interfejs aplikacji internetowych i konieczność ciągłego czekania na wyświetlenie kolejnych stron? Cóż, nadszedł zatem czas, byś nadał swoim aplikacjom internetowym tego samego sosnowego zapachu i wyglądu, jaki mają normalne aplikacje. O czym myślimy? Myślimy o najnowszej technologii, jaka pojawiła się w dziedzinie WWW: technologii **Ajax** (ang. *Asynchronous JavaScript and XML*, czyli asynchroniczny JavaScript i XML), która stanowi dla Ciebie przepustkę do tworzenia **wzbogaconych aplikacji internetowych** — bardziej *interaktywnych*, *szybciej reagujących na wykonywane operacje* i *łatwiejszych w obsłudze*. Sięgnij zatem po próbną buteleczkę Ajaksa dołączoną do niniejszej książki: zabieramy się do wypolerowania i nadania nowego blasku Twoim aplikacjom internetowym.

Czy nie napisałeś wcześniej, że Ajax pozwoli mi na aktualizację wyświetlanych informacji bez konieczności odświeżania całej strony? Czy chodziło o zmianę zawartości jej fragmentu?



WWW odświeżona	28
Witamy w nowym tysiącleciu	29
„Odświeżanie? Nie potrzebujemy żadnego odświeżania!”	33
Film utrwalający: rozdział 1.	38
Utworzenie obiektu żądania	42
PHP... na rzut oka	46
Co serwer robił do tej pory...	48
Co obecnie powinien robić serwer	49
Inicjalizacja połączenia	52
Nawiązanie połączenia z serwerem WWW	56
Dodawanie procedury obsługi zdarzenia	61
Pisanie kodu funkcji updatePage()	62
W jaki sposób postrzegamy aplikacje internetowe...	64
Przedstawiamy przeglądarkę WWW	66
Co przeglądarka powinna zrobić z odpowiedzią przesłaną z serwera?	70
Przekazywanie instrukcji przeglądarce	72
Pobieranie odpowiedzi z serwera	74
Sprawdzanie stanu gotowości żądania	81
60-sekundowe podsumowanie	86

Przeglądarka określa, w jaki sposób należy wykonać żądanie skierowane do serwera Kaśki.



Żądanie przekazania liczby wszystkich sprzedanych desek

Twój kod prosi o przerwanie żądania, wywołując metodę `request.send(null);`



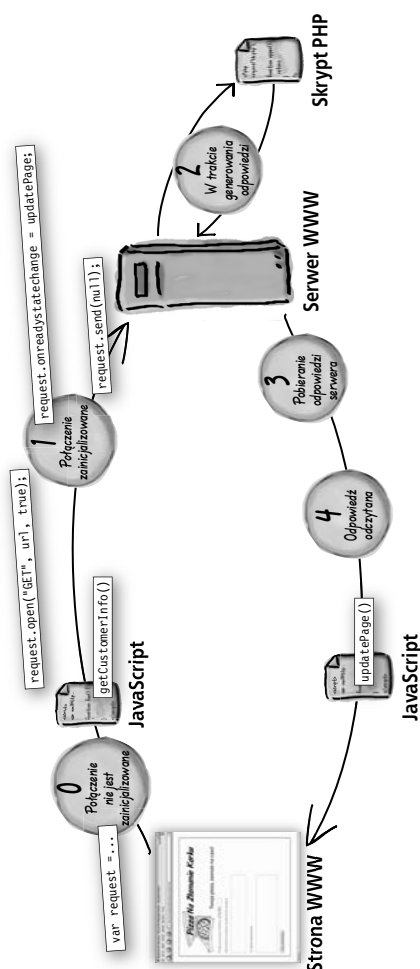
Żądanie jest wysyłane przez przeglądarkę, a nie bezpośrednio przez kod napisany w JavaScriptcie.

Zgłaszanie żądań w technologii Ajax

2

Zastosowanie odpowiedniego języka

Czas dowiedzieć się, jak należy rozmawiać w sposób asynchroniczny. Jeśli chcesz napisać następną odlotową aplikację, będziesz musiał doskonale zrozumieć najdrobniejsze szczegóły technologii Ajax. W tym rozdziale znajdziesz szczegółowe informacje, a także plotki o pisaniu **asynchronicznych skryptów JavaScript**: dowiesz się, w jaki sposób wysyłać żądania z różnych przeglądarek, opanujesz **stany gotowości** i **kody statusu**, a nawet poznasz kilka dodatkowych sztuczek z repertuaru dynamicznego HTML-a. Kiedy skończysz lekturę tego rozdziału, będziesz zgłaszał żądania i obsługiwał odpowiedzi jak prawdziwy profesjonalista... A swoją drogą, czy wspominałem, że Twoi użytkownicy **nie będą musieli na Ciebie czekać**, kiedy Ty będziesz się uczył Ajaksa?



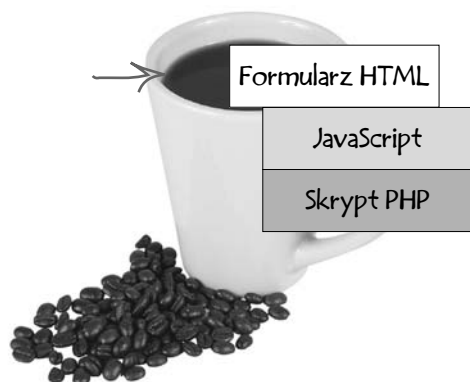
Błyskawiczne dostawy pizzy	92
Pizza Na Złamanie Karku z technologią Ajax	96
ABC HTML-a: pobieranie informacji wpisywanych przez użytkownika	101
Kod HTML i skrypty są łączone przez procedury obsługi zdarzeń	102
Zastosuj DOM, by pobrać numer telefonu	108
Gdzie jest przeglądarka	110
Tworzenie obiektu żądania	112
Zapewnienie poprawności działania w wielu przeglądarkach	114
Kod JavaScript nie musi być umieszczony wewnątrz funkcji PHP... rzut oka	118
Adresy URL żądań przekazują informacje do serwera	126
Przesłanie żądania do serwera	127
Pobieranie danych przesłanych z serwera	129
Stany gotowości HTTP	130
Sprawdzanie stanu gotowości	133
Co robi przeglądarka?	134
Pobranie odpowiedzi serwera z obiektu żądania	135
Testowanie aplikacji do obsługi zamówień	138
Kiedy przeglądarka zapisuje adresy URL żądań w pamięci podręcznej...	142
60-sekundowe podsumowanie	150

Aplikacje asynchroniczne

3

Oślepiła mnie asynchronicznością

Poczekalnia? Przykro nam, ale u nas coś takiego nie istnieje. To jest WWW, a nie gabinet lekarski i nikt tu nie chce siedzieć i czekać na zakończenie pracy serwera, czytając ilustrowane magazyny sprzed sześciu miesięcy. Zobaczyłeś już, w jaki sposób technologia Ajax pozwoli Ci pozbyć się konieczności odświeżania stron, jednak teraz nadszedł czas, by do listy cech wyróżniających Twoje aplikacje dodać **wrażliwość** i **szybkość reakcji** na działania wykonywane przez użytkownika. W tym rozdziale dowiesz się, w jaki sposób przesyłać żądania użytkownika do serwera i zapewnić mu możliwość dalszego korzystania z aplikacji w trakcie oczekiwania na odpowiedź. Chociaż w sumie... źle się wyraziłem. W tym rozdziale nie będzie żadnego **oczekiwania**.



Co tak naprawdę oznacza asynchroniczność?	166
Tworzenie internetowego ekspresu do kawy, wykorzystującego technologię Ajax	171
Cykle programowania aplikacji używających technologii Ajax	177
Umieszczanie kodu JavaScript w osobnych plikach	180
Podział kodu JavaScript	182
Wysyłanie żądań asynchronicznych	185
Pobieranie wartości zaznaczonego przycisku z grupy przycisków opcji	189
Rozmowy przy espresso: Aplikacja Asynchroniczna i Synchroniczna	190
Odczyt tekstowej zawartości elementu <div>	192
Zapis tekstu wewnątrz elementu <div>	192
Czyszczenie pól formularza	200
PHP... na rzut oka	202
Pisanie funkcji zwrotnej	204
Przedstawiamy metodę substring() JavaScriptu	205
Ostateczny test (prawda?)	210
Potrzeba nam dwóch obiektów żądań!	214
Tworzenie dwóch obiektów żądania	215
Witamy w asynchronicznym świecie!	221



Obiektowy model dokumentu

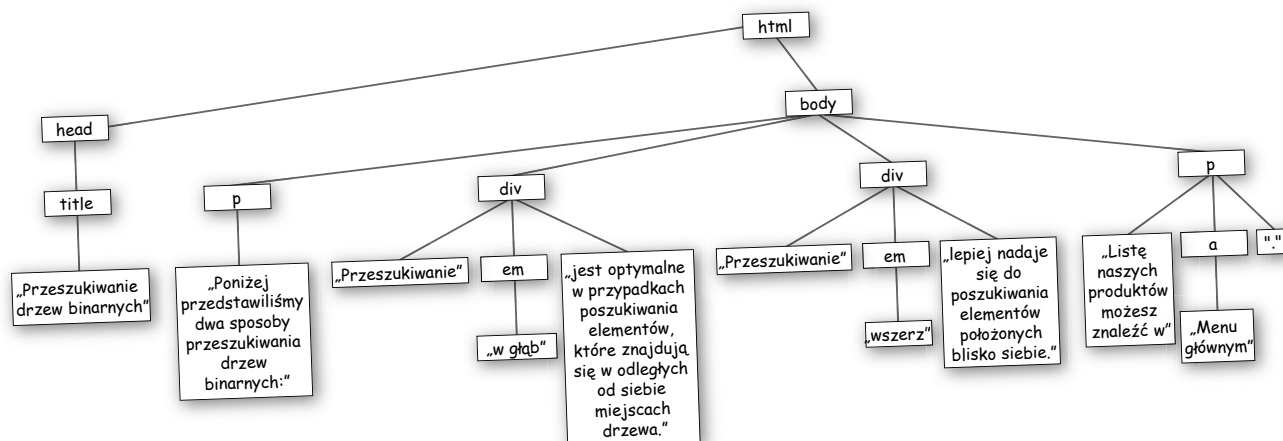
4

Dendrologia stron WWW

Poszukiwane: strony WWW zapewniające możliwość łatwej modyfikacji swojej zawartości. Czas wziąć sprawy w swoje ręce i rozpocząć pisanie kodu, który będzie dynamicznie modyfikował zawartość stron WWW. Dzięki wykorzystaniu **obiektowego modelu dokumentu** (w skrócie **DOM**, z ang. *Document Object Model*) Twoje strony mogą rozpocząć zupełnie nowe życie, odpowiadać na czynności wykonywane przez użytkowników i pomóc Ci raz na zawsze pozbyć się konieczności tego koszmarnego odświeżania. Kiedy zakończysz lekturę tego rozdziału, będziesz w stanie dodawać, usuwać i aktualizować zawartość stron WWW praktycznie we wszystkich jej miejscach.



Czy potrzebujesz dynamicznej aplikacji?	229
Poznaj DOM	230
Stosowanie DOM wraz z technologią Ajax	234
Jak ten kod HTML widzi przeglądarka	239
Napisz swój własny... słownik WWW	241
Dla przeglądarki kolejność ma znaczenie	244
Przeglądarki widzą świat do góry nogami	251
Drzewa DOM	252
Poruszanie się po drzewie DOM	258
Węzeł wie... niemal wszystko	259
Niektóre przeglądarki nie rozpoznają klasy Node	263
Wielki konkurs programistyczny rozdziału 4.	265



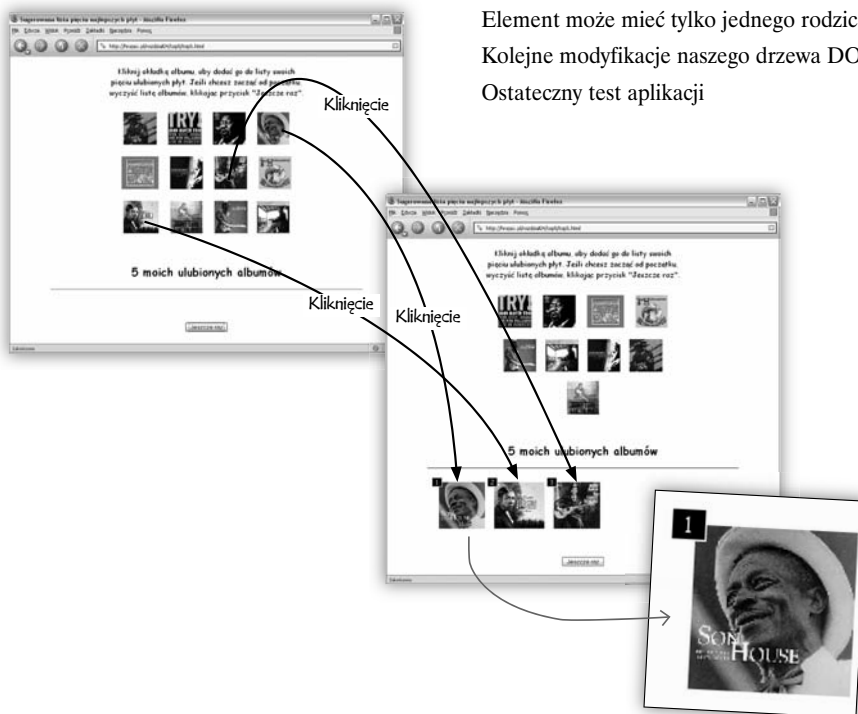
Tworzenie aplikacji korzystających z DOM-u

4.5

Dodatkowa pomoc

Z niecierpliwością czekasz na kolejne informacje o DOM? W poprzednim rozdziale przeszedłeś błyskawiczny kurs najlepszego sposobu aktualizacji stron WWW: **obiektowego modelu dokumentu**, w skrócie DOM. Przypuszczam jednak, że chciałbyś dalej zajmować się tym tematem, dlatego też w tym rozdziale wykorzystasz poznane informacje i bazując na nich, napiszesz świetną aplikację wykorzystującą możliwości, jakie daje DOM. Jednocześnie poznasz kilka nowych **procedur obsługi zdarzeń**, dowiesz się, w jaki sposób **zmieniać style węzłów** i tworzyć **dynamiczne, przyjazne dla użytkownika** aplikacje internetowe. W tym rozdziale podniesiesz swoje umiejętności w posługiwaniu się DOM-em na zupełnie nowy poziom.

Każdy jest krytykiem	270
Jaki jest plan gry?	273
Ogólny obraz aplikacji	274
Przygotowywanie okładek płyt CD	276
Programowe dodawanie procedur obsługi zdarzeń	280
Dodawanie płyty do listy pięciu najlepszych	272
Uważaj na słowo kluczowe „this”	284
Dodawanie potomków do elementu	286
Element może mieć tylko jednego rodzica	291
Kolejne modyfikacje naszego drzewa DOM	293
Ostateczny test aplikacji	299

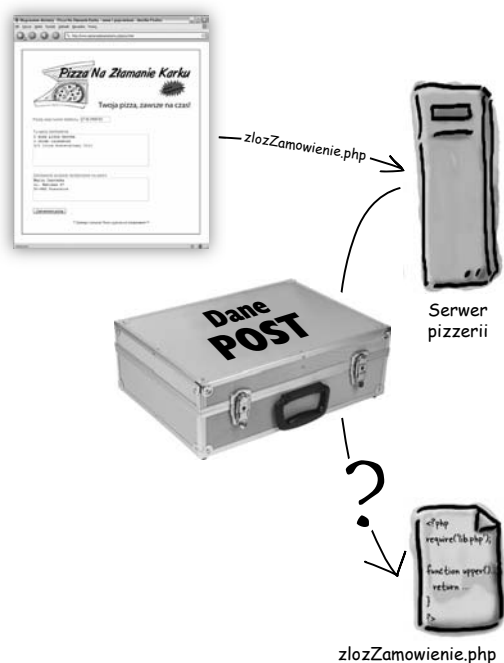


Żądania POST

5

Powiedz więcej — użyj metody POST

To właśnie na ten rozdział czekałeś. Prosiłeś o niego i wiedziałeś, że kiedyś się go doczekasz: w końcu porzucimy wywołanie `send(nu11)` i dowiemy się, jak **przesyłać do serwera więcej danych**. Oczywiście będzie to wymagało od nas nieco większego nakładu pracy, jednak kiedy skończysz lekturę tego rozdziału, to będziesz w stanie asynchronicznie przesyłać do serwera znacznie więcej niż „nic”. A zatem zapnij pasy, bo rozpoczynamy przejażdżkę po krainie typów zawartości i nagłówek żądań: jesteśmy w kraju rządzonym przez **metodę POST**.



Stali klienci są najlepsi	304
Przesyłanie formularza przy wykorzystaniu technologii Ajax	305
Przesłanie zamówienia do serwera	307
PHP... na rzut oka	310
Kiedy coś pójdzie źle	311
DOM jest połączony z tym, co widzi użytkownik	313
Testowanie aplikacji do zamawiania pizzy	315
Komunikaty o błędach i nagłówki odpowiedzi	318
Serwer odpowiada	319
Obsługa błędów w aplikacji	320
Żądania GET a żądania POST	322
Serwer WWW dekoduje dane POST	324
Przesyłanie większej ilości danych dzięki zastosowaniu metody POST	325
Sprawdzenie żądań POST	329
Tajemnicze dane POST	331
Nagłówki żądania	332
Nagłówki odpowiedzi	333
Określanie typu zawartości	334



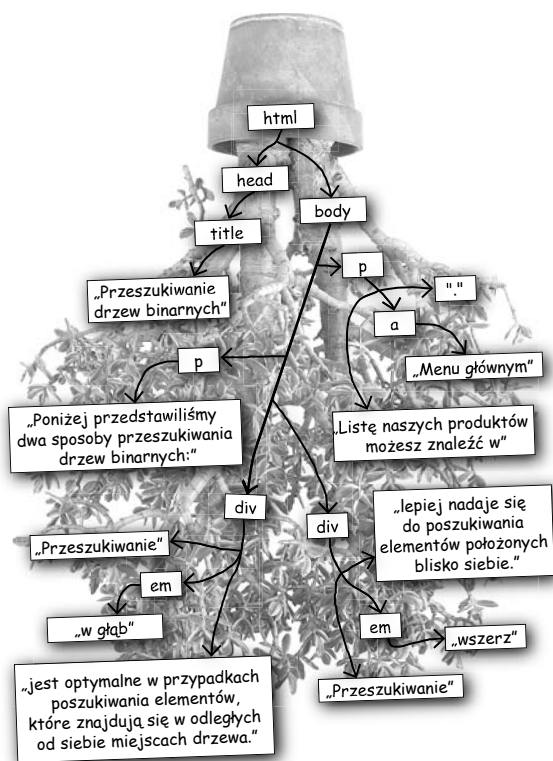
No dobrze, czy
zatem jesteśmy gotowi
do uruchomienia
tej nowej wersji
aplikacji?

Żądania i odpowiedzi XML

6

Więcej niż mogą wyrazić słowa

Czy kiedykolwiek miałeś uczucie, że nikt Ciebie nie słucha? Czasami zwykły, ludzki język nie wystarcza, kiedy **próbujesz się z kimś porozumieć**. Jak na razie we wszystkich żądaniach i odpowiedziach używałeś zwyczajnego tekstu. Nadszedł jednak czas, aby wyzwolić się z tej tekstowej klatki. W tym rozdziale **wypłyniemy na szerokie wody XML-a** i nauczymy nasze serwery, w jaki sposób mogą powiedzieć więcej, niż kiedykolwiek mogłyby powiedzieć, używając zwyczajnego tekstu. A jakby tego było mało, nauczysz posługiwania się językiem XML także swoje żądania, choć akurat to nie zawsze będzie dobrym pomysłem (więcej na ten temat dowiesz się w dalszej części rozdziału). Przygotuj się... Kiedy już skończysz lekturę tego rozdziału, *Twoje żądania i odpowiedzi nigdy już nie będą takie same*.



Serwery nie muszą wiele mówić	362
Mów głośniej!	363
XML: właśnie to przepisał nam lekarz	366
Czy pamiętasz aplikację Mega-Deski?	367
Problem, jaki występuje w sklepie Mega-Deski	368
Problemy z niestandardowymi formatami danych	370
Zrealizujmy receptę na XML	371
PHP... rzut oka	372
Pobieranie przesłanego kodu XML przy użyciu właściwości responseType	374
Czy pamiętasz drzewa DOM?	376
Stosowanie właściwości responseType	377
Odnajdywanie elementów na podstawie nazwy znacznika	378
Testowanie wykorzystania XML-a w aplikacji Mega-Deski	382
XML jest językiem do definiowania innych języków	384
Nie próbuj używać XML-a do wszystkiego	385
XML w żądaniach?	386
Jaki format danych zastosować?	390

< XML >

JSON a XML

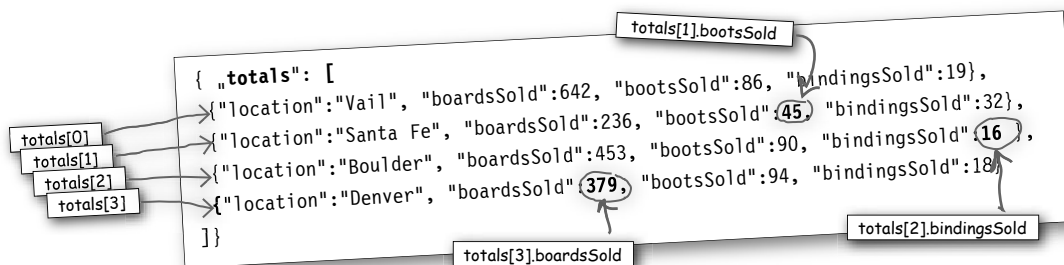
7

Walka do samego końca

Nadszedł czas na powrót do szkoły podstawowej. Czy pamiętasz te czasy, gdy różnice poglądów były rozwiązywane przy użyciu ostrych słów, pięści i nieudolnych imitacji kung-fu? Kiedy nic bardziej nie pobudzało emocji niż okrzyk „**Bij się!**”, usłyszany w sali jakiejś knajpki? W tym rozdziale mamy zamiar wrócić właśnie do tamtych czasów i zostawić za sobą przyjacielskie słowa i dobre zasady. **XML i JSON** — dwa różne formaty zapisu danych, wykorzystywane do wysyłania i odbierania danych w asynchronicznych żądaniach, są już gotowe, by udowodnić swoją wartość na ringu. Przygotuj zatem tabliczki z ocenami i zajmij miejsce przy stoliku.



Nowy format zapisu danych	396
Przegląd stosowanych formatów żądań i odpowiedzi	397
Walka na słowa: XML a JSON	399
Do operowania na danych XML używa się DOM	401
Do operowania na danych w formacie JSON używa się „zwyčajnego” JavaScript	402
JSON to JavaScript	404
Format zapisu danych JSON	405
JSON na serwerze	408
Dane JSON są przesyłane w postaci tekstowej	410
W jakim formacie należy zapisać dane przekazywane w żądaniach	411
Który z formatów zapisu danych jest lepszy?	413



Dodatek 1.: Dodatki

D.1

Kilka specjalnych dodatków

Specjalnie dla Ciebie: prezent od naszego zespołu Head First Labs. A tak naprawdę w tym dodatku znajdziesz aż **pięć specjalnych dodatków**. Chcielibyśmy móc zostać nieco dłużej i powiedzieć Ci znacznie więcej, jednak nadszedł czas, kiedy musisz samemu wkroczyć w okrutny świat tworzenia aplikacji internetowych, wyposażony jedynie w swoją wiedzę zdobytą podczas lektury niniejszej książki. Nie mogliśmy jednak zostawić Cię bez **niewielkiego dodatkowego wyposażenia**, a zatem przyjrzyj się pięciu najważniejszym sprawom, jakie udało się nam jeszcze wcisnąć do tej książki.

Biblioteki i pakiety narzędziowe wspomagające tworzenie aplikacji, korzystających z technologii Ajax	418
script.aculo.us oraz inne biblioteki wspomagające tworzenie interfejsu użytkownika	420
Sprawdzanie DOM	422
Stosowanie formatu JSON w skryptach PHP	424
Stosowanie funkcji eval() do przetwarzania danych w formacie JSON	425

D.2

Dodatek 2.: Narzędzia ułatwiające korzystanie z technologii Ajax i obsługę DOM

Najwyższy czas na małą nagrodę.

W niniejszym dodatku znajdziesz kod, który był nieco zbyt złożony, aby opisywać go we wcześniejszych rozdziałach książki, w miejscach, gdzie go używaliśmy, jednak obecnie powinieneś już być w stanie przeanalizować i zrozumieć działanie wszystkich prezentowanych tu funkcji, ułatwiających korzystanie z technologii Ajax oraz operowanie na DOM.

ajax.js	428
Stosowanie skryptu ajax.js	429
text-utils.js	430
Stosowanie skryptu text-utils.js	431

S

Skorowidz

433

Zastosowanie technologii Ajax



Nadaj nowego blasku swoim aplikacjom internetowym. Czyż nie męczy Cię toporny interfejs aplikacji internetowych i konieczność ciągłego czekania na wyświetlenie kolejnych stron? Cóż, nadszedł zatem czas, byś nadał swoim aplikacjom internetowym tego samego sosnowego zapachu i wyglądu, jaki mają normalne aplikacje. O czym myślę? Myślę o najnowszej technologii, która pojawiła się w WWW: technologii Ajax (ang. *Asynchronous JavaScript and XML*, czyli asynchroniczny JavaScript i XML), która stanowi dla Ciebie przepustkę do tworzenia wzbogaconych aplikacji internetowych — bardziej *interaktywnych*, *szybciej reagujących na wykonywane operacje* i *łatwiejszych w obsłudze*. Sięgnij zatem po próbną buteleczkę Ajaksa dołączoną od niniejszej książki: zabieramy się do wypolerowania i nadania nowego blasku Twoim aplikacjom internetowym.

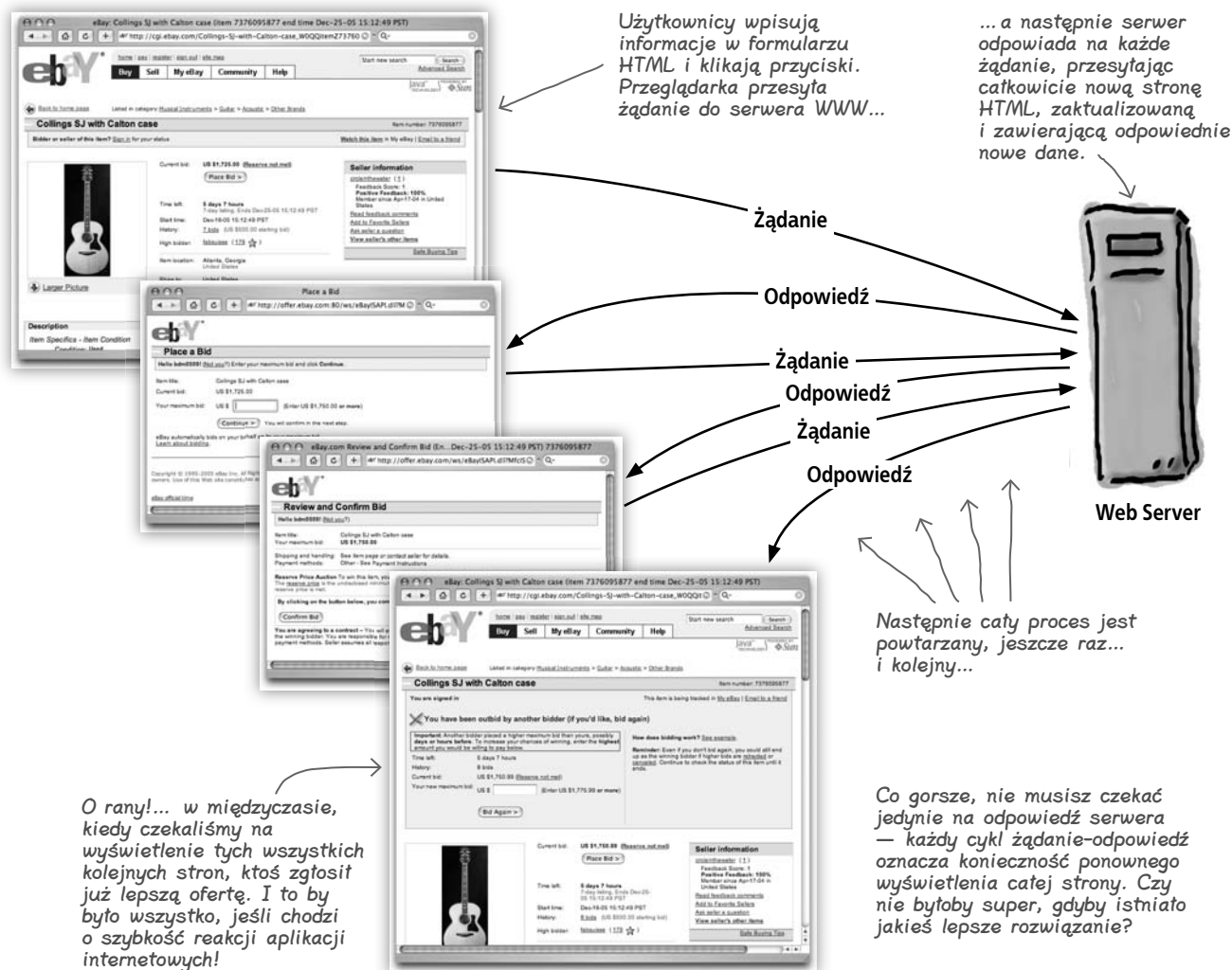
WWW, odświeżona

Prawdę rzekłszy, już w tym rozdziale powiem, w jaki sposób pozbedziesz się konieczności odświeżania i ponownego wyświetlenia stron.

Czy klienci są zmęczeni czekaniem na wyświetlenie kolejnych stron podczas składania zamówień w Twojej witrynie? Czy ciągle słyszysz skargi, że każde kliknięcie przycisku powoduje odświeżenie strony? Jeśli właśnie tak się dzieje, to znak, iż nadszedł czas, by coś zrobić z programem — zmodyfikować go i podnieść na wyższy, lepszy poziom. Witam w świecie aplikacji internetowych nowej generacji, w którym **JavaScript**, odrobina **dynamicznego HTML-a** i nieco **XML-a** może nadać Twym aplikacjom internetowym zupełnie nowego, bardziej dynamicznego i interaktywnego charakteru, do tej pory właściwego jedynie zwykłym aplikacjom.

Przjrzyjmy się aplikacjom internetowym, do których jesteś przyzwyczajony — zarówno Ty, jak i Twoi klienci.

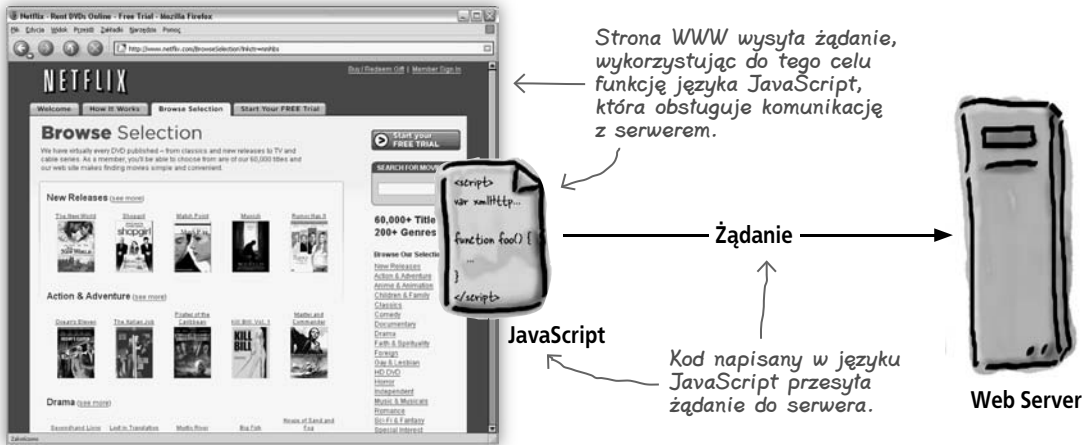
Stare rozwiązanie (pomyśl o roku 1999)



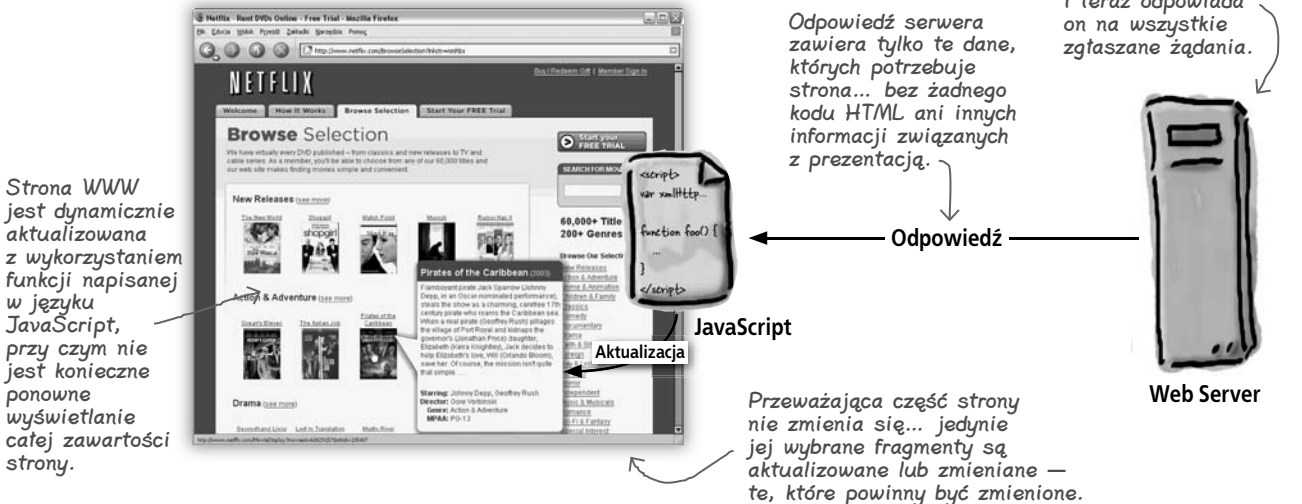
Witamy w nowym tysiącleciu!


Aplikacje wykorzystujące ten stary model żądanie-odpowiedź może tworzyć każdy, jeśli jednak chcesz tworzyć **szybsze aplikacje**, które zapewnią użytkownikom poczucie, że pracują z **normalnym oprogramowaniem biurkowym**, to będziesz potrzebował czegoś nowego — **Ajaks**, czyli całkowicie nowego podejścia do zagadnień pisania aplikacji internetowych:

Żadnego oczekiwania...



...kiedy zaczniesz tworzyć aplikacje wykorzystujące technologię Ajax

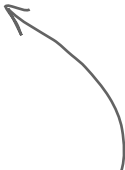




Nie tak szybko, kolego...
napisałeś, że te aplikacje będą szybciej
reagowały na czynności wykonywane przez
użytkownika. A okazuje się, że wciąż musimy
czekać na zakończenie działania funkcji
napisanej w języku JavaScript,
nieprawdą?

Aplikacje utworzone w technologii Ajax są asynchroniczne. Jeśli jeszcze tego nie zrozumiałeś, to zwróć uwagę, iż w tej książce zajmujemy się wykorzystaniem technologii Ajax do tworzenia odłotowych aplikacji internetowych. Jak na razie, zobaczyłeś, w jaki sposób aplikacje korzystające z Ajaksa mogą wymieniać informacje z serwerem WWW bez konieczności odświeżania i ponownego wyświetlenia całej strony, jednak Ajax to znacznie więcej niż jedynie możliwość usprawnienia interfejsu użytkownika.

Podstawowym narzędziem w walce z irytującą koniecznością odświeżania stron jest fakt, iż aplikacje wykorzystujące technologię Ajax mogą prowadzić wymianę danych z serwerem w sposób *asynchroniczny*. Innymi słowy, JavaScript może przesyłać żądanie do serwera i oczekiwać na odpowiedź, a Ty w tym samym czasie możesz dalej wypełniać kolejne pola formularza, a nawet klikać przyciski — w międzyczasie, w tle, serwer będzie realizował swoje zadania. Nieco później, kiedy serwer zakończy pracę, Twój kod może zaktualizować jedynie wybrane fragmenty strony, które uległy zmianie, jednak *użytkownik* nigdy nie czeka. Właśnie na tym polega potęga możliwości **asynchronicznej wymiany danych z serwerem!** Dodaj do tego aktualizację wybranych fragmentów stron bez konieczności ich całkowitego odświeżania, a otrzymasz aplikacje wykorzystujące technologię Ajax.



Nie przejmuj się, jeśli nie do końca rozumiesz, o co w tym wszystkim chodzi — w dalszych rozdziałach książki znacznie bardziej szczegółowo i wyczerpująco zajmę się zagadnieniami programowania asynchronicznego.

Najczęściej zadawane

pytania



P. Hm... wszystko mi się pomieszało. Czyli teraz już nie korzystamy z modelu żądanie-odpowiedź?

U. Korzystamy — Twoje strony cały czas zgłaszają żądania i odbierają odpowiedzi. Zmienił się natomiast sposób wykonywania tych żądań oraz ich obsługi — teraz zamiast zwyczajnego przesyłania formularza, będą wykonywane funkcje napisane w języku JavaScript.

P. A dlaczego nie można w standardowy sposób przesłać formularza? Co nam w zasadzie daje zastosowanie technologii Ajax?

U. Kod JavaScriptu tworzący aplikację w technologii Ajax przesyła żądanie do serwera, *lecz nie czeka na otrzymanie odpowiedzi*. Co więcej, po odebraniu odpowiedzi przesłanej przez serwer, kod JavaScriptu może ją obsłużyć bez konieczności odświeżenia i ponownego wyświetlenia całej strony.

P. A zatem w jaki sposób strona odbiera odpowiedź z serwera?

U. To właśnie w tym miejscu do akcji wkraczają asynchroniczne mechanizmy technologii Ajax. Kiedy serwer przesyła odpowiedź, kod napisany w języku JavaScript może umieścić na stronie przesłane wartości, zmienić obrazek, a nawet wyświetlić całkowicie nową stronę WWW. A podczas wykonywania tych wszystkich operacji użytkownik nigdy nie będzie musiał czekać.

P. Czy to znaczy, że powinienem używać technologii Ajax do obsługi wszystkich żądań?

U. Nie — wciąż istnieje wiele sytuacji, w których warto stosować tradycyjny model tworzenia aplikacji internetowych. Na przykład, kiedy użytkownik wypełnił wszystkie pola formularza, to można mu udostępnić możliwość kliknięcia przycisku *Wyślij zapytanie* i wystania całego formularza do serwera, bez wykorzystywania Ajaksa.

Możliwości technologii Ajax powinieneś wykorzystywać do wykonywania i obsługi większości operacji związanych z dynamicznym przetwarzaniem stron, takich jak zmiana obrazków, aktualizacja pól formularzy czy też reagowanie na czynności wykonywane przez użytkownika. Jeśli chcesz zmienić jedynie fragment strony, to koniecznie powinieneś użyć do tego celu technologii Ajax.

P. Wspominałeś coś o XML-u...

U. Czasami kod JavaScript będzie wykorzystywał dane XML do wymiany informacji pomiędzy serwerem a aplikacją, jednak użycie XML-a nie zawsze będzie konieczne. W kolejnych rozdziałach poświęcimy wiele uwagi określaniu, kiedy i w jaki sposób należy korzystać z danych XML.

P. A AJAX jest jedynie akronimem pochodzącym od angielskich słów: **Asynchronous JavaScript and XML**?

U. Poprawnie należy to zapisywać jako „Ajax” i prawdę rzekłszy, to nie jest akronim. Choć bez wątpienia na taki wygląda... i nawet pasuje... hm, nie pytaj mnie, to nie ja wymyśliłem ten termin!

Hm...
przepraszam... jeśli już skończyliście z tą całą teorią, to myślę, że mam dla was okazję do praktycznego zastosowania tego całego Ajaksa.



Jesse James Garrett, który pierwszy użył terminu „Ajax” stwierdził, że nie wymyślił go jako skrótu. I bądź tu człowieku mądrym!

Kaśka, królowa snowboardu i internetowy przedsiębiorca.



Teraz, kiedy sprzedaję ulepszone przeze mnie deski snowboardowe, na stronie WWW stworzyłam formularz, który prezentuje aktualną liczbę sprzedanych desek, jednak za każdym razem, gdy chcę zaktualizować wyniki, odświeżana jest cała strona wyświetlona w przeglądarce. Czy myślisz, że ten cały Ajax może w tym coś pomóc?

Oto aktualna postać aplikacji Kaśki, w której nie jest używana technologia Ajax. Aplikacja ta składa się z prostego formularza, który przesyła żądanie do skryptu PHP.

Liczba sprzedanych desek	1012
Za ile ja sprzedaję	249.95 PLN
Ile mnie kosztują	84.22 PLN

Kasa na wyciągi: 167718.76 PLN

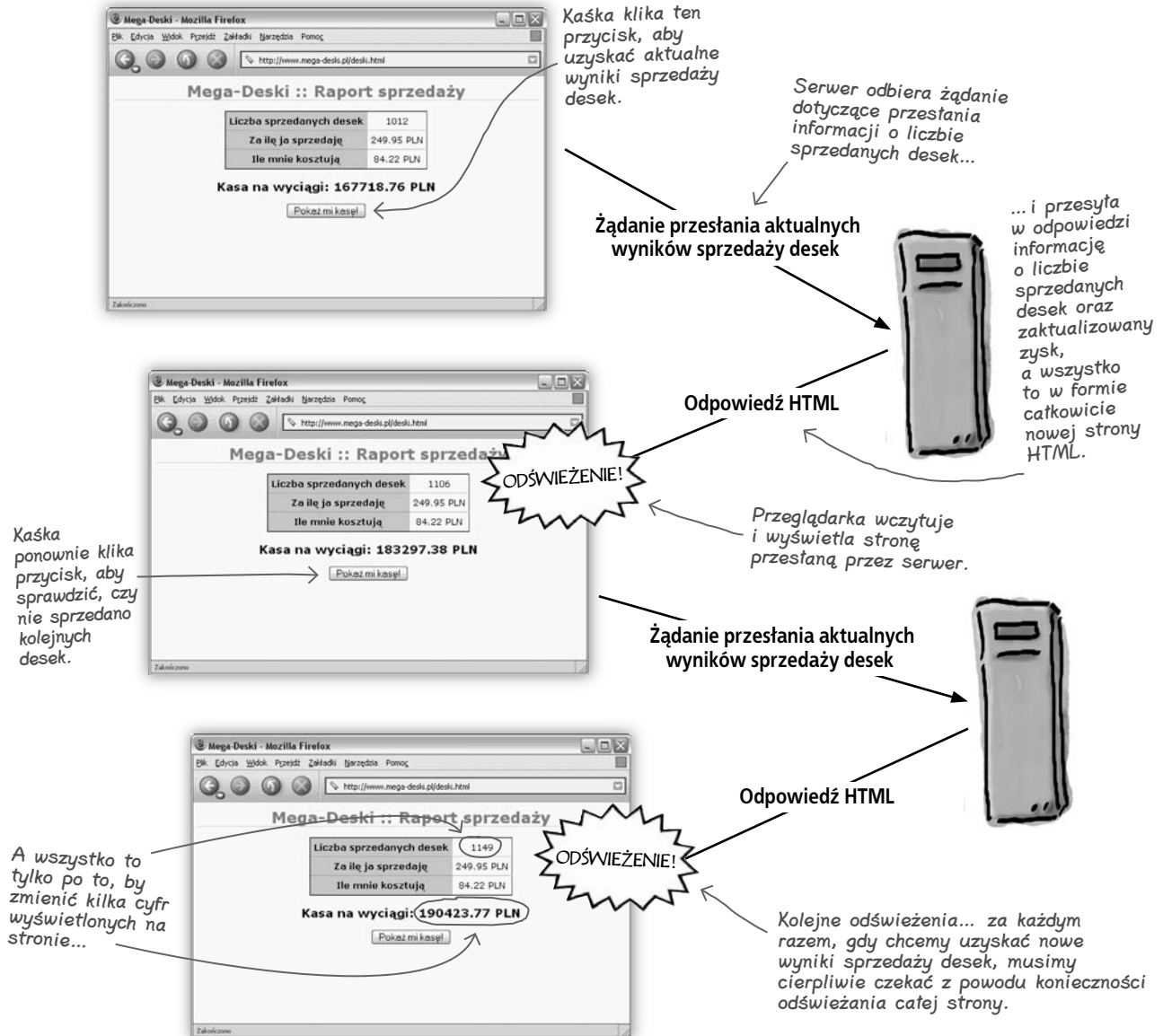
Skrypt PHP sprawdza, ile desek zostało sprzedanych.

Następnie, na podstawie ceny, za jaką Kaśka sprzedaje swoje deski oraz za ile je kupuje, skrypt wylicza ilość zarobionych przez nią pieniędzy.

„Odświeżanie? Nie potrzebujemy żadnego odświeżania!”

Nie ma chyba nic bardziej denerwującego niż aplikacja, która ponownie wyświetla całą stronę za każdym razem, gdy klikniemy jakiś przycisk lub wpisujemy jakąś wartość. W przypadku zestawienia na stronie Kaśki, za każdym razem zmienia się jedynie kilka wyświetlanych cyfr, a pomimo to konieczne jest odświeżenie i ponowne wyświetlenie całej strony.

W pierwszej kolejności określmy, dlaczego strona jest odświeżana...



Ajax spieszy na ratunek

Czy widzisz, na czym polega problem? Za każdym razem, gdy Kaśka chce uzyskać aktualne informacje o liczbie sprzedanych desek, konieczne jest ponowne wyświetlanie całej strony, a Kaśka musi znieść internetową wersję śnieżnej ślepoty.

Czy nie napisałeś wcześniej,
że Ajax pozwoli mi na aktualizację
wyświetlanych informacji bez
konieczności odświeżania całej strony?
Czy chodziło o zmianę zawartości
jej fragmentu?



Użyj technologii Ajax, aby usprawnić generowanie raportu ze sprzedaży...

Zmodyfikujmy zatem stronę z raportem ze sprzedaży w taki sposób, aby przesyłała ona żądania o aktualne informacje z wykorzystaniem technologii Ajax. Następnie będziemy mogli odebrać odpowiedź z serwera i zaktualizować stronę za pomocą JavaScriptu i dynamicznego HTML-a. Żadnego odświeżania strony... i Kaśka ponownie będzie radosną snowboarderką.

A może nawet zarobimy
darmową deskę...

Rozpracuj to

Aby przerobić raport ze sprzedaży Kaški na aplikację wykorzystującą technologię Ajax, będziesz potrzebował kilku funkcji napisanych w języku JavaScript. Poniżej podałem nazwy trzech funkcji. Narysuj linię łączącą nazwy funkcji z opisami określającymi, jakie będzie znaczenie danej funkcji w końcowej wersji aplikacji.

<code>getBoardsSold()</code>	Utworzenie nowego obiektu służącego do komunikacji z serwerem.
<code>updatePage()</code>	Przesłanie do serwera żądania o aktualne informacje o liczbie sprzedanych desek.
<code>createRequest()</code>	Wyświetlenie na stronie aktualnych informacji o liczbie desek, jakie udało się sprzedać Kaške oraz o wysokości zarobionej kwoty.

↑ Odpowiedź znajduje się na stronie 89.

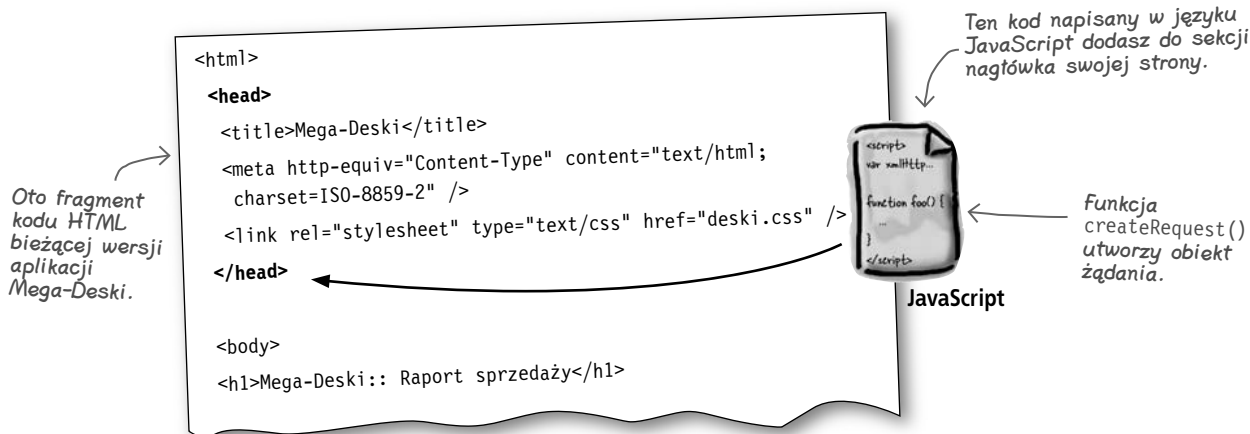


Modyfikacja strony raportu Kaśki

A zatem zastosujemy technologię Ajax do usprawnienia strony prezentującej wyniki sprzedaży internetowego sklepu Kaśki. Dzięki zastosowaniu Ajaksa możemy uniknąć konieczności odświeżania stron i znacząco ograniczyć ilość danych, jakie serwer musi przesłać w celu wyświetlenia aktualnego raportu. Poniżej opisałem, czym się zajmiesz podczas lektury dalszej części tego rozdziału:

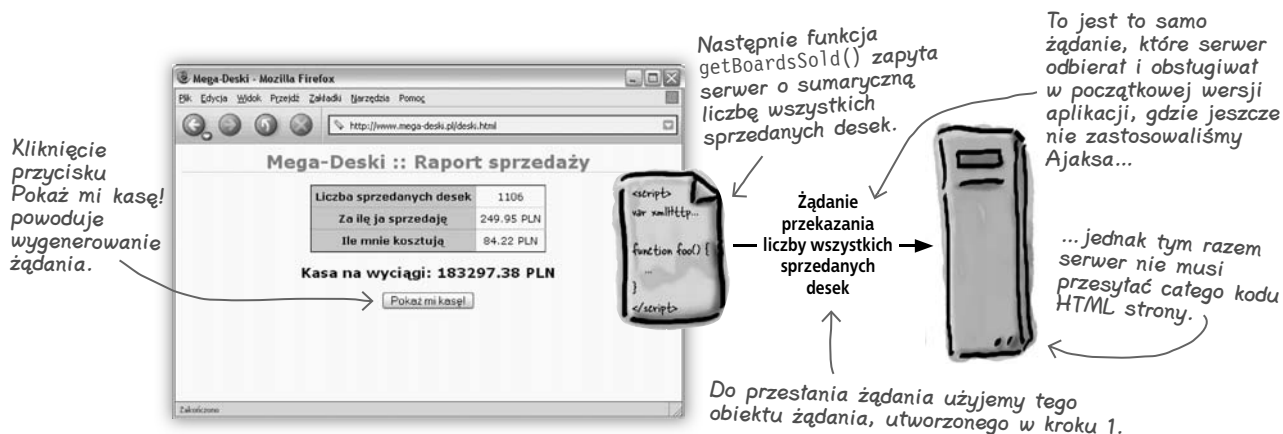
1 Tworzysz nowy obiekt, który będzie przysyłał żądania do serwera.

W pierwszej kolejności będziesz potrzebował funkcji, napisanej w języku JavaScript, służącej do utworzenia obiektu, który pozwoli na przesyłanie żądań i odbieranie odpowiedzi serwera. Tej funkcji nadamy nazwę `createRequest()`.



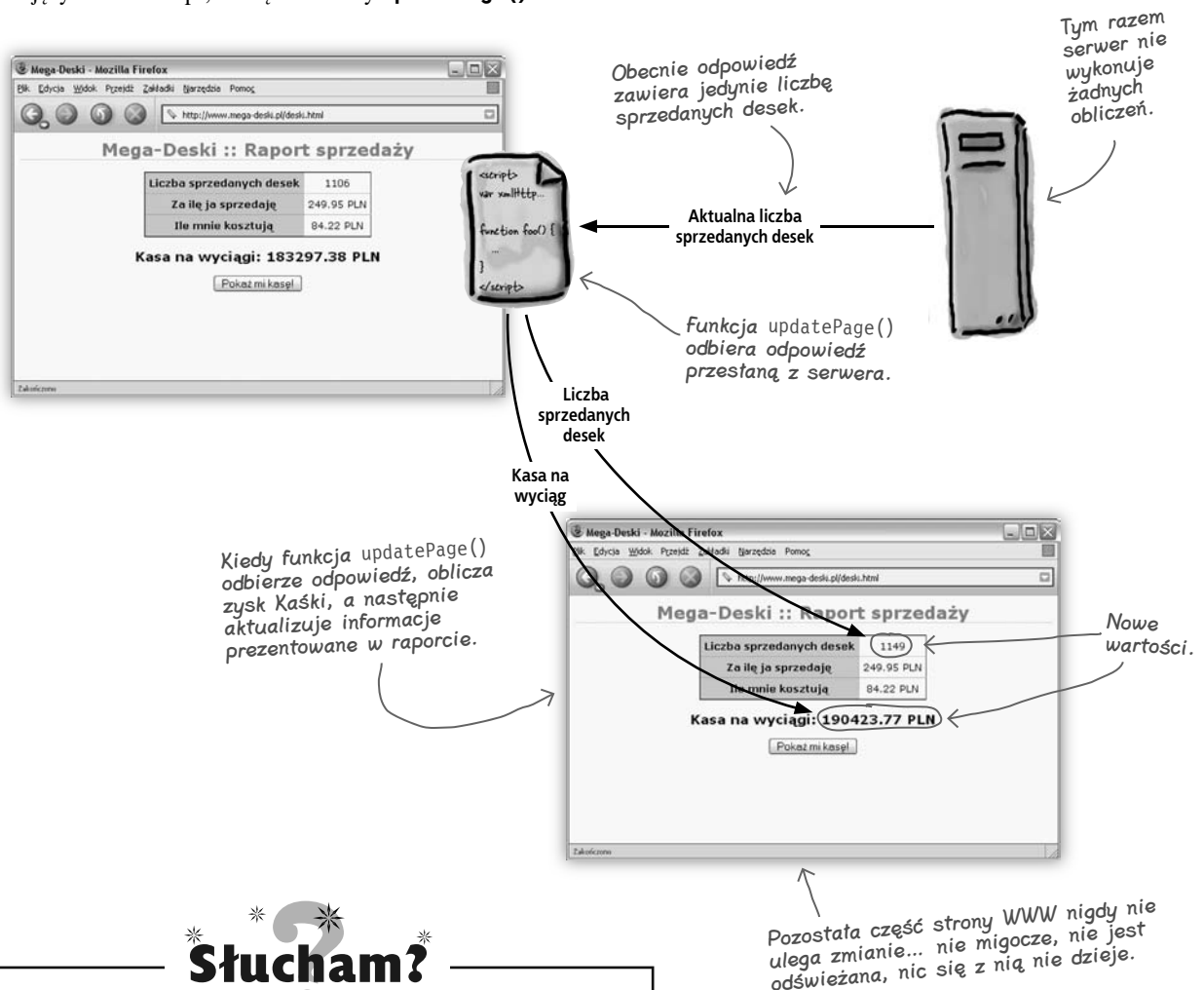
2 Napiszesz funkcję, która będzie żądała od serwera przesłania aktualnych informacji o sprzedaży.

Następnie użyjesz obiektu utworzonego w kroku 1. do przesłania do serwera WWW żądania. Niezbędny kod umieścimy w kolejnej funkcji JavaScriptu, której nadamy nazwę `getBoardsSold()`. Funkcja ta będzie wywoływana w momencie, gdy Kaśka kliknie przycisk *Pokaż mi kasę!*.



3 Zaktualizujesz raport sprzedaży Kaśki, używając kolejnej funkcji do wyświetlenia bieżących informacji.

Teraz możesz już zaktualizować raport i wyświetlić w nim bieżące informacje na temat liczby sprzedanych desek oraz osiągniętego zysku. Do tego celu zastosujemy kolejną funkcję, napisaną w języku JavaScript, którą nazwiemy `updatePage()`.



* ? * Słucham? *

Nie przejmuj się, jeśli nie rozumiesz wszystkiego, co napisałem... zwłaszcza informacji dotyczących żądań. Wszystkie te zagadnienia zostaną jeszcze szczegółowo opisane i wyjaśnione w dalszej części książki. Jak na razie, postaraj się zrozumieć podstawowe idee działania aplikacji korzystających z technologii Ajax. Zwróć szczególną uwagę na wykorzystanie funkcji JavaScriptu do zgłaszania żądań oraz na to, że serwer zwraca tylko konkretne informacje (w naszym przypadku — jedną liczbę), a nie cały kod HTML strony.

Już niedługo zabierzemy się za pisanie kodu. Najpierw jednak zrobimy mały „objazd” i zajmiemy się czym innym...



Film utrwalający: Rozdział 1.

Zapewne pomyślałeś sobie: „Co do diabła robi *Film utrwalający* prawie na samym początku rozdziału? To chyba nie jest normalne”. I masz rację... jednak to jest **książka z serii Head Rush, pamiętasz?** Zanim zaczniesz dalszą lekturę, zatrzymaj się i przeczytaj na głos każdą z podanych poniżej uwag.

Następnie otwórz kolejną stronę i przygotuj się do wczytania podanych tu informacji do swojego mózgu. Każde z podanych zagadnień szczegółowo opiszemy i wyjaśnimy w dalszej części rozdziału.



Aplikacje asynchroniczne wykonują żądania przy wykorzystaniu obiektu JavaScriptu, a nie poprzez przesłanie formularza.



Żądania i odpowiedzi są obsługiwane przez przeglądarkę, a nie bezpośrednio przez kod JavaScriptu.



Kiedy przeglądarka odbierze odpowiedź na Twoje asynchroniczne żądanie, wywoła wskazaną przez Ciebie funkcję JavaScriptu, przekazując do niej odpowiedź otrzymaną z serwera.

Nie żartuję... nie zabieraj się za czytanie następnej strony, dopóki nie przeczytasz NA GŁOS trzech powyższych uwag. Uwierz mi, nikt sobie nie pomyśli, że Ci z lekka odbito (no, a jeśli nawet ktoś taki się znajdzie, to jednocześnie będzie pod wrażeniem Twojej mądrości i ogromnej wiedzy!).



Ściaga z HTML-a

Czy czujesz, że przydałoby Ci się odświeżyć informacje na temat elementów `<div>` i ``? Na następnej stronie zajmiemy się tworzeniem kodu HTML, a zatem, zanim tam dotrzesz, zamieszczam krótkie przypomnienie z podstawowymi informacjami o tych dwóch najciekawszych elementach HTML, z jakimi możesz się spotkać.

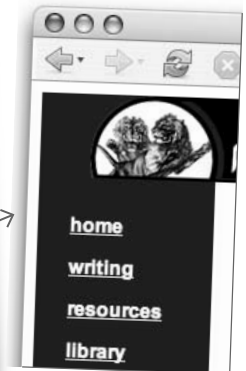
`<div>`

Element `<div>` jest pojemnikiem, w którym można umieszczać inne, powiązane ze sobą elementy HTML i który pozwala na określanie ich wyglądu przy użyciu jednej reguły CSS.

```
<div id="menu">
  <a href="home.html">home</a>
  <a href="books.html">writing</a>
  <a href="links.html">resources</a>
  <a href="lib.html">library</a>
</div>
```

Identyfikator elementu `<div>` możesz wykorzystać w arkuszu stylów CSS, aby w jednej regule określić postać całej zawartości konkretnego elementu.

Stosuj element `<div>`, aby grupować elementy o podobnym przeznaczeniu.



``

Elementy `` pozwalają na wyróżnianie fragmentów tekstu. Postać tych elementów można w prosty sposób określać przy użyciu stylów CSS.

```
<ul>
  <li><span class="cd">Buddha Bar</span>,
  <span class="artysta">Claude Challe</span></li>
  <li><span class="cd">When It Falls</span>,
  <span class="artysta">Zero 7</span></li>
</ul>
```

Elementy `` mogą służyć do wydzielenia fragmentów tekstu, jednak nie powodują utworzenia nowych akapitów lub bloków.

Elementy `` nie tworzą nowych bloków tekstu, choć zapewniają możliwość określania wyglądu swojej zawartości przy użyciu stylów CSS.

Czego się słucha w Salonie

Bardzo często pytacie nas o to, czego się słucha w salonie, a bez wątpienia muza jest u nas w Ciebicie przygotowaliśmy listę albumów, których można u nas posłuchać. Lista jest aktualizowana dobrze.

- *Buddha Bar*, **Claude Challe**
- *When It Falls*, **Zero 7**
- *Earth 7*, **L.T.J. Bukem**
- *Le Roi Est Mort, Vive Le Roi!*, **Engima**
- *Music for Airports*, **Brian Eno**

Prezentacja kodu HTML strony Mega-Deski

Zacznijmy od rzeczy najważniejszych... Kaśka dysponuje już stroną WWW, zatem przyjrzyjmy się jej konstrukcji. Później zabierzemy się za dodawanie do niej całego kodu JavaScriptu, o którym pisałem wcześniej.



Poniżej przedstawiłem aktualną postać kodu źródłowego strony prezentującej wyniki sprzedaży desek do snowbaordu Kaśki:

```
<html>
<head>
  <title>Mega-Deski</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2" />
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="deski.css" />
</head>

<body>
  <h1>Mega-Deski:: Raport sprzedaży</h1>
  <div id="boards">
    <table>
      <tr><th>Liczba sprzedanych desek</th>
      <td><span id="deski-sprzedane">1012</span></td></tr>
      <tr><th>Za ile ja sprzedaję</th>
      <td><span id="cena">249.95</span> PLN</td></tr>
      <tr><th>Ile mnie kosztują</th>
      <td><span id="koszt">84.22</span> PLN</td></tr>
    </table>
    <h2>Kasa na wyciągi:
      <span id="kasa">167718.76</span> PLN</h2>
    <form method="GET" action="pobierzAktualneDane.php">
      <input value="Pokaż mi kasę!" type="submit" />
    </form>
  </div>
</body>
</html>
```

Kaśka przeczytała książkę *Head First HTML with CSS & XHTML*. Edycja polska, więc zna się na tych sprawach...

Kaśka używa zewnętrznego arkusza stylów.

Tutaj dodamy element `<script>...`

Tutaj jest wyświetlana całkowita liczba sprzedanych desek, którą będziesz musiał aktualizować...

... a później będziesz musiał także wyliczyć nowy zysk Kaśki.

A to jest przycisk, który Kaśka klika, żeby uaktualnić informacje wyświetlane na stronie raportu. W obecnej postaci kliknięcie tego przycisku powoduje wystanie formularza, jednak już niedługo to zmienisz.

Kaska podana w swoich elementach atrybuty id, dzięki czemu może określić ich postać w arkuszu stylów CSS...

1012



... a później będziemy mogli użyć tych identyfikatorów w naszych funkcjach JavaScriptu do aktualizacji liczb wyświetlanych w poszczególnych elementach .


167718.76



Po prostu to zrobić

Czas przejść do działania. Pobierz przykłady do książki z serwera FTP wydawnictwa Helion (<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/hrajax.zip>) i odszukaj w nich katalog *rozdzial01/deski*. Następnie otwórz w przeglądarce plik *deski.html*. Strona wyświetlona w Twojej przeglądarce powinna wyglądać dokładnie tak jak ta przedstawiona na powyższym rysunku.

Krok 1.: Utworzenie obiektu żądania

Wróćmy do modyfikacji raportu Kaśki. W pierwszej kolejności będziesz potrzebował funkcji tworzącej nowy obiekt, który pozwoli na przesyłanie żądań do serwera. Zadanie to jest dosyć trudne i skomplikowane, gdyż w różnych przeglądarkach taki obiekt jest tworzony w różny sposób. Aby ułatwić Ci to zadanie, napisałem „gotowy” skrypt wykonujący to zadanie. Za każdym razem, kiedy zobaczysz symbol , powinieneś założyć, że prezentowany kod robi właśnie to, o co chodzi, dokładnie tak, jak zamieszczony poniżej skrypt tworzący obiekt żądania. A zatem, na razie musisz mi zaufać — w kolejnych rozdziałach poznasz więcej szczegółów na temat poniższego fragmentu kodu. Na razie po prostu go przepisz do swojego pliku i zobacz, co dzięki niemu możesz zrobić.

Jeśli nie chce Ci się wpisywać tego kodu samodzielnie, to możesz go znaleźć w pliku tworzenie-zadania.txt w przykładach do książki, w katalogu rozdział01/deski...

```
var request = null;
function createRequest() {
  try {
    request = new XMLHttpRequest();
  } catch (trymicrosoft) {
    try {
      request = new ActiveXObject("Msxml2.XMLHTTP");
    } catch (othermicrosoft) {
      try {
        request = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
      } catch (failed) {
        request = null;
      }
    }
  }
  if (request == null)
    alert("Nie udało się utworzyć obiektu żądania!");
}
```

Oto zmienna, w której zostanie zapisany obiekt żądania.

W tym wierszu próbujemy utworzyć nowy obiekt żądania.

A to jest typ obiektu żądania.

Także w tych dwóch wierszach kodu próbujemy utworzyć obiekt żądania, jednak w sposób, który działa jedynie w przeglądarce Internet Explorer.

Jeśli próby utworzenia obiektu żądania nie powiodły się, to ten wiersz zapewni, że zmienna request będzie zawierała wartość null.

Teraz możesz sprawdzić, czy zmienna request wciąż ma wartość null. Jeśli faktycznie ma, to oznacza, że coś poszło nie tak...

...i należy wyświetlić użytkownikowi stosowny komunikat przy wykorzystaniu funkcji alert() języka JavaScript.

Gotowy
JavaScript 

Do roboty! Dodaj przedstawiony kod do swojej strony deski.html, umieszczając go wewnątrz elementu <head>. Nie zapomnij o dodaniu znaczników <script> oraz </script>.

```
<head>
  <title>Mega-Deski</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2" />
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="deski.css" />
  <script language="javascript" type="text/javascript">
</script>
</head>
```

Cały gotowy skrypt napisany w języku JavaScript ma zostać umieszczony w tym miejscu.

Te znaczniki informują przeglądarkę, iż na stronie jest umieszczony kod skryptu oraz że został on napisany w języku JavaScript.

Najczęściej zadawane pytania ?

P. Czy powinienem już dokładnie rozumieć, jak działa przedstawiony kod?

O. Nie, nie musisz jeszcze rozumieć dokładnie tego kodu. Jak na razie wystarczy, żebyś mu się uważnie przyjrzał, opiszę go dokładnie w następnym rozdziale.

P. Co to jest null? Zobaczyłem to słowo w gotowym fragmencie kodu JavaScript, ale nie jestem pewny, co ono oznacza.

O. null to specjalna wartość, która faktycznie oznacza *wartość pustą* — nieistniejącą referencję. Innymi słowy, to jest coś, co można by określić jako „antywartość”, jednak nie możesz mylić wartości null z wartością 0 lub false — gdyż one w żadnym przypadku nie są wartościami pustymi. Dlatego też nie mają one nic wspólnego z wartością null.

P. Czy obiekt żądania nosi nazwę „XMLHttpRequest” czy „ActiveXObject”?

O. Może to być każdy z tych obiektów. Znacznie dokładniej zajmiemy się tym zagadnieniem w następnym rozdziale, jednak najprostsze wyjaśnienie jest takie, iż w różnych przeglądarkach konieczne jest używanie różnych obiektów żądań.

P. A zatem, czy osoby, które używają moich aplikacji stosujących technologię Ajax, muszą wykorzystywać jakąś konkretną przeglądarkę?

O. Nie, o ile tylko mają w swojej przeglądarce włączoną obsługę języka JavaScript, to powyższy kod powinien być wykonywany bez najmniejszych problemów. A zatem, Twoje aplikacje korzystające z technologii Ajax będą równie dobrze działały w przeglądarce Firefox, Mozilla, Internet Explorer, Safari, Netscape oraz Opera.

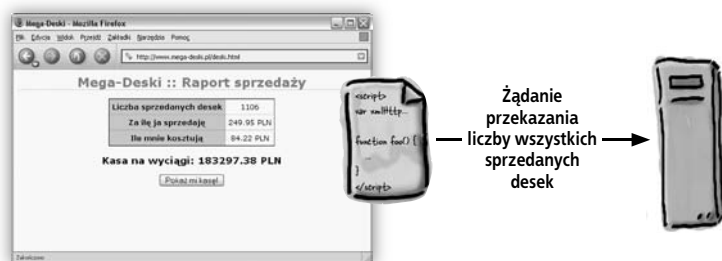
P. A co się stanie, jeśli użytkownik wyłączy w przeglądarce obsługę języka JavaScript?

O. Niestety, aplikacje korzystające z technologii Ajax wymagają zastosowania języka JavaScript. Oznacza to, że osoby, które wyłączą w swoich przeglądarkach obsługę JavaScriptu, nie będą mogły używać tych aplikacji.

Zazwyczaj we wszystkich przeglądarkach obsługa JavaScriptu jest domyślnie włączona, a zatem, jeśli ktoś ją wyłączył, to można przypuszczać, że wie, co robi i będzie w stanie ją ponownie włączyć, jeśli zechce używać aplikacji wykorzystującej technologię Ajax.

Krok 2.: Żądanie przestania aktualnych wyników sprzedaży

Teraz, kiedy dysponujesz już funkcją `createRequest()`, możesz przejść do następnego etapu: napisania (oczywiście w języku JavaScript) funkcji `getBoardsSold()`. Funkcja ta użyje utworzonego wcześniej obiektu do przesłania do serwera żądania o zwrócenie sumarycznej liczby wszystkich sprzedanych desek. Określmy zatem, jak ta funkcja ma działać, a później zabierzemy się do napisania jej kodu. Czy pamiętasz nasz schemat? Oto krok, który obecnie realizujemy.



A oto, co będziesz musiał zrobić w celu zapewnienia poprawnego działania funkcji `getBoardsSold()`:

- Utworzyć nowy obiekt żądania poprzez wywołanie funkcji `createRequest()`.
- Określić adres URL, na jaki trzeba przesać żądanie, aby otrzymać aktualne wyniki sprzedaży desek.
- Przygotować obiekt żądania do nawiązania połączenia z serwerem.
- Zgłosić żądanie przestania aktualnych wyników sprzedaży desek.

Do tego celu możesz wykorzystać gotowy kod JavaScript, przedstawiony na dwóch poprzednich stronach.

Kaska podała już ten adres URL w swoim istniejącym formularzu, zatem wykonanie tego zadania będzie bardzo proste.

Aby wykonać tę operację, użyjesz obiektu żądania, zwróconego przez funkcję `createRequest()`.

Tej liczby użyjesz nieco później, w kroku 3., podczas wyświetlania aktualnych informacji na stronie raportu. Zajmiemy się tym już za chwilę.



Po prostu to zrobić

Otwórz swój plik `deski.html` i dodaj do niego funkcję `getBoardsSold()`, umieszczając ją bezpośrednio poniżej funkcji `createRequest()`. Następnie spróbuj dodać do funkcji `getBoardsSold()` wiersz kodu, tworzący nowy obiekt żądania (patrz krok „a” na powyższej liście). Jeśli nie będziesz w stanie wykonać tego zadania, zajrzyj do odpowiedzi podanych na końcu tego rozdziału, na stronie 87.

Zanim przejdziesz do lektury następnej strony, koniecznie musisz nie tylko wykonać to ćwiczenie, lecz także upewnić się, że wykonałeś je poprawnie. Nie zapomnij także o zapisaniu zmienionej wersji pliku `deski.html` na dysku.

Dodanie funkcji `getBoardsSold()`

Jeśli wykonałeś ćwiczenie zamieszczone na końcu poprzedniej strony, to w Twoim pliku `deski.html` powinien już znajdować się kod JavaScriptu podobny do przedstawionego poniżej:

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
  var request = null;

  function createRequest() {
    // gotowy JavaScript
  }

  function getBoardsSold() {
    createRequest();
  }
</script>
```

Pamiętaj, że cały kod pisany w języku JavaScript musi być umieszczony pomiędzy znacznikami `<script>` oraz `</script>`.

To jest Twój obiekt żądania. Kiedy kod wywoła funkcję `createRequest()`, to w tej zmiennej zostanie zapisany nowy obiekt żądania.

A oto funkcja `createRequest()`, którą dodałeś do pliku podczas lektury jednej z poprzednich stron.

A to nowa funkcja...

...oraz miejsce, w jakim przy użyciu gotowego kodu JavaScriptu jest tworzony nowy obiekt żądania.

Przesyłanie żądania pod poprawny adres URL

No dobrze, a co dalej? Dysponujesz już obiektem, którego możesz użyć od przesłania do serwera żądania o zwrócenie sumarycznej liczby wszystkich sprzedanych desek, jednak w jaki sposób możesz zgłosić to żądanie? Przede wszystkim, musisz przekazać obiektowi informację o tym, na jaki adres należy przesłać żądanie — innymi słowy, obiekt ten wymaga nazwy programu przechowywanego na serwerze i używanego przez aplikację Kaśki do określania sumarycznej liczby sprzedanych desek. A zatem musisz przekazać adres URL skryptu działającego na serwerze.

Ale skąd mamy wziąć ten adres URL? Możemy go znaleźć w oryginalnym formularzu Kaśki:

```
<form method="GET" action="pobierzAktualneDane.php">
  <input value="Pokaż mi kasę!" type="submit" />
</form>
```

Oto element `<form>` umieszczony na stronie raportu Kaśki.

Oto adres URL skryptu PHP, do którego powinniśmy skierować żądanie.

Jednak czy ten skrypt PHP nie zwraca obecnie całego kodu HTML strony? Myślałem, że w nowej wersji aplikacji wykorzystującej technologię Ajax, będziemy chcieli, by serwer przesyłał w odpowiedzi jedynie sumaryczną liczbę wszystkich sprzedanych desek.



PHP ... na rzut oka

To dodatkowy bonus dla osób znających język PHP. Jeśli nie znasz tego języka, to i tak wszystko jest w porządku... po prostu przejrzyj poniższy skrypt i zabierz się za dalszą lekturę. Nie musisz rozumieć tego skryptu, aby uczyć się technologii Ajax lub analizować przykłady zamieszczane w tej książce.

Oto szybka prezentacja skryptu PHP używanego przez Kaśkę do generowania raportu ze sprzedaży desek. Pamiętaj, że nie mam zamiaru dokładnie wyjaśniać, jak on działa, jednak pokrótce opisałem, co się dzieje po odebraniu żądania o przesłanie aktualnych wyników sprzedaży.

```
<?php
// Nawiązanie połączenia z bazą danych
$conn = @mysql_connect("mysql.megadeski.pl",
    "tajny", "super_tajne");
if(!$conn)
    die("Nie udało się nawiązać połączenia z serwerem MySQL: ". mysql_error());

if(!mysql_select_db("headfirst", $conn))
    die("Nie udało się wybrać bazy danych: ". mysql_error());

$select = 'SELECT boardsSold';
$from = ' FROM megadeski';
$queryResult = @mysql_query($select. $from);
if(!$queryResult)
    die('Nie udało się pobrać z bazy informacji o liczbie sprzedanych desek.');
```

Pierwsza część skryptu nawiązuje połączenie z bazą danych aplikacji Mega-Deski.

Ta część skryptu odpowiada za odczytanie z bazy aktualnych informacji o wielkości sprzedaży.

```
while($row = mysql_fetch_array($queryResult)) {
    $totalSold = $row['boardsSold'];
}
```

Gdybyś chciał, to także te wartości mógłbyś przechowywać i pobierać z bazy danych.

```
$price = 249.95;
$cost = 84.22;
$cashPerBoard = $price - $cost;
$cash = $totalSold * $cashPerBoard;
```

W tych wierszach wyliczamy zysk, jaki ma Kaśka na każdej sprzedanej desce.

```
mysql_close($conn);
?>
```

```
<html>
<head>
    <title>Mega-Deski</title>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2" />
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="deski.css" />
</head>
```

```
<body>
    <h1>Mega-Deski:: Raport sprzedaży</h1>
```

A tu jest cały kod HTML, o którym już pisaliśmy...

```

<div id="deski">
  <table>
    <tr><th>Liczba sprzedanych desek</th>
      <td><span id="deski-sprzedane">
<?php
  print $totalSold;
?>
    </span></td></tr>
    <tr><th>Za ile ja sprzedaję</th>
      <td><span id="cena">
<?php
  print $price;
?>
    PLN </span></td></tr>
    <tr><th>Ile mnie kosztują</th>
      <td><span id="koszt">
<?php
  print $cost;
?>
    PLN</span></td></tr>
  </table>
  <h2>Kasa na wyciągi:
    <span id="kasa">
<?php
  print $cash;
?>
    PLN </span></h2>
  <form method="GET" action="pobierzAktualneDane.php">
    <input value="Pokaż mi kasę!" type="submit" />
  </form>
</div>
</body>
</html>

```

← Kolejny kod HTML generowany przez skrypt PHP...

Skrypt PHP wyświetla wartości pobrane z bazy danych oraz kod HTML, określający postać strony raportu.

A CO TAM?

Wszystkie operacje wykonywane przez ten skrypt sprowadzają się do określenia liczby sprzedanych desek, wyliczenia zysku Kaśki i wyświetlenia strony HTML, prezentującej bieżące wyniki.

Nie przejmuj się jednak, jeśli nie znasz języka PHP lub jeśli jeszcze nigdy wcześniej nie obsługiwałeś baz danych. Już niedługo przedstawię inną wersję tego samego skryptu, która nie korzysta z bazy danych, dzięki temu samemu będziesz mógł wypróbować działanie raportu.

Jak serwer pracował do tej pory...

Czy pamiętasz, w jaki sposób działała wersja raportu sprzedaży Kaški, która nie korzystała z technologii Ajax? Za każdym razem, gdy otrzymywała zgłoszenie żądania skierowanego do skryptu PHP, musiała zwrócić zarówno bieżącą liczbę sprzedanych desek do snowbaordu, jak i cały kod HTML nowej strony. Zjrzyj na poprzednią stronę, a od razu zauważysz, że ponad połowa całego skryptu to kod HTML! Poniżej w nieco inny sposób pokazałem, jak działa ta wersja aplikacji:



Adres URL skryptu Kaški, pobrany z jej formularza.

pobierzAktualneDane.php



Cały kod HTML, który serwer musi przestać, odpowiadając na każde żądanie.

Serwer Kaški, który musi obsługiwać ogromne ilości kodu HTML.

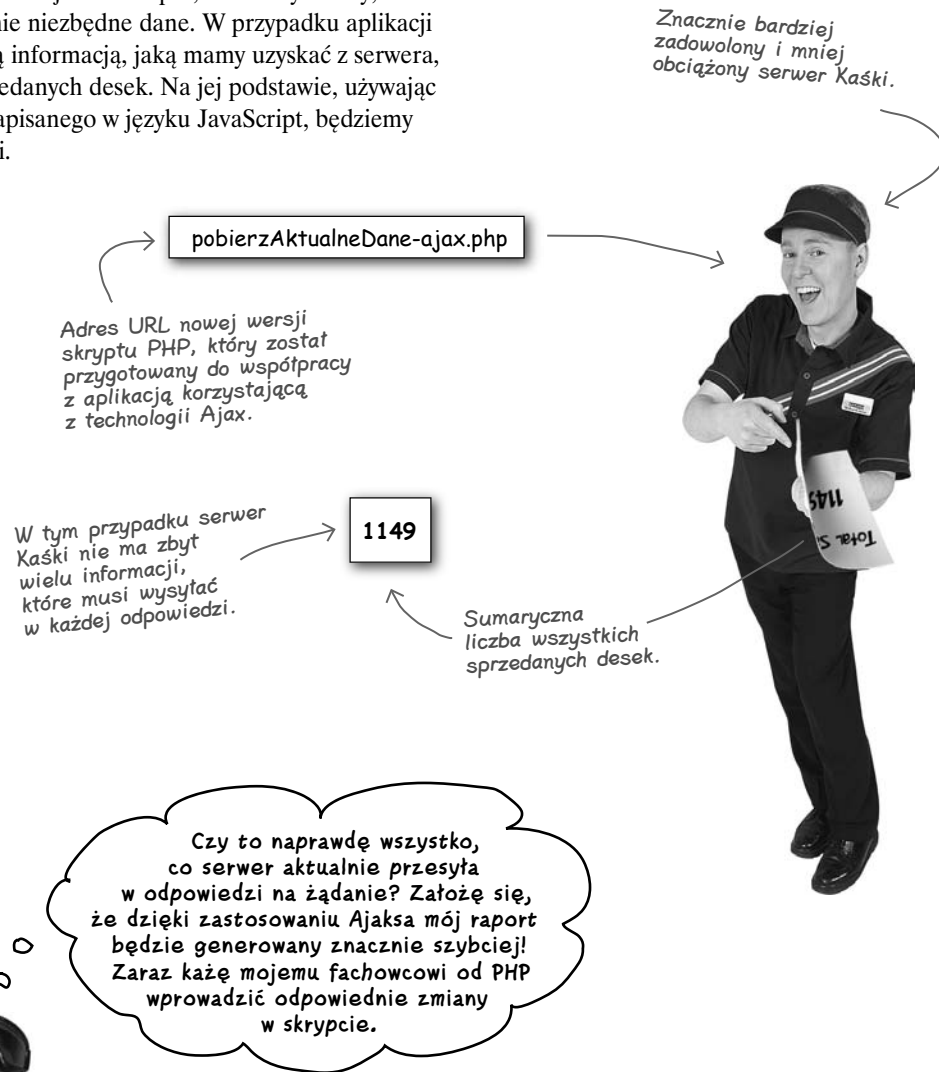
```
<html>
<head>
<title>Mega-Deski</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="deski.css" />
</head>

<body>
<h1>Mega-Deski :: Raport sprzedaży</h1>
<div id="boards">
<table>
<tr><th>Liczba sprzedanych desek</th>
<td><span id="deski-sprzedane">1149</span></td></tr>
<tr><th>Za ile ja sprzedaje</th>
<td><span id="cena">249.95</span> PLN</td></tr>
<tr><th>Ile mnie kosztują</th>
<td><span id="koszt">84.22</span> PLN</td></tr>
</table>
<h2>Kasa na wyciągi:
<span id="kasa">190423.27</span> PLN</h2>
<form method="GET" action="pobierzAktualneDane.php">
<input value="Pokaż mi kasę!" type="submit" />
</form>
</div>
</body>
</html>
```

Taki rozbudowany kod HTML, a tak naprawdę zmieniają się tylko dwie wartości: sumaryczna liczba sprzedanych desek oraz zaktualizowany zysk Kaški!

Co obecnie powinien robić serwer

W przypadku aplikacji korzystających z technologii Ajax, serwer nie musi przysyłać całego kodu HTML w każdej odpowiedzi. Zawartość strony jest aktualizowana przy użyciu funkcji JavaScriptu, zatem wystarczy, że serwer prześle w odpowiedzi jedynie niezbędne dane. W przypadku aplikacji Kaški oznacza to, że jedyną informacją, jaką mamy uzyskać z serwera, jest sumaryczna liczba sprzedanych desek. Na jej podstawie, używając jedynie prostego skryptu napisanego w języku JavaScript, będziemy w stanie określić zysk Kaški.



PHP... drugi rzut oka

Od momentu, gdy skrypt PHP wykorzystywany w aplikacji Kaški mógł zwracać jedynie samą liczbę sprzedanych desek, stał się on znacznie krótszy. Zresztą przekonaj się sam:

```
<?php
// Nawiązanie połączenia z bazą danych
$conn = @mysql_connect("mysql.megadeski.pl",
                      "tajny", "super_tajne");

if (!$conn)
    die("Nie udało się nawiązać połączenia z serwerem MySQL: " . mysql_error());

if (!mysql_select_db("headfirst", $conn))
    die("Nie udało się wybrać bazy danych: " . mysql_error());

$select = 'SELECT boardsSold';
$from   = ' FROM megadeski ';
$queryResult = @mysql_query($select . $from);
if (!$queryResult)
    die('Nie udało się pobrać z bazy informacji o liczbie sprzedanych desek.');
```

```
while ($row = mysql_fetch_array($queryResult)) {
    $totalSold = $row['boardsSold'];
}
```

```
echo $totalSold;

mysql_close( $conn );
?>
```

Niemal cały początek nowej wersji skryptu jest taki sam jak w poprzedniej wersji.

Jednak teraz, zamiast całego kodu HTML, skrypt zwraca tylko jedną wartość: liczbę wszystkich sprzedanych desek.

* Zwróć uwagę, iż ze skryptu zniknął kod służący do wyliczania zysku Kaški. Kalkulacje te będą teraz wykonywane przez kod umieszczony na stronie raportu i napisany w języku JavaScript.

```
createRequest() getBoardsSold() updatePage()
```



Po prostu to zrobić

Nadszedł czas, by przystosować skrypt PHP, którego rola w aplikacji Kaśki polega na wykorzystywaniu technologii Ajax. Wyświetl przykłady dostępne w katalogu *rozdzial01/deski* i odszukaj wśród nich plik *pobierzAktualneDane-ajax.php*. Jest to wersja pliku *pobierzAktualneDane.php*, która zwraca jedynie liczbę sprzedanych desek, bez całego kodu HTML. Co więcej, ten skrypt nie wymaga korzystania z bazy danych, a zatem, aby go używać, nie trzeba instalować serwera MySQL. Upewnij się, że skrypt znajduje się w tym samym katalogu, co strona *deski.html*. Już za chwilę zastosujemy ten nowy skrypt w aplikacji Kaśki.

Adres URL nowej wersji skryptu

Teraz, kiedy już dysponujesz skryptem PHP, który zwraca jedynie sumaryczną liczbę wszystkich sprzedanych desek bez całego kodu HTML strony, musisz w jakiś sposób przesłać do niego żądanie. Pamiętaj, że żądanie ma trafić do tego nowego skryptu PHP, oraz że nie zwraca on całego kodu HTML strony, a jedynie liczbę sprzedanych desek.

Adres URL nowego skryptu PHP zapisz w kodzie JavaScriptu, w nowej zmiennej:

```
function getBoardsSold() {
  createRequest();
  var url = „pobierzAktualneDane-ajax.php”;
}
```

Oto funkcja napisana w języku JavaScript.

W pierwszej kolejności tworzy ona nowy obiekt żądania.

A to jest adres URL skryptu PHP przystosowanego do współpracy z aplikacją korzystającą z technologii Ajax.

Inicjalizacja połączenia

Dysponujesz już obiektem żądania oraz zmienną zawierającą adres URL, na jaki należy przesłać żądanie. Teraz musisz jedynie określić, w jaki sposób obiekt żądania ma nawiązać połączenie z serwerem i przekazać mu docelowy adres URL. Poniżej pokazałem, w jaki sposób to powinieneś zrobić:

```
function getBoardsSold() {
```

```
    createRequest();
```

```
    var url = "pobierzAktualneDane-ajax.php";
```

```
    request.open("GET", url, true);
```

```
}
```

Ten wiersz kodu inicjalizuje połączenie i przekazuje obiektowi żądania informacje o tym, w jaki sposób to połączenie należy utworzyć.

To dosyć zaawansowane pojęcia. Możesz sobie wpisać do dzienniczka piątkę z plusem, jeśli samemu wpadłeś na pomysł zadania któregośkolwiek z tych pytań.

To właśnie w tym wierszu zaczynasz używać obiektu żądania utworzonego w funkcji createRequest().

Rozbijmy to na czynniki pierwsze...

Metoda open() inicjalizuje połączenie...

```
request.open(
```

```
    „GET”,
```

```
    url,
```

```
    true);
```

... a słowo "GET" określa, w jaki sposób należy przesłać dane do serwera.

To jest adres URL skryptu PHP działającego na serwerze Kaśki.

Wartość true oznacza, że żądanie powinno być wykonane asynchronicznie... innymi słowy, wartość ta informuje skrypt, iż nie trzeba czekać na uzyskanie odpowiedzi z serwera. Strona z raportem sprzedaży Kaśki nie przestanie reagować podczas oczekiwania na odpowiedź z serwera.

Najczęściej zadawane pytania



P. Sądziłem, że żądania lepiej będzie wysłać metodą „POST”.

O. Metoda POST jest zazwyczaj używana w sytuacjach, gdy trzeba przesłać do serwera znaczne ilości danych, w przypadku przesyłania formularza związanego z operacjami finansowymi lub zakańczania procesu składania zamówienia. W naszym przypadku nie przesyłamy do skryptu PHP działającego na serwerze żadnych danych ani nie składamy zamówienia, zatem znacznie prościej będzie użyć metody GET. Wykorzystaniem metody POST zajmiemy się nieco później.

P. Czy w ogóle można używać metody open() do przesyłania żądań synchronicznych i przypisywać ostatniemu argumentowi wartość false?

O. Oczywiście! Czasami *nie będziemy chcieli*, by użytkownik mógł wykonywać jakiegokolwiek czynności na stronie w czasie, gdy serwer odpowiada na przesłane żądanie. Na przykład można sądzić, że w przypadku składania zamówienia, nie będziesz chciał pozwolić użytkownikom na wykonywanie jakichkolwiek operacji aż do momentu potwierdzenia, iż zamówienie zostało zaakceptowane.

Wielki konkurs małżeństwa kodu i komentarza

Aby zaoszczędzić programistom czasu i problemów, na całym świecie fragmenty kodu są kojarzone z odpowiednimi komentarzami, zapewniając w ten sposób miłość, partnerstwo i dokumentację dla wszystkich.

Poniżej przedstawiłem kilka wierszy kodu JavaScript, zaczerpniętych z aplikacji korzystającej z technologii Ajax. Twoim zadaniem jest znalezienie pary — czyli odpowiedniego komentarza — dla każdego z tych wierszy.

Kod

```
request.open("POST", url, true);
```

```
var request = new XMLHttpRequest();
```

```
var url = "/servlet/GetMileageServlet";
```

```
request.open("GET", url, false);
```

Komentarze

```
/* Tworzy nowy obiekt komunikujący się protokołem HTTP z serwerem WWW. */
```

```
/* Tworzy nową zmienną i zapisuje w niej adres URL serwletu utworzonego w Javie. */
```

```
/* Inicjalizuje synchroniczne połączenie, wykorzystujące metodę GET */
```

```
/* Inicjalizuje asynchroniczne połączenie, wykorzystujące metodę POST */
```



A zatem jak idzie?
Czy zbliżyliśmy się nieco do ponownego uruchomienia mojego raportu na WWW? Bardzo chciałabym znowu wiedzieć, ile snowboardów sprzedałam.



Czy pamiętasz naszą listę zadań, dotyczącą pisania funkcji `getBoardsSold()`?

Prace nad pisaniem kodu postępują w doskonałym tempie. Może zatem spróbujesz zaznaczyć, jakie czynności już wykonałeś?

- Utworzyć nowy obiekt żądania poprzez wywołanie funkcji `createRequest()`.
- Określić adres URL, na jaki trzeba przesłać żądanie, aby otrzymać aktualne wyniki sprzedaży desek.
- Przygotować obiekt żądania do nawiązania połączenia z serwerem.
- Zgłosić żądanie przesłania aktualnych wyników sprzedaży desek.

Wielki konkurs małżeństwa kodu i komentarza

Czy dobrałeś szczęśliwe pary? Upewnij się, że dobrałeś je dobrze, a jeśli popełniłeś jakieś błędy, to poświęć nieco czasu, by określić, co i dlaczego przegapiłeś.

Prezentujemy szczęśliwe pary...



Pamiętaj, że ten kod nie będzie działać w Internet Explorerze!

```
/* Tworzy nowy obiekt komunikujący się protokołem HTTP z serwerem WWW. */
```

```
var request = new XMLHttpRequest();
```

```
/* Tworzy nową zmienną i zapisuje w niej adres URL serwletu utworzonego w Javie. */
```

```
var url = "/servlet/GetMileageServlet";
```

To zwyczajna zmienna JavaScriptu.

```
/* Inicjalizuje synchroniczne połączenie, wykorzystujące metodę GET */
```

```
request.open("GET", url, false);
```

Żądania można przesyłać metodą GET lub POST.

```
/* Inicjalizuje asynchroniczne połączenie, wykorzystujące metodę POST */
```

```
request.open("POST", url, true);
```

Kiedy ostatni argument przekazywany w wywołaniu tej metody ma wartość false, to żądanie zostanie wykonane synchronicznie...

...jeśli natomiast argument przyjmie wartość true, to zostanie ono wykonane asynchronicznie.

Oto nasza lista zadań ze strony 54... pozostał nam do wykonania tylko jeden punkt.

- Utworzyć nowy obiekt żądania poprzez wywołanie funkcji `createRequest()`.
- Określić adres URL, na jaki trzeba przestać żądanie, aby otrzymać aktualne wyniki sprzedaży desek.
- Przygotować obiekt żądania do nawiązania połączenia z serwerem.
- Zgłosić żądanie przesłania aktualnych wyników sprzedaży desek.

Nawiązanie połączenia z serwerem WWW

No dobra! Dysponujesz już obiektem żądania, znasz docelowy adres URL, a połączenie jest skonfigurowane i gotowe do użycia. Teraz wystarczy nawiązać połączenie z serwerem i zażądać od niego zwrócenia aktualnej liczby sprzedanych desek. W tym celu wystarczy wywołać metodę `send()` obiektu `request`:

```
function getBoardsSold() {  
    createRequest();  
    var url = "pobierzAktualneDane-ajax.php";  
    request.open("GET", url, true);  
    request.send(null);  
}
```

Ta metoda powoduje wystanie żądania...

...a `null` oznacza, że w żądaniu nie są przesyłane żadne dane. Nasz skrypt nie potrzebuje żadnych danych — każde jego wywołanie ma jedynie zwracać sumaryczną liczbę wszystkich sprzedanych desek.

Właśnie teraz zabierzemy się za wykonanie tej ostatniej czynności.

Żartujesz sobie ze mnie? Tak się namęczyliśmy, a ty mi teraz mówisz, że nic nie przesyłamy do serwera? I ty to nazywasz tworzeniem aplikacji nowej generacji?

Serwer nie potrzebuje żadnych danych.

W naszej aplikacji przesyłanie jakichkolwiek danych do serwera nie jest potrzebne. Każde żądanie kierowane do skryptu PHP ma na celu to samo: otrzymanie jednej liczby, określającej sumaryczną liczbę sprzedanych desek snowboardowych. Właśnie dlatego nie musimy przekazywać w żądaniu niczego więcej niż `null`.

Pamiętaj, że `null` oznacza „wartość pustą”, czyli nic — a to jest dokładnie to, co chcemy przestać do serwera.

Przekreć nieco swój mózg (i stronę też) i nie zapominaj o tym bardzo ważnym zagadnieniu.

Aplikacje asynchroniczne wykonują żądania przy użyciu obiektu `JavaScript`, a nie poprzez przesyłanie formularzy.



Podsumowanie wszystkiego, co zdążyliśmy już zrobić

Wciąż zostało nam jeszcze wiele do zrobienia, jednak poświęćmy chwilę na przyjrzenie się temu, co już udało się nam osiągnąć. Zrób sobie filiżankę dobrej kawy, pozwól swojemu mózgowi nieco odpocząć i przejrzyj wszystkie czynności, jakie wykonałeś w ramach realizacji dwóch pierwszych etapów zmiany zwykłego raportu Kaśki w aplikację korzystającą z technologii Ajax.

1 Utworzysz nowy obiekt, który będzie przysyłał żądania do serwera.

Dodałeś nową funkcję o nazwie `createRequest()`, która tworzy nowy obiekt żądania. Co więcej, ta funkcja może poprawnie działać w wielu różnych przeglądarkach.

To było oryginalne zadanie, jakie mieliśmy wykonać...

... a to opis tego, co faktycznie wykonaliśmy.

Oto fragment kodu HTML bieżącej wersji aplikacji Mega-Deski.

```
<html>
<head>
<title>Mega-Deski</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="deski.css" />
</head>
<body>
<h1>Mega-Deski :: Raport sprzedaży</h1>
```

Ten kod napisany w języku JavaScript dodasz do sekcji nagłówka swojej strony.

```
<script>
var xmlhttp...
function foo() {
}
</script>
```

Funkcja `createRequest()` utworzy obiekt żądania.

JavaScript

2 Napiszesz funkcję, która będzie żądała od serwera przesłania aktualnych informacji o sprzedaży.

Napisałeś także kolejną nową funkcję o nazwie `getBoardsSold()`. Wewnątrz niej, w celu utworzenia nowego obiektu żądania, jest wywoływana funkcja `createRequest()`. Następnie utworzyłeś zmienną, w której zapisałeś adres URL skryptu PHP działającego na serwerze Kaśki i przystosowanego do współpracy z nową wersją aplikacji, wykorzystującą technologię Ajax. Potem zainicjalizowałeś połączenie i przesłałeś żądanie do serwera.

Nie musisz już przysyłać formularza... teraz funkcja `getBoardsSold()` zadba o przesłanie odpowiedniego żądania do serwera.

Kliknięcie przycisku Pokaż mi kasę! powoduje wygenerowanie żądania.

Żądanie przekazania liczby wszystkich sprzedanych desek

Na serwerze Kaśki umieściliśmy już nową wersję skryptu PHP, który jest już przygotowany do współpracy z aplikacją korzystającą z technologii Ajax.

Zaraz, chwileczkę... ale czy przycisk Pokaż mi kasę! nie powoduje cały czas przestania do serwera żądania skierowanego do starszej wersji skryptu PHP? Poza tym, w jaki sposób zostaje wywołana funkcja `getBoardsSold()`? Szczerze mówiąc, nie uważam, że już skończyliśmy realizację drugiego etapu prac...

Wciąż nam brakuje kilku rzeczy

Musimy mieć pewność, że formularz Kaśki nie będzie już wysyłany do starszego skryptu PHP, który nie jest przystosowany do współpracy z naszą nową wersją aplikacji, korzystającą z technologii Ajax. W przeciwnym razie nie uda nam się pozbyć tego straszego odświeżania strony raportu, a nasza cała ciężka praca pozostanie niezauważona!

Jednak to nie wszystko — oprócz tego musimy się także upewnić, że kliknięcie przycisku *Pokaż mi kasę!* spowoduje wywołanie funkcji `getBoardsSold()`. Wygląda na to, że absolutnie nie jesteśmy jeszcze gotowi do rozpoczęcia aktualizowania zawartości strony... więc co trzeba teraz zrobić?

Otóż istnieją dwa podstawowe zagadnienia, którymi musimy się zająć. Poniżej zostawiłem nieco pustego miejsca, w którym masz zapisać co, według Ciebie, musimy zrobić w celu zakończenia realizacji drugiego etapu prac nad nową wersją aplikacji Kaśki.



← STÓJ! Nie
zaczynaj lektury
następnej
strony, zanim
nie napiszesz
czegoś w tych
pustych
wierszach

```
createRequest() getBoardsSold() updatePage()
```

Wracamy do kodu HTML

Czy już wiesz, co jeszcze musisz zrobić? Kiedy Kaśka klika przycisk *Pokaż mi kasę!*, cały formularz jest przesyłany do skryptu PHP. Jednak my nie chcemy przysyłać formularza, gdyż do przesłania żądania do serwera użyjemy możliwości Ajaksa. Na szczęście, wprowadzenie niezbędnych zmian nie powinno być szczególnie trudne.

A zatem, wróćmy do kodu HTML strony raportu sprzedaży aplikacji Mega-Deski:

```

<body>
  <h1>Mega-Deski:: Raport sprzedaży</h1>
  <div id="boards">
    <table>
      <tr><th>Liczba sprzedanych desek</th>
      <tr><td><span id="deski-sprzedane">1012</span></td></tr>
      <tr><th>Za ile ja sprzedaję</th>
      <td><span id="cena">249.95</span> PLN</td></tr>
      <tr><th>Ile mnie kosztują</th>
      <td><span id="koszt">84.22</span> PLN</td></tr>
    </table>
    <h2>Kasa na wyciągi:
      <span id="kasa">167718.76</span> PLN</h2>
    <form method="GET" action="pobierzAktualneDane.php">
      <input value="Pokaż mi kasę!" type="submit" />
    </form>
  </div>
</body>

```

Przedstawiłem tu jedynie kod HTML umieszczony wewnątrz elementu <body>, reszta pliku została pominięta.

Kliknięcie tego przycisku nie powinno już powodować przestania formularza do serwera...

... a zatem można go zmienić na zwyczajny przycisk.

```

<input value="Pokaż mi kasę!" type="button" />

```

Najczęściej zadawane
pytania

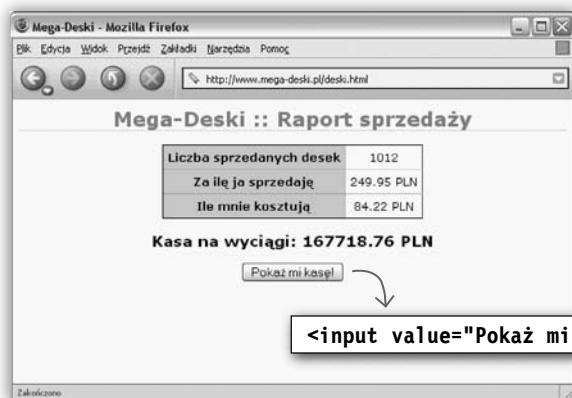
Q. A czy zamiast zmieniania typu przycisku nie wystarczyłoby usunąć ze znacznika <form> atrybutu action?

O. To dobry pomysł — można to zrobić *oprócz* zmiany typu przycisku. Jeśli ograniczymy się *jedynie* do usunięcia atrybutu **action**, to kliknięcie przycisku *Pokaż mi kasę!* wciąż będzie powodowało przesłanie formularza do serwera... jednak w tym przypadku przesłanie formularza spowoduje jedynie odświeżenie strony. Dlatego też konieczna jest zmiana typu przycisku z **"submit"** na **"button"**.

Wywoływanie funkcji `getBoardsSold()` z poziomu formularza HTML

Nasz skrypt napisany w JavaScriptcie jest gotowy, przycisk już nie powoduje przesyłania formularza do serwera... jednak także teraz funkcja `getBoardsSold()` nigdy nie jest wywoływana. Na szczęście rozwiązanie tego problemu nie powinno być szczególnie trudne:

Czy nie możemy po prostu wywoływać funkcji `getBoardsSold()` za każdym razem, gdy użytkownik kliknie przycisk Pokaż mi kasę!?



Każde kliknięcie tego przycisku...

```
<input value="Pokaż mi kasę!" type="button" />
```

... powinno powodować wywołanie funkcji `getBoardsSold()`.

```
function getBoardsSold() { ... }
```



Pytanie do JavaScriptu

JavaScriptcie, musimy wywołać funkcję z poziomu formularza HTML. Czy możesz nam pomóc?

Och, no wiecie... jeśli chodzi o wywoływanie funkcji z poziomu kodu HTML, to moje możliwości są niezwykle duże i elastyczne. Wystarczy, że w kodzie HTML użyjecie jednej z **procedur obsługi zdarzeń**. Przykładowo, możecie użyć procedury `onBlur()`, aby wykonać jakąś operację, gdy użytkownik będzie wychodził z pola, `onClick()` — aby zrobić coś po kliknięciu przycisku... a co powiecie na `onChange()`, wywoływaną, kiedy zmieni się określona wartość... jest także `onFocus()`,... czekajcie, czekajcie, jest ich jeszcze więcej... czy to znaczy, że skończył się nam czas?

`createRequest()` `getBoardsSold()` `updatePage()`

Dodawanie procedury obsługi zdarzenia

Za każdym razem, gdy Kaśka kliknie przycisk *Pokaż mi kasę!*, powinna zostać wywołana funkcja `getBoardsSold()`. Do tego celu można zastosować **procedurę obsługi zdarzenia**. Taka procedura obsługi zdarzenia kojarzy fragment kodu JavaScriptu — na przykład funkcję `getBoardsSold()` — z pewnym zdarzeniem, takim jak kliknięcie przycisku umieszczonego na stronie.

W przypadku naszej aplikacji użyjemy procedury obsługi zdarzeń do połączenia przycisku *Pokaż mi kasę!* z funkcją `getBoardsSold()`. Należy dołączyć zdarzenie do kliknięcia przycisku, zatem musimy użyć procedury `onClick()`. Poniżej pokazałem, w jaki sposób to można zrobić:

```
<form method="GET" action="pobierzAktualneDane.php">
  <input value="Pokaż mi kasę!" type="button"
    onclick="getBoardsSold();" />
</form>
```

„onClick” oznacza, że za każdym razem, gdy Kaśka kliknie ten przycisk...

...zostanie wywołana ta funkcja.

W przypadku raportu wykorzystującego technologię Ajax, formularz nigdy nie powinien być przesyłany do serwera, zatem atrybut `action` możesz usunąć.

Przegląd filmu utrwalającego

Czy pamiętasz nasz film utrwalający? Czy na bieżąco śledziłeś to, co udało się nam już zrobić oraz to, co jeszcze pozostało do zrobienia? Przyjrzyjmy się pokrótce temu, czego już nauczyłeś się podczas lektury tego rozdziału:

To właśnie z tego powodu zmodyfikowaliśmy przycisk *Pokaż mi kasę!* w taki sposób, by wywoływał funkcję JavaScriptu, a nie przesyłał formularz do serwera.

Do utworzenia tego obiektu żądania użyliśmy funkcji `createRequest()`.



Aplikacje asynchroniczne wykonują żądania przy wykorzystaniu obiektu JavaScriptu, a nie poprzez przesyłanie formularza.

Do tych dwóch zagadnień jeszcze nie dotarliśmy.



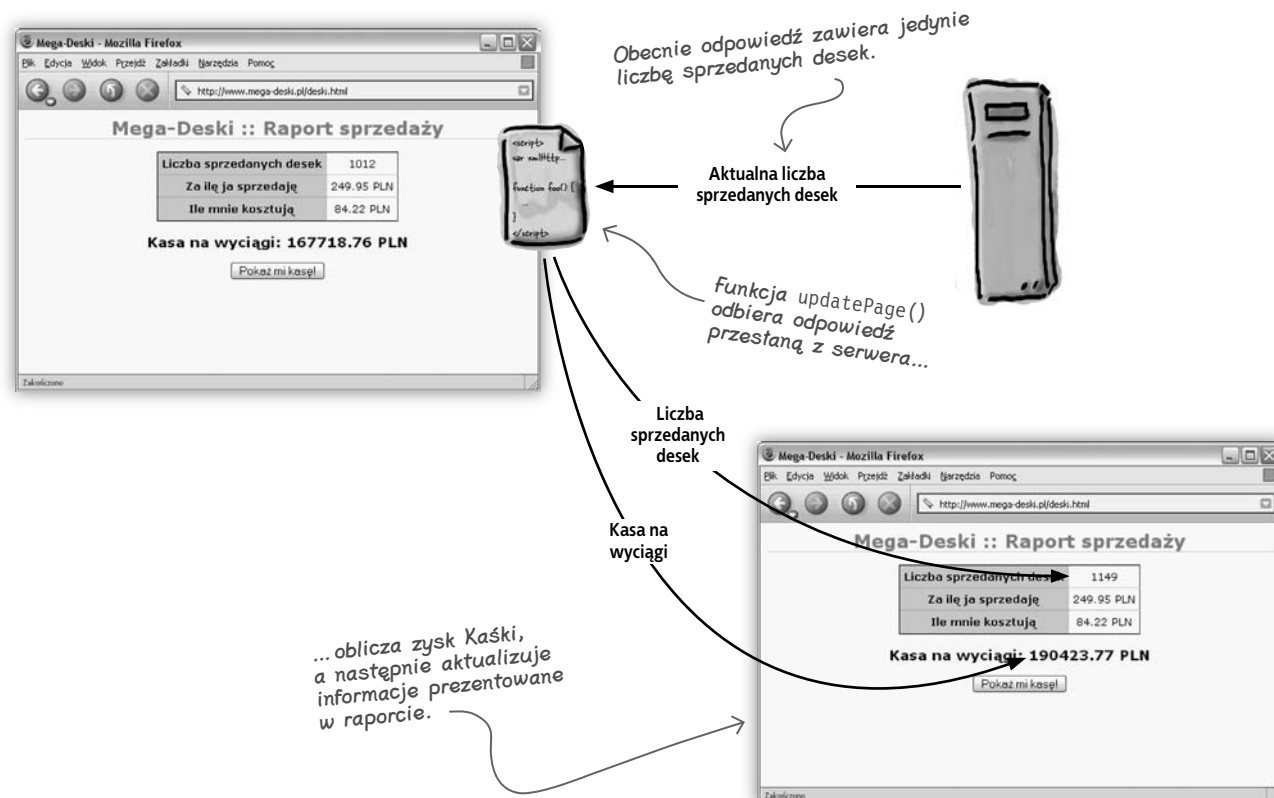
Żądania i odpowiedzi są obsługiwane przez przeglądarkę, a nie bezpośrednio przez kod JavaScriptu.



Kiedy przeglądarka odbierze odpowiedź na Twoje asynchroniczne żądanie, wywoła wskazaną przez Ciebie funkcję JavaScriptu, przekazując do niej odpowiedź otrzymaną z serwera.

Krok 3.: Pisanie kodu funkcji updatePage()

A zatem zadbałeś już o obsługę przesłania żądania do serwera i jesteś gotów, aby odebrać zwróconą przez niego odpowiedź i zaktualizować informacje wyświetlone w raporcie sprzedaży. A zatem nadszedł czas, aby napisać funkcję `updatePage()`. Czy pamiętasz, jakie zadania ma pełnić ta funkcja?



MOC UMYŚLU

W jaki sposób funkcja `updatePage()` może pobrać odpowiedź przesłaną przez skrypt, działający na serwerze Kaśki? Pamiętaj, że żądanie zostało wysłane w funkcji `getBoardsSold()`... oraz że nasza aplikacja ma działać *asynchronicznie*. To oznacza, że Kaśka powinna mieć możliwość wykonywania innych operacji na stronie podczas oczekiwania na przesłanie odpowiedzi z serwera.

A zatem, w jaki sposób funkcja `updatePage()` może uzyskać odpowiedź nadesłaną przez serwer? Zastanów się nad tym przez minutę lub dwie, a następnie zabierz się za lekturę kolejnej strony.

Uważam, że funkcję `updatePage()` powinniśmy wywołać na samym końcu funkcji `getBoardsSold()`. W ten sposób funkcja `updatePage()` będzie już mogła pobrać odpowiedź przestaną z serwera, nieprawdaż?



Ajax jest technologią asynchroniczną

Pamiętaj, że funkcja `getBoardsSold()` wykonuje żądanie w sposób *asynchroniczny*. A to oznacza, że skrypt nie będzie czekał na odebranie odpowiedzi przesyłanej przez serwer.

W praktyce może się okazać, że działanie funkcji `getBoardsSold()` skończy się szybciej niż skrypt `pobierzAktualneDane-ajax.php` w ogóle zdąży zakończyć przetwarzanie żądania.

```
fuction
getBoardsSold() {
  createRequest();
  var url = "pobierzAktualneDane-ajax.php";
  request.open("GET", url, true);
  request.send(null);
  updatePage();
}
```

To nie będzie działać.... gdyż metoda `send()` nie będzie oczekiwała na odpowiedź z serwera, a zatem, w takim przypadku funkcja `updatePage()` zostałaby wywołana, zanim serwer zakończyłby przetwarzanie żądania i odesłał odpowiedź.

A zatem, jeśli działanie funkcji `getBoardsSold()` kończy się przed przestaniem odpowiedzi przez serwer, to gdzie ta odpowiedź trafia? I w jaki sposób możemy zapewnić wywołanie metody `updatePage()` po odebraniu odpowiedzi nadstawanej przez serwer?

Gdzie trafia odpowiedź?

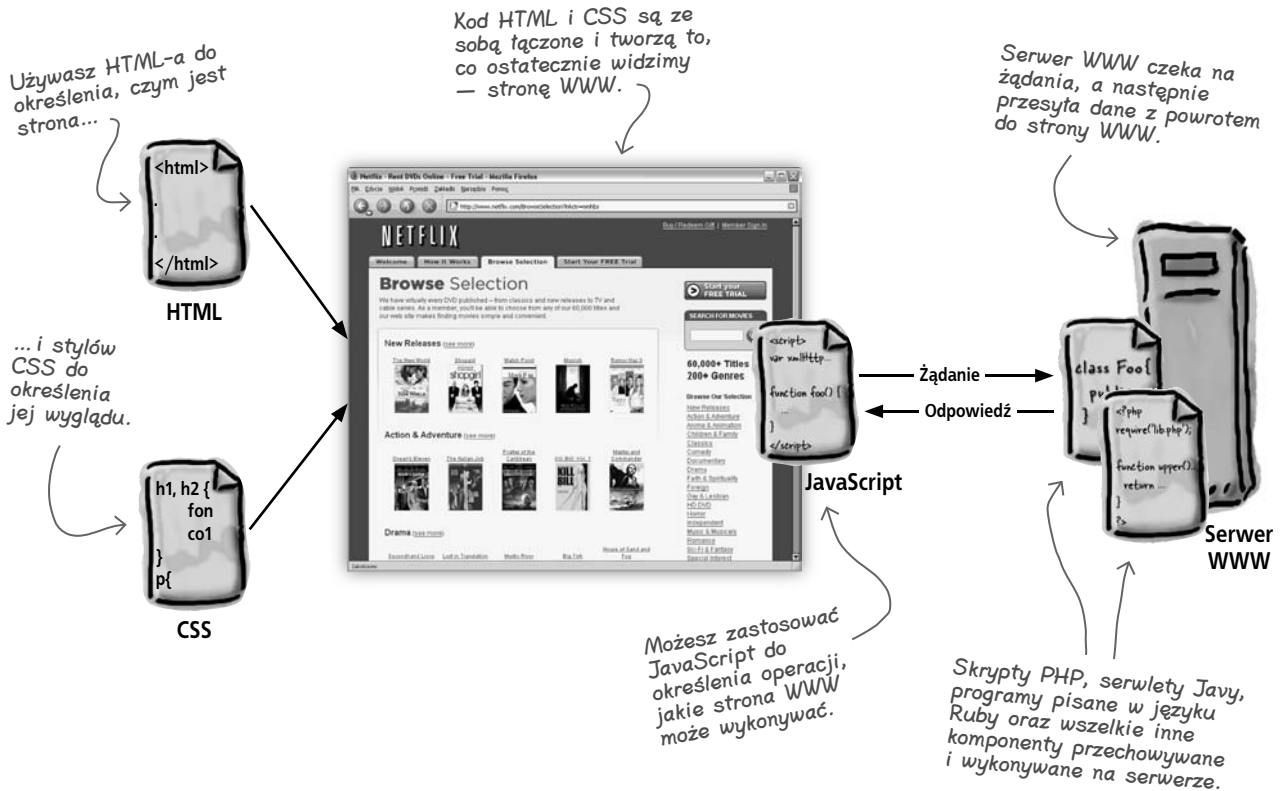
Właśnie dotarłeś do najtrudniejszego zagadnienia związanego z programowaniem asynchronicznych aplikacji internetowych: skoro asynchroniczne wywołanie nie czeka na odebranie odpowiedzi przysyłanej przez serwer, to w jaki sposób możemy ją *pobrać* i *zastosować* przesłane w niej informacje? A przede wszystkim, gdzie ta odpowiedź trafia?

Już wiesz, że na stronach WWW można wywoływać funkcje pisane w języku JavaScript przy wykorzystaniu procedur obsługi zdarzeń. Widziałeś także, w jaki sposób kod JavaScriptu wykonuje asynchroniczne żądanie. Aby dokończyć ten obrazek asynchronicznej aplikacji internetowej, musimy jednak dodać jeszcze jeden kawałek do układanki...



W jaki sposób postrzegamy aplikacje internetowe...

Aby określić, co się dzieje w naszej aplikacji, musimy się nieco cofnąć i wyobrazić sobie działanie aplikacji internetowych w sposób bardziej ogólny. Myśląc o aplikacji internetowej, zapewne wyobrażasz sobie stronę WWW, jakiś kod JavaScriptu, jakies arkusze stylów CSS, może jeszcze jakiś serwer, na którym są wykonywane skrypty lub serwlety. Wszystkie te elementy współpracują ze sobą w sposób przedstawiony na poniższym rysunku:



Jednak w rzeczywistości dzieje się więcej niż widać na tym schemacie...

Kim jestem

Nadszedł czas, by przetestować umiejętności kojarzenia wysokiego poziomu. W naszej sztuce pod tytułem „Ajax” jest jedna bardzo ważna postać, której jeszcze nie spotkałeś i która właśnie przygotowuje się do swojego wielkiego wejścia na scenę. Sprawdź, czy będziesz w stanie zaskoczyć tę postać, odgadując jej tożsamość, jeszcze *zanim* przejdziesz na następną stronę. Udało nam się przedstawić kilka wypowiedzi tej postaci, które być może ułatwią Ci zadanie.

➡ **„Śpiew? Cóż, bardzo wiele osób nie zdaje sobie z tego sprawy, jednak przeszłam klasyczny trening. I kocham Wagnera.”**

➡ **„Podaj mi swoje zmęczone, biedne, tulące się do siebie nawiasy, które nie mogą się doczekać własnego stylu.”**

← *No cóż, nasza tajemnicza postać czasami jest cokolwiek przesadnie dramatyczna.*

➡ **„Oczywiście, że uwielbiam sporty wodne. W rzeczywistości byłam zmiennikiem w filmie *Na fali* i prawie udało mi się dostać główną rolę w filmie *Blue Crush*.”**

➡ **„Jestem tak twarda jak wymaga tego sytuacja... kilka lat temu brałam nawet udział w konfliktach zbrojnych”.**

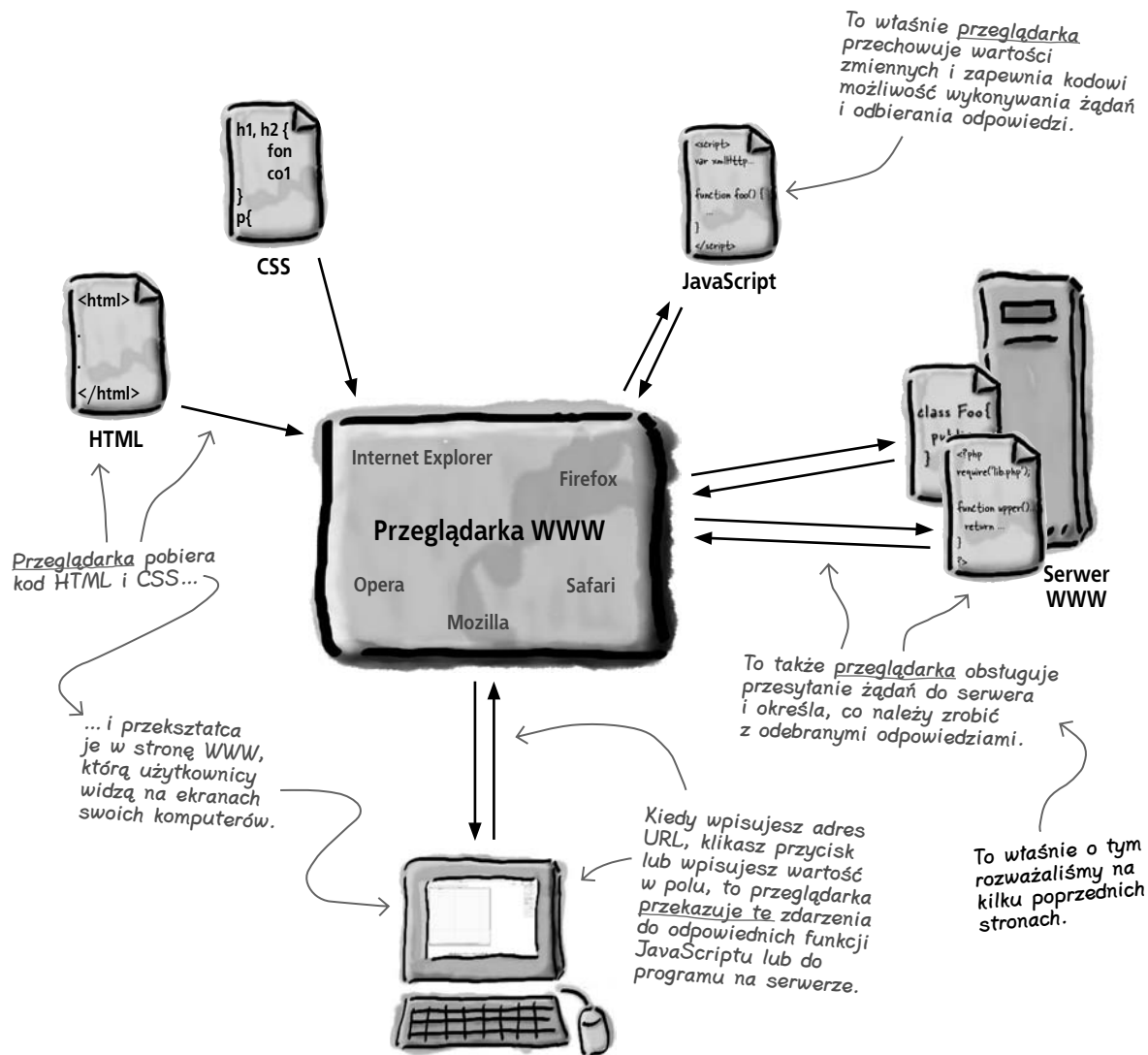
Kim jestem?

←
Tutaj wpisz, kim według Ciebie jest nasza tajemnicza postać, następnie przewróć stronę i sprawdź, czy Twoje przypuszczenia okazały się słuszne.

Przedstawiamy przeglądarkę WWW

Za kulisami musi być coś, co łączy te wszystkie elementy układanki w jedną całość. Tym „czymś” jest przeglądarka. To właśnie ona odczytuje kod HTML, style CSS i przekształca te wszystkie nawiasy kątowe w stronę pełną grafiki, przycisków i tekstów.

To także przeglądarka wykonuje cały kod JavaScriptu umieszczony na stronie... cicho i bez rozgłosu, ukryta za kulisami przeglądarka dba o realizację ważnych zadań, takich jak zapisywanie wartości w zmiennych, tworzenie nowych typów danych i obsługę wszelkich żądań sieciowych, jakie mogą się pojawić w Twoim kodzie.



To teraz mi mówisz, że mój kod nie wykonuje żądań do serwera? Że za tym wszystkim stoi przeglądarka? Wszystko totalnie mi się pomieszało...



Przeglądarka jedynie pomaga

Przeglądarka nie wykonuje żadnych tajemniczych zadań. Kiedy w kodzie skryptu musisz umieścić żądanie, piszesz coś takiego:

```
function getBoardsSold() {
    createRequest();
    var url = "pobierzAktualneDane-ajax.php";
    request.open("GET", url, true);
    request.send(null);
}
```

Przeglądarka obsługuje jedynie operacje sieciowe niskiego poziomu, konieczne do wykonania tego kodu. Połączenia sieciowe są obsługiwane w odmienny sposób w różnych systemach operacyjnych (wyobraź sobie Linuksa, Windows oraz Mac OS X), zatem to przeglądarka obsługuje operacje typowe dla każdego z nich. Dzięki temu skrypt będzie działać na każdym systemie, a przeglądarka zapewni przekształcenie kodu JavaScript do postaci, którą będzie w stanie wykorzystać konkretny komputer użytkownika.

Spójrz jeszcze raz na rysunek przedstawiony *na stronie 66* i zwróć uwagę, iż właśnie *przeglądarka* obsługuje wysyłanie żądań i odbieranie odpowiedzi przesyłanych z serwera. Kod „mówi” przeglądarce **co należy zrobić**, a ona robi wszystko, co ma zostać **wykonane**.



Twoje żądania i odpowiedzi są obsługiwane przez przeglądarkę WWW, a nie bezpośrednio przez kod JavaScriptu.



MOC UMYŚLU

Jak myślisz, dlaczego w aplikacjach asynchronicznych konieczność obsługi żądań przez przeglądarkę WWW ma tak duże znaczenie? Pamiętaj, że serwer WWW może odpowiedzieć tylko temu, kto przesłał do niego żądanie.

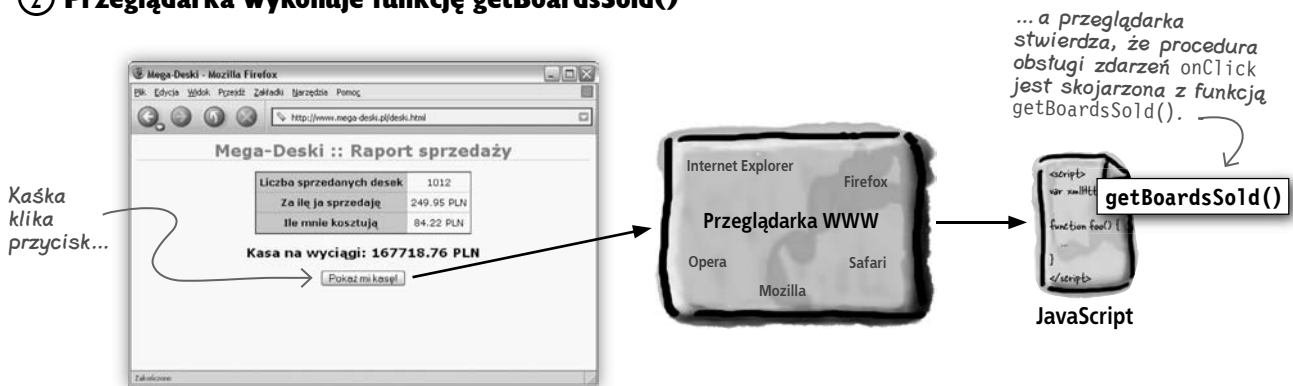
Przeglądarka przekazuje odpowiedź serwera do Twojego skryptu

Przeglądarka obsługuje przesyłanie żądań, zatem także ona jest odpowiedzialna za odbieranie odpowiedzi przesyłanych przez serwer. Zobaczmy, co przeglądarka robi w naszej przykładowej aplikacji Mega-Deski:

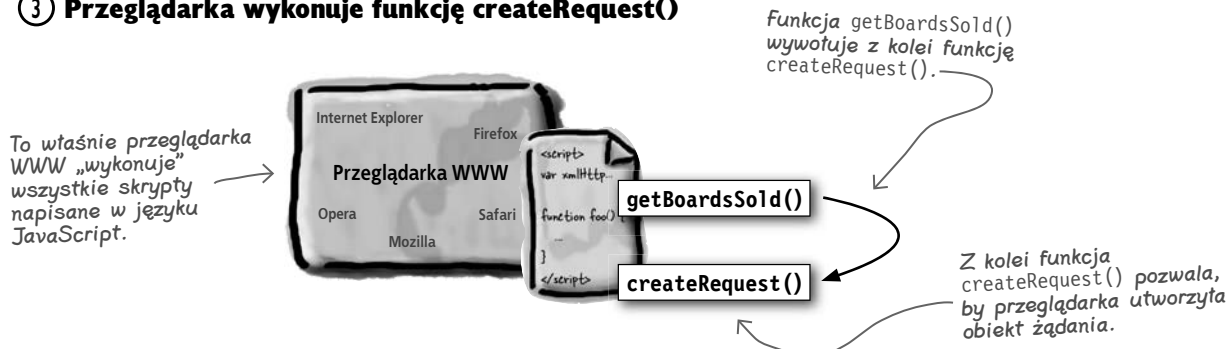
1 Przeglądarka wyświetla aplikację Mega-Deski



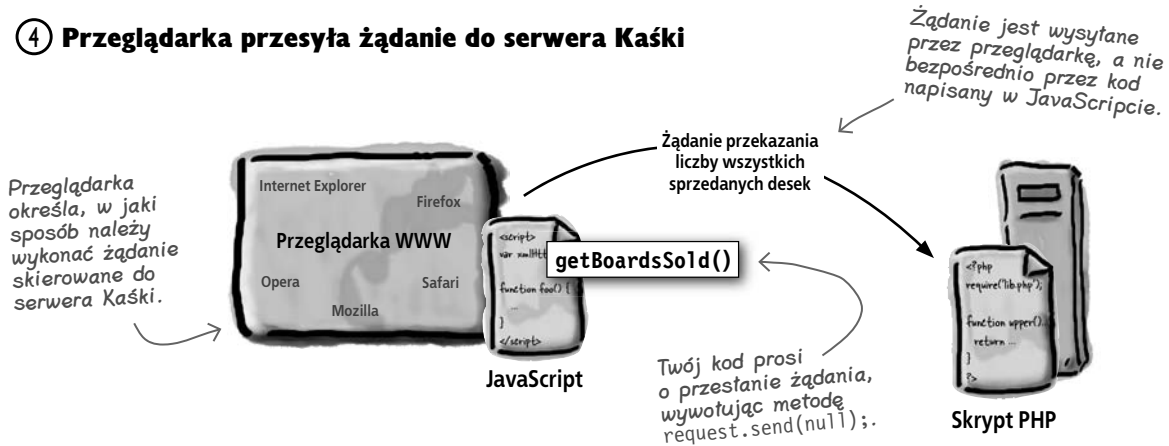
2 Przeglądarka wykonuje funkcję getBoardsSold()



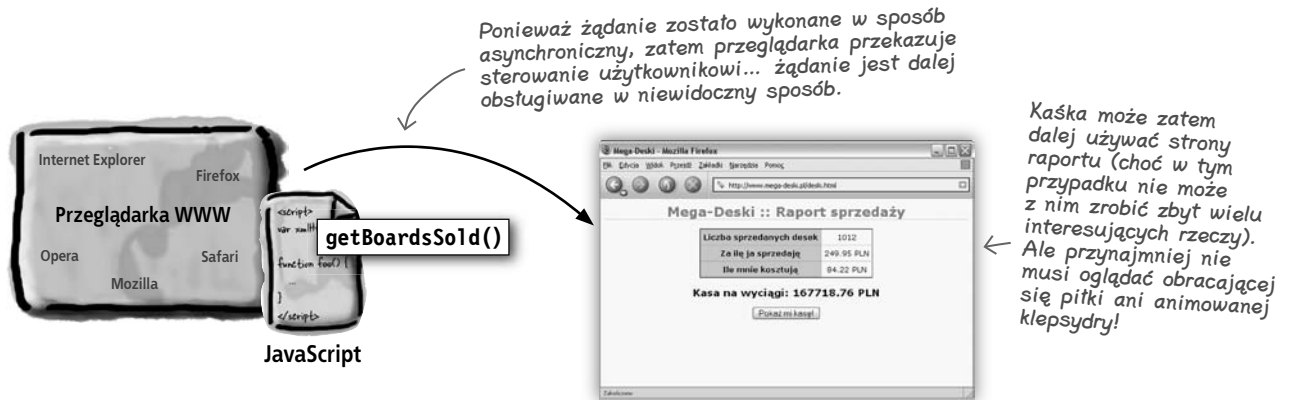
3 Przeglądarka wykonuje funkcję createRequest()



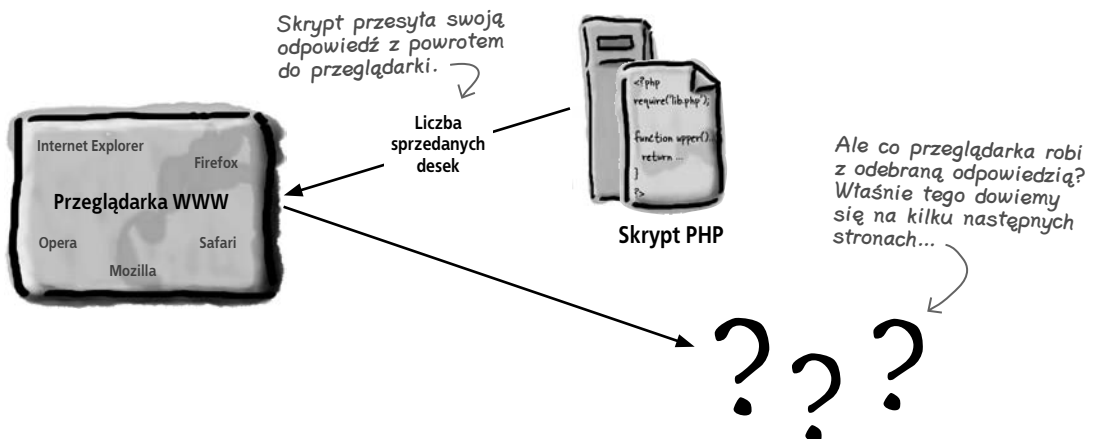
4 Przegłdarka przesyła żądanie do serwera Kaśki



5 Przegłdarka przekazuje „sterowanie” Kaśce

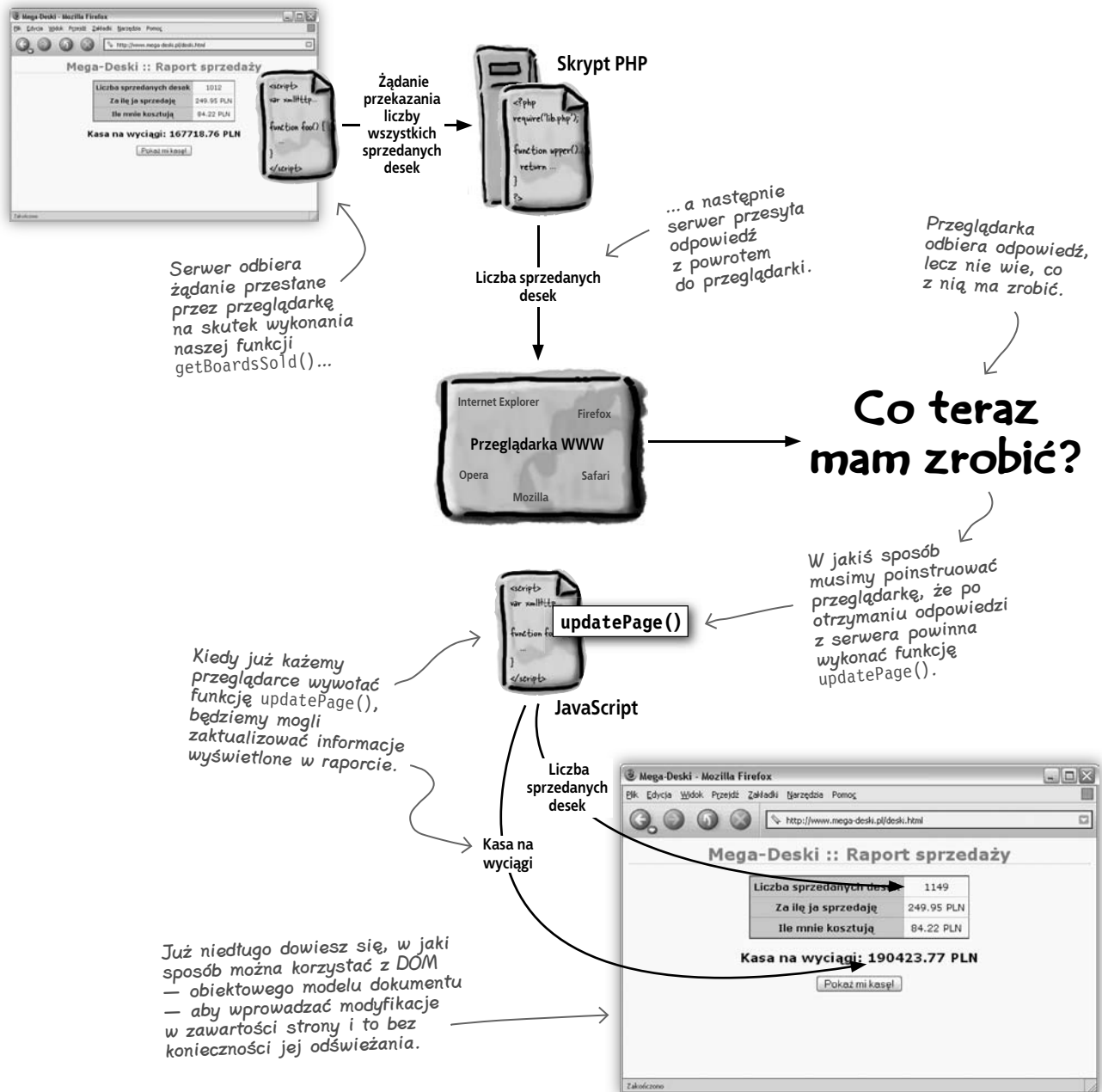


6 Przegłdarka pobiera odpowiedź nadesłaną przez serwer



Co przeglądarka powinna zrobić z odpowiedzią przesyłaną z serwera?

Przeglądarka odbierze odpowiedź nadesłaną z serwera, jednak do niczego jej nie wykorzysta, chyba że jej każesz. A zatem musimy dowiedzieć się, w jaki sposób można poinformować przeglądarkę o tym, iż w momencie odebrania odpowiedzi z serwera powinna wywołać funkcję `updatePage()`.





Dzisiejszymi kochającymi i pożądanymi kawy gośćmi są:

Przeglądarka WWW oraz Strona HTML

Przeglądarka: Siemasz, stara. Miło cię znowu widzieć. Właśnie rozmawiałam o twoim kumplu — CSS.

Strona: O, naprawdę? Ostatnio przebywam z nim znacznie częściej. Wygląda na to, że ludzie zaczynają więcej czytać o używaniu CSS na stronach... obojgu nam się to bardzo podoba.

Przeglądarka: Tak, ja też jestem waszą fanką. Chociaż, jeśli o mnie chodzi, to wasza dwójka dodaje mi nieco roboty, gdyż muszę pobierać dwa pliki zamiast jednego.

Strona: Ty masz coś do roboty? Co masz na myśli? To ja muszę, z bólem serca, żegnać się ze starymi znajomymi, takimi jak atrybut a1 i gn czy też znacznik font. I nie rozumiem, co to ma wspólnego z tobą.

Przeglądarka: Chyba sobie żartujesz? Ach te języki znacznikowe... ciągle takie ciemne i tępe. Jak widzę XHTML, wcale nie jest lepszy... Beze mnie nikt by was w ogóle nie zobaczył!

Strona: Niby dlatego, że jesteś programem, który pozwala ludziom na nas patrzeć? Słuchaj, jedynym celem twojego istnienia jest zapewnienie ludziom możliwości oglądania mojego kodu.

Przeglądarka: Dziecinco, nie masz pojęcia o czym gadasz... Ludzie „mogą” oglądać kod HTML w pierwszym lepszym edytorze... jednak nikogo nie interesują twoje nawiasy kątowne i znaczniki <head>. Ludzie chcą oglądać cię w takiej postaci jaką ja tworzę — w postaci wizualnej, z tymi wszystkimi obrazkami, tabelami i łączkami...

Strona: Hm... mania wielkości... rany! Jestem pewna, że wszyscy ustawiają się w kolejce do twoich drzwi, by zobaczyć, na ile sposobów jesteś w stanie wyświetlić tę samą stronę. Tak... po prostu *ubóstwiam* przeglądarki i to, w jaki cudowny sposób potrafią schrzanić mój wygląd.

Przeglądarka: Wojny przeglądarek zbliżają się do końca, ty niedoinformowana misko nawiasów kątowych. Poza tym, jeśli ludzie pisaliby strony zgodne ze standardami, to nie byłoby żadnych problemów.

Strona: Och, doprawdy? Szkoda, że JavaScript mówił mi coś zupełnie innego. Ostatnio narzekał na konieczność używania dwóch różnych obiektów do przesłania prostego żądania do serwera.

Przeglądarka: Ech... dwóch to i tak znacznie lepiej niż pięciu lub sześciu... a mogę się założyć, że wraz z pojawieniem się nowych wersji przeglądarek, takich jak Internet Explorer czy też Mozilla, będziemy przesyłać żądania, używając tylko jednego obiektu szybciej niż się spostrzeżesz.

Strona: Uważasz, że na wszystko masz gotową odpowiedź.

Przeglądarka: Może nie znam odpowiedzi na wszystkie pytania, jednak na pewno to do mnie trafiają wszystkie odpowiedzi przesyłane przez serwer. I to jest jeszcze jeden powód, dla którego mnie potrzebujesz.

Strona: Wszystkie odpowiedzi? O czym ty mówisz?

Przeglądarka: Może powinnaś zapytać o to swojego przyjaciela JavaScript. Jak widać, wszyscy uważają, że to strona WWW i kod wykonują żądania...

Strona: Bo właśnie tak jest!

Przeglądarka: ...jednak to właśnie ja, w dyskretny i niewidoczny sposób, dbam o to, by strony wyglądały jak należy, żądania były przesyłane a odpowiedzi odbierane i przekazane do odpowiedniego kodu. Beze mnie wy wszystkie byłybyście jedynie zbiorami śmiesznych znaczków, zapisanych w plikach tekstowych.

Strona: ...zrzędzi, zrzędzi...

Kto ma odpowiedź przesłaną z serwera?

`createRequest()` `getBoardsSold()` `updatePage()`

A zatem, w jaki sposób możemy dogadać się z przeglądarką? Jak na razie, cały napisany przez nas kod postępuje się jedynie utworzonym obiektem żądania. Ale... chwila... to jest właśnie to! Czy nie możemy użyć obiektu żądania, by dogadać się z przeglądarką?



Teraz, kiedy dowiedzieliśmy się czegoś więcej o przeglądarkach WWW, czas ponownie zająć się funkcją `getBoardsSold()`.

Przekazywanie instrukcji przeglądarce

Pamiętaj, że musimy powiedzieć przeglądarce, co ma zrobić z odpowiedzią, *zanim* prześle ona żądanie do serwera... W przeciwnym razie, po wysłaniu żądania, działanie metody `getBoardsSold()` skończy się, a nasz kod już nie będzie mógł się dowiedzieć, co należy zrobić z odpowiedzią. Na szczęście, obiekt żądania, którego używamy, dysponuje odpowiednią właściwością:

```
function getBoardsSold() {  
    createRequest();  
    var url = "pobierzAktualneDane-ajax.php";  
    request.open("GET", url, true);  
    request.onreadystatechange = updatePage;  
    request.send(null);  
}
```

Pamiętaj, by określić wartość tej właściwości przed wywołaniem metody `send()`, gdyż w przeciwnym razie funkcja `updatePage()` nie zostanie wywołana.

Jeśli podasz tu nazwę funkcji, to przeglądarka ją wywoła po odebraniu odpowiedzi przesłanej przez serwer.

JavaScript wymaga, by podając nazwę funkcji, w tym miejscu pominąć nawias.

Najczęściej zadawane
pytania



Liczba sprzedanych
desek



Co teraz
mam zrobić?

Przeglądarka
sprawdza obiekt
żądania i na
jego podstawie
próbuję określić,
co ma następnie
zrobić...

`request.onreadystatechange = updatePage;`

... i dowiaduje się,
że powinna wywołać
funkcję `updatePage()`
napisaną w języku
JavaScript.



JavaScript

P. Serwer komunikuje się z przeglądarką, przeglądarka z JavaScriptem, a JavaScript aktualizuje naszą stronę... Chyba się pogubiłem. Czy możesz mi to jeszcze raz wytłumaczyć?

O. Pamiętaj, że żądania są przesyłane *asynchronicznie*. Kiedy Twój kod każe przeglądarce przesłać żądanie do serwera, serwer musi odpowiedzieć na to żądanie, przysyłając odpowiedź, jednak kod nie czeka, aby się przekonać, jaka odpowiedź zostanie nadesłana. A zatem, kiedy serwer prześle odpowiedź, to przeglądarka będzie musiała określić, co należy z nią zrobić. W momencie odbierania odpowiedzi nie ma żadnego działającego kodu, który czekałby na nią, zatem przeglądarka wykona funkcję podaną we właściwości `onreadystatechange` obiektu żądania.

P. Przypomnij mi jeszcze raz, do czego służy właściwość `onreadystatechange`. Nie bardzo to rozumiem.

O. Tak naprawdę, nie jest to takie trudne, jak mogłoby się wydawać. Właściwość ta informuje przeglądarkę, iż w przypadku zmiany stanu żądania — na przykład w momencie odebrania odpowiedzi przesłanej przez skrypt PHP — przeglądarka powinna wywołać funkcję JavaScriptu wskazaną w obiekcie żądania. W naszym przypadku będzie to funkcja `updatePage()`.

P. A zatem istnieją także inne czynniki, oprócz zakończenia skryptu, które mogą spowodować wywołanie funkcji `updatePage()`?

O. Owszem. Przeglądarka WWW może się znajdować w kilku różnych „stanach gotowości”, a za każdym razem, gdy jej stan ulegnie zmianie, zostanie wywołana funkcja `updatePage()`. Tym zagadnieniem zajmiemy się znacznie bardziej szczegółowo w następnym rozdziale, a zatem pamiętaj o nim.



Kiedy przeglądarka WWW odbierze odpowiedź na wygenerowane wcześniej asynchroniczne żądanie, to wywoła wskazaną funkcję JavaScriptu, przekazując do niej odpowiedź serwera.

Pobieranie odpowiedzi z serwera

W końcu jesteśmy gotowi, by zabrać się za pisanie kodu funkcji `updatePage()`, prawda? Określiłeś już wartość właściwości `onreadystatechange` obiektu żądania, zatem przeglądarka wywoła funkcję `updatePage()` po odebraniu odpowiedzi na żądanie. Jednak czegoś jeszcze nam brakuje...

Już rozumiem, w jaki sposób mogę zmusić przeglądarkę do wywołania funkcji `updatePage()` w momencie odebrania odpowiedzi, jednak jak pobrać dane przesłane przez serwer w tej odpowiedzi? W jaki sposób mogę się do nich dostać w kodzie funkcji `updatePage()`?

Odpowiedź
serwera
możesz pobrać,
używając
do tego celu
właściwości
`responseText`
obiektu żądania.

I tym razem przeglądarka jest pomocna.

Dowiedziałeś się już, w jaki sposób możesz zmusić przeglądarkę do wywołania funkcji `updatePage()` po odebraniu odpowiedzi nadesłanej przez serwer, jednak przeglądarka — oraz używany obiekt odpowiedzi — robią znacznie więcej, aby ułatwić Ci życie.

Kiedy przeglądarka odbierze odpowiedź nadesłaną przez serwer, określa, co dalej należy zrobić, sprawdzając wartość właściwości `onreadystatechange`. Co więcej, skoro zapewne zechcesz w jakiś sposób wykorzystać informacje przesłane z serwera, przeglądarka zapisuje je we właściwości obiektu żądania. Właściwość ta nosi nazwę `responseText`.

A zatem, za każdym razem, gdy będziesz chciał przekonać się, jakie informacje serwer zwrócił w odpowiedzi, wystarczy, że odczytasz wartość właściwości `responseText` obiektu żądania.



Okazuje się, że przed wywołaniem wskazanej przez Ciebie funkcji JavaScriptu, przeglądarka podaje wartości kilku właściwości obiektu żądania. Czytaj uważnie, aby nie przegapić informacji o tym, jak się te właściwości nazywają i do czego służą...

Rozpracuj to

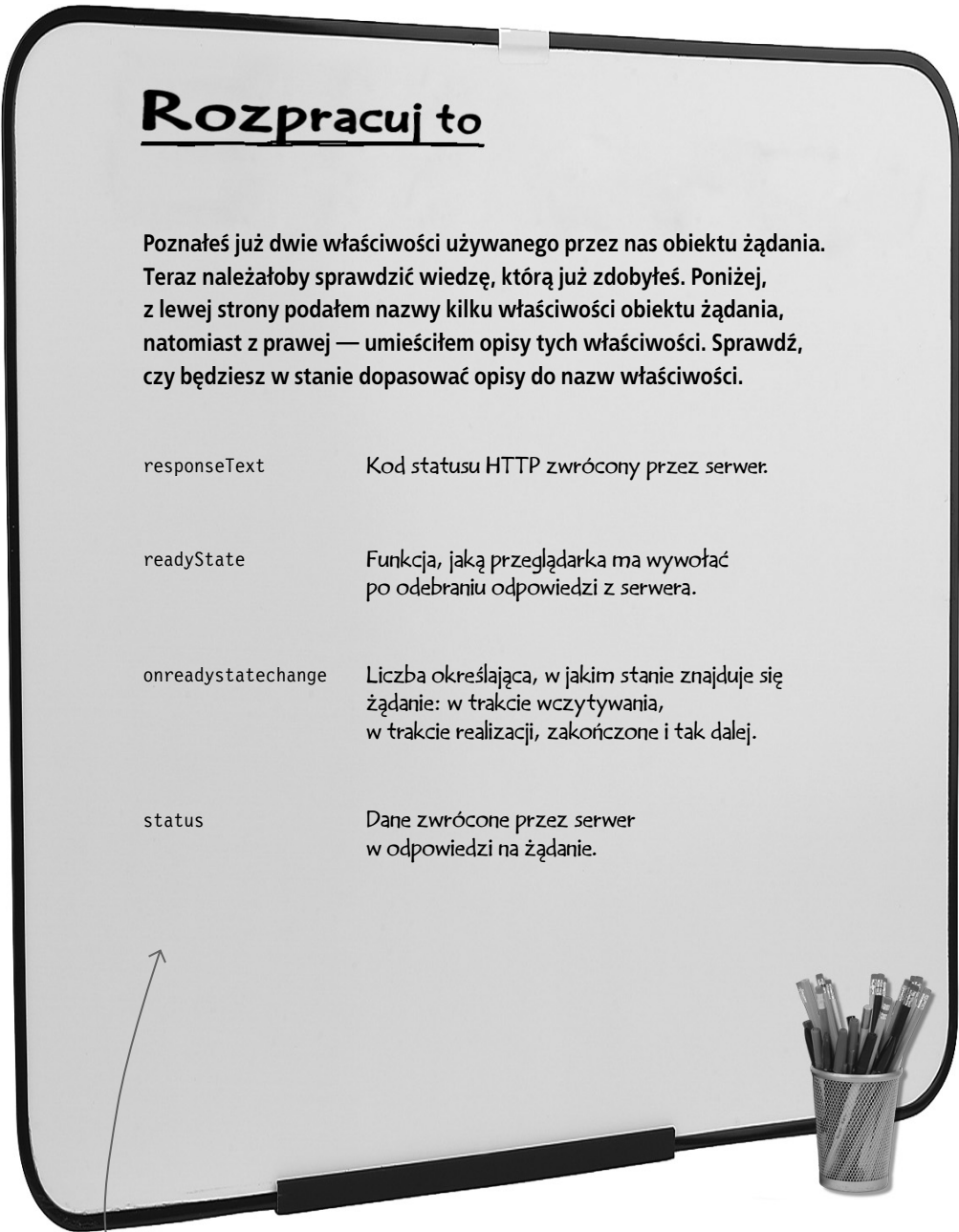
Poznałeś już dwie właściwości używanego przez nas obiektu żądania. Teraz należałoby sprawdzić wiedzę, którą już zdobyłeś. Poniżej, z lewej strony podałem nazwy kilku właściwości obiektu żądania, natomiast z prawej — umieściłem opisy tych właściwości. Sprawdź, czy będziesz w stanie dopasować opisy do nazw właściwości.

responseText Kod statusu HTTP zwrócony przez serwer.

readyState Funkcja, jaką przeglądarka ma wywołać po odebraniu odpowiedzi z serwera.

onreadystatechange Liczba określająca, w jakim stanie znajduje się żądanie: w trakcie wczytywania, w trakcie realizacji, zakończone i tak dalej.

status Dane zwrócone przez serwer w odpowiedzi na żądanie.



Dwóch spośród tych właściwości jeszcze nie poznałeś, ale nie przejmuj się tym i spróbuj odgadnąć, jakie jest ich przeznaczenie.

Planowanie funkcji updatePage()

Przeglądarka zapisuje odpowiedź przesłaną przez serwer w obiekcie żądania, a następnie wywołuje funkcję `updatePage()`. *W końcu* jesteśmy gotowi, by zabrać się za napisanie kodu tej funkcji. Zobaczmy, co musimy w tym celu zrobić:

Po pierwsze: pobrać liczbę określającą zaktualizowaną liczbę sprzedanych desek

Serwer przesyła tę liczbę do przeglądarki, a następnie przeglądarka zapisuje ją we właściwości `responseText`.

```
function updatePage() {
  var newTotal = request.responseText;
}
```

Tu mamy obiekt żądania.

To jest właściwość obiektu żądania, której przeglądarka używa do przekazania danych przestanych w odpowiedzi do naszego skryptu.

Po drugie: pobrać elementy HTML, których zawartość należy zmienić

Na stronie raportu istnieją dwa elementy, których zawartość musimy zmienić: liczba sprzedanych desek snowboardowych oraz zysk Kaśki. Każdy z tych elementów można pobrać przy użyciu funkcji `getElementById()` JavaScriptu, wykorzystując przy tym ich identyfikatory.

Zapisz każdy z pobranych elementów w zmiennej, dzięki czemu bez problemu będziesz mógł używać ich w dalszej części kodu.

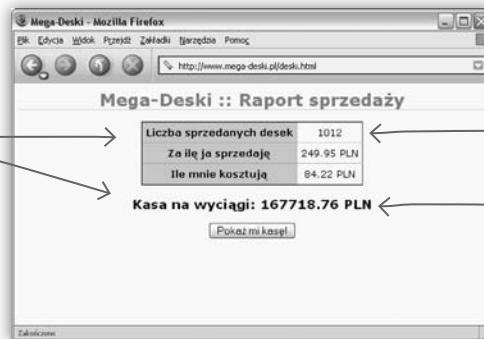
```
function updatePage() {
  var newTotal = request.responseText;
  var boardsSoldEl = document.getElementById("deski-sprzedane");
  var cashEl = document.getElementById("kasa");
}
```

document reprezentuje całą stronę HTML...

...a metoda `getElementById()` odnajduje na stronie element, którego identyfikator (wartość atrybutu `id`) odpowiada wartości podanej w wywołaniu.

To są identyfikatory elementów, które chcemy pobrać


Czy pamiętasz, że Kaśka dodała atrybuty `id` do elementów `` na stronie raportu, aby móc określić ich postać przy użyciu CSS? Okazuje się, że te same atrybuty ułatwiają dostęp do tych elementów w kodzie JavaScriptu.



`1012`

`167718.76`

Po trzecie: dodać odwołanie do pliku JavaScriptu zawierającego funkcje, które ułatwią nam operacje na tekście

Teraz już możesz przystąpić do zmiany liczby sprzedanych desek. Zmiana tekstu prezentowanego wewnątrz elementu `` będzie wymagała napisania dosyć zaawansowanego skryptu. Techniki i rozwiązania, jakie należy w nim zastosować, opiszę szczegółowo w rozdziale 4., poświęconym obiektowemu modelowi dokumentu (DOM). Do tego czasu skorzystamy z  — pliku `text-utils.js`.

Plik `text-utils.js` możesz znaleźć w przykładach do książki, w katalogu `rozdzial01/deski`.

Plik ten zawiera kilka przydatnych funkcji, które mogą Ci się przydać, jednak w pierwszej kolejności będziesz musiał przekazać aplikacji informację, gdzie ma go szukać. Odwołanie do pliku JavaScript Kaśki możesz dodać w strony HTML przy użyciu elementu `<script>`. Poniżej pokazałem, w jaki sposób można to zrobić:

```
<head>
  <title>Mega-Deski</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2" />
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="deski.css" />
  <script type="text/javascript" src="text-utils.js"> </script>
  <script language='javascript' type="text/javascript">
```

Caty ten kod jest umieszczony w sekcji nagłówka Twojej strony HTML.

To jest początek całego kodu JavaScript, jaki wcześniej dodałeś do swojej strony.

Kiedy dodasz ten wiersz kodu, będziesz mógł używać w swoim skrypcie wszystkich funkcji zdefiniowanych w pliku `text-utils.js`.

Po czwarte: zmodyfikować raport poprzez zapisanie w nim aktualnych informacji

W pliku `text-utils.js` zdefiniowano funkcję o nazwie `replaceText()`. Możesz ją zastosować do aktualizacji informacji wyświetlonych na stronie raportu:

Wszystkie funkcje zdefiniowane w pliku `text-utils.js` modyfikują zawartość strony przy wykorzystaniu DOM — obiektowego modelu dokumentu.

```
function updatePage() {
  var newTotal = request.responseText;
  var boardsSoldEl = document.getElementById("deski-sprzedane");
  var cashEl = document.getElementById("kasa");
  replaceText(boardsSoldEl, newTotal);
}
```

Ta funkcja została zdefiniowana w pliku `text-utils.js`. Wszystkie funkcje znajdujące się w tym pliku opiszę szczegółowo w dalszej części książki.

To jest element, którego tekstowa zawartość zostanie zmieniona...

... a to jest nowa wartość, która zostanie umieszczona w elemencie.

W wyniku wykonania tego wiersza kodu strona raportu zostanie zaktualizowana — pojawi się na niej nowa liczba sprzedanych desek.



Po prostu — to zrób

Teraz możesz samodzielnie dokończyć pisanie kodu funkcji updatePage(). Poniżej przedstawiłem jej kod, jednak pozostawiłem w nim wiele pustych miejsc, które musisz uzupełnić. Spróbuj swoich sił i w puste miejsca wpisz kod, jaki powinien się w nich znajdować.

Kiedy już uznasz, że wykonałeś ćwiczenie, porównaj swoje odpowiedzi z rozwiązaniem zamieszczonym na następnej stronie.

```
function updatePage() {
    var newTotal = request.responseText;
    var boardsSoldEl = document.getElementById("deski-sprzedane");
    var cashEl = document.getElementById("kasa");
    replaceText(boardsSoldEl, newTotal);

    /* Określenie zysku Kaški */
    var priceEl = document.getElementById("_____");
    var price = getText(_____);
    var _____ = document._____("koszt");
    var cost = getText(costEl);
    var cashPerBoard = _____ - _____;
    var cash = _____ * _____;

    /* Aktualizacja zysku Kaški - kasy na wyciągi */
    cash = Math.round(cash * 100) / 100;
    replaceText(cashEl, _____);
}
```

Funkcja getText() została zdefiniowana w pliku text-utils.js. W jej wywołaniu można przekazać dowolny element, a funkcja zwróci umieszczony wewnątrz niego tekst.

Ta prosta sztuczka zapewnia, że liczba będzie mieć jedynie dwa miejsca dziesiętne, podobnie jak wszystkie prezentowane wartości monetarne.

Najczęściej zadawane
pytania ?

Q. Kilka razy wspominałeś o DOM — obiekowym modelu dokumentu. Co to jest? I co to coś ma wspólnego z raportem Kaśki?

Q. DOM (ang. Document Object Model — obiekowy model dokumentu) to sposób, w jaki przeglądarka przechowuje i reprezentuje strony HTML. Poprzez modyfikowanie DOM można na bieżąco aktualizować wygląd strony, dokładnie w taki sposób, w jaki chcemy to zrobić w raporcie Kaśki. Szczegółowe informacje na temat DOM znajdziesz w rozdziale 4., a na razie możesz korzystać z pliku text-utils.js i nie przejmować się tymi wszystkimi wzmiankami o DOM.

Teraz możesz już samodzielnie dokończyć pisanie kodu funkcji updatePage(). Poniżej przedstawiam jej kod, jednak pozostawiłem w nim wiele pustych miejsc, które musisz uzupełnić. Spróbuj swoich sił i w puste miejsca wpisz kod, jaki powinien się w nich znajdować.

```

function updatePage() {
    var newTotal = request.responseText;
    var boardsSold = document.getElementById("desk-sprzedane");
    var cashEl = document.getElementById("kasa");
    replaceText(boardsSold, newTotal);

    /* Określenie zysku Kaśki */
    var price = document.getElementById("cena");
    var costEl = document.getElementById("koszt");
    var cost = document.getElementById("koszt");
    var cashPerBoard = price - cost;
    var cash = cashPerBoard * newTotal;
    /* Aktualizacja zysku Kaśki - kasy na wyciągi */
    cash = Math.round(cash * 100) / 100;
    replaceText(cashEl, cash);
}
    
```

Ta prosta sztuczka zapewnia, że liczba będzie mieć jedynie dwa miejsca dziesiętne, podobnie jak wszystkie prezentowane wartości monetarne.

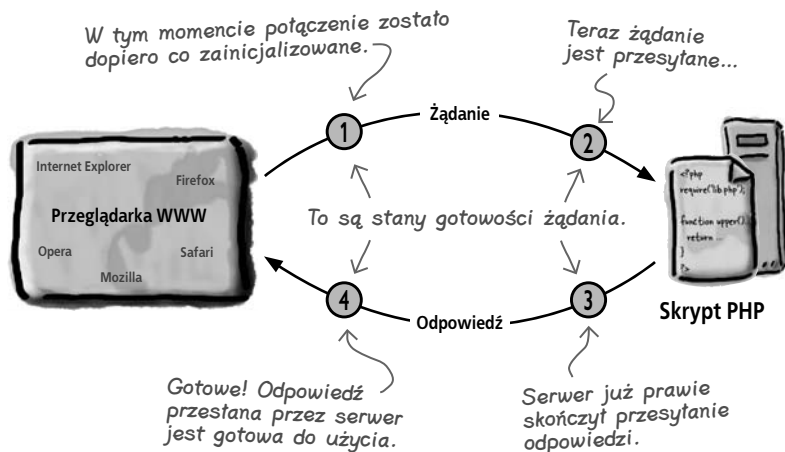
funkcja getText() została zdefiniowana w pliku text-utils.js. W jej wywołaniu można przekazać dowolny element, a funkcja zwróci umieszczony wewnątrz niego tekst.

Po prostu to zrob. Rozwiązanie



Sprawdź, czy serwer zakończył przesyłanie odpowiedzi

Obecnie założyliśmy, że w chwili wywołania funkcji `updatePage()` serwer zakończył już przesyłanie odpowiedzi... jednak może się okazać, że tak wcale nie jest! Aby zrozumieć, co się dzieje z odpowiedzią serwera, musimy poznać zagadnienia związane ze **stanami gotowości**. Używany w skrypcie obiekt żądania charakteryzuje się odpowiednią właściwością, która przekazuje przeglądarce dość dużo informacji o tym, w jakim **stanie** znajduje się żądanie.



Stan gotowości informuje przeglądarkę, w jakim stanie znajduje się żądanie.

Stany gotowości są powiązane z właściwością `onreadystatechange` obiektu żądania

Czy pamiętasz właściwość zastosowaną w funkcji `getBoardsSold()`, której zadaniem było przekazanie przeglądarce informacji, co należy zrobić w momencie odebrania odpowiedzi z serwera? Zerknij na poniższy kod, by odświeżyć swoją pamięć:

```
fuction getBoardsSold() {
    createRequest();
    var url = "pobierzAktualneDane-ajax.php";
    request.open("GET", url, true);
    request.onreadystatechange = updatePage;
    request.send(null);
}
```

Ta właściwość określa funkcję, która powinna być wykonana za każdym razem, gdy zmieni się stan gotowości żądania.

Ta właściwość dotyczy każdego z wyróżnianych stanów gotowości, a nie tylko tego, który oznacza zakończenie obsługi żądania.

Sprawdzanie stanu gotowości żądania

Już wiesz, że przeglądarka wywoła funkcję `updatePage()` wtedy, kiedy odbierze odpowiedź nadesłaną z serwera. Ale jest pewien problem: otóż przeglądarka wywoła tę funkcję za *każdym razem*, gdy zmieni się stan gotowości żądania, a nie tylko po zakończeniu przesyłania żądania z serwera. Spójrz na schemat przedstawiony *na stronie 80* i zwróć uwagę, iż w trakcie obsługi żądania zmienia się także wartość stanu gotowości.

Wygląda na to, że w momencie, gdy serwer skończy przesyłanie odpowiedzi, stan gotowości przyjmuje wartość 4. A zatem, sprawdzając stan gotowości w naszym kodzie, możemy go porównywać właśnie z tą wartością. Dzięki temu możemy mieć pewność, że próba zaktualizowania raportu sprzedaży nastąpi wyłącznie w przypadku, gdy serwer skończył już przesyłanie odpowiedzi.

```
function updatePage() {
    if(request.readyState == 4) {
        var newTotal = request.responseText;
        var boardsSoldEl = document.getElementById("deski-sprzedane");
        var cashEl = document.getElementById("kasa");
        replaceText(boardsSoldEl, newTotal);

        /* Określenie zysku Kaśki */

        /* Aktualizacja zysku Kaśki - kasy na wyciągi */
    }
}
```

readyState to właściwość obiektu żądania, w której jest przechowywana aktualna wartość stanu gotowości.

Kiedy stan gotowości obiektu żądania przyjmie wartość 4, to będzie to oznaczano, że serwer przestał odpowiadać.

Ta funkcja będzie wykonywana za każdym razem, gdy zmieni się stan gotowości żądania.

Cały ten kod jest wykonywany wyłącznie w przypadku, gdy stan gotowości żądania przyjmie wartość 4, czyli gdy serwer zakończy przesyłanie odpowiedzi.

Nie zapomnij o zamykającym nawiasie klamrowym.

Tu jest umieszczony kod, który napisałeś kilka stron wcześniej.

Kiedy serwer skończy przesyłanie odpowiedzi, stan gotowości żądania przyjmie wartość 4... a zatem wartość ta będzie oznaczać, że bezpiecznie można użyć danych, które serwer przestał w odpowiedzi (a przeglądarka zapisała w obiekcie żądania).



Serwer zwraca nową liczbę sprzedanych desek określoną przez skrypt PHP.



Po prostu to zrobić

Otwórz swój plik *deski.html* i dodaj do niego cały nowy kod JavaScriptu. Upewnij się, że funkcja **updatePage()** zawiera instrukcję warunkową, sprawdzającą stan gotowości żądania, kod służący do aktualizacji liczby sprzedanych desek oraz wyznaczenie i zmianę zysku Kaśki. Oprócz tego musisz się także upewnić, że w tym samym katalogu, w którym są umieszczone pliki *deski.html* i *deski.css*, będzie się także znajdował plik *text-utils.js*.

Najczęściej zadawane pytania



P. Nie rozumiem rozwiązania umieszczonego na samym końcu funkcji `updatePage()`, na stronie 78. Chodzi mi o to pomnożenie a następnie podzielenie zysku Kaśki przez 100. Czy w ten sposób nie uzyskasz wartości początkowej?

O. JavaScript może dosyć dziwnie mnożyć liczby. Bardzo często do wynikowej wartości może dodać kilka miejsc dziesiętnych. A zatem, zamiast uzyskać wynik 59,95, JavaScript może zwrócić wartość taką jak 59,9499995. Bez wątpienia Kaśka nie chciałaby zobaczyć takiej liczby w swoim raporcie sprzedaży.

Aby poprawić taką liczbę jak 59,9499995, w pierwszej kolejności należy ją pomnożyć przez 100. W tym przypadku uzyskamy wartość 5994,99995. Następnie można zastosować metodę `Math.round()`, aby zaokrąglić uzyskaną wartość do najbliższej liczby całkowitej, dzięki czemu uzyskamy wartość 5994. Ostatnią operacją będzie podzielenie otrzymanej wartości przez 100, dzięki czemu uzyskamy wartość 59,94... czyli dokładnie to, co chciałaby otrzymać Kaśka.

P. Jak działa funkcja `getText()`? Widziałem, że używaliśmy jej w funkcji `updatePage()` na stronie 78.

O. `getText()` jest funkcją pomocniczą, podobnie jak `replaceText()`. W jej wywołaniu przekazuje się element strony WWW, a funkcja zwraca tekst umieszczony wewnątrz tego elementu. W przypadku raportu Kaśki funkcja ta jest używana do pobrania ceny, za jaką Kaśka kupuje deski snowboardowe oraz ceny ich sprzedaży. Obie te wartości są pobierane z elementów ``.

P. A zatem co jest z tymi wszystkimi funkcjami pomocniczymi zdefiniowanymi w pliku *text-utils.js*? Czy mam się nimi przejmować?

O. O ile tylko umieścisz na swojej stronie element `<script>` odwołujący się do tego pliku, to Twój kod powinien działać bez najmniejszych problemów. Funkcje te wykonują dosyć zaawansowane operacje na DOM, a ich działanie wyjaśnię w rozdziale 4. Cały kod pliku *text-utils.js* zostanie także zamieszczony w dodatku 1, jednak jeśli nie rozumiesz działania tych funkcji, nie musisz się tym na razie przejmować. Kiedy skończysz lekturę niniejszej książki, działanie tych funkcji będzie dla Ciebie jasne i proste.

P. Czyli wykonując jakies modyfikacje na stronach WWW, wykorzystujemy do tego celu DOM?

O. Tak. Przeglądarki WWW używają DOM do reprezentowania stron HTML. Pisany przez Ciebie kod JavaScript może używać DOM do aktualizowania na bieżąco informacji wyświetlanych na stronie.

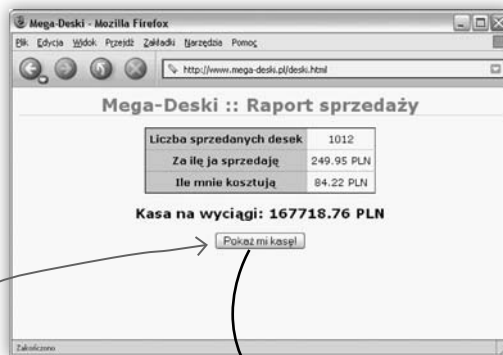
Okazuje się, że już wcześniej używałeś DOM! Za każdym razem, gdy w kodzie JavaScript odwoływałeś się do obiektu `document` lub wywoływałeś metodę `getElementById()`, używałeś DOM.

P. A właściwość `readyState`, czy mógłbyś opisać ją jeszcze raz?

O. `readyState` jest właściwością obiektu żądania, która pozwala nam na określenie, w jakim stanie aktualnie znajduje się żądanie. Znacznie więcej czasu i uwagi poświęcimy tej właściwości w następnym rozdziale. Na razie wystarczy, abyś wiedział, że kiedy wartość tej właściwości wyniesie 4, to będzie to oznaczało, że serwer przesłał całą swoją odpowiedź.

Pokazujemy Kaśce czary Ajaksa

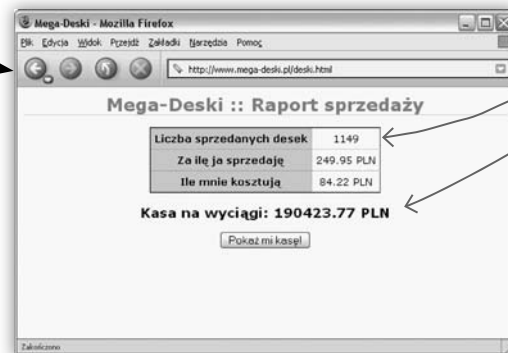
Czas przekonać się, jakie są efekty naszej ciężkiej pracy nad zmianą raportu Kaśki w aplikację korzystającą z technologii Ajax. Upewnij się, że w pliku *deski.html* znalazł się cały niezbędny kod JavaScriptu i dwukrotnie sprawdź, czy kliknięcie przycisku *Pokaż mi kasę!* powoduje wywołanie metody `getBoardsSold()`, a nie przesłanie całego formularza do serwera. Następnie wyświetl stronę *deski.html* w przeglądarce i przekonaj się, co potrafi Ajax!



Kliknij przycisk Pokaż mi kasę!...

... a przekonasz się, że strona nie jest odświeżana. Super!

Zarówno sumaryczna liczba sprzedanych desek, jak i zysk Kaśki zostały zaktualizowane.



To doskonale!





Udało Ci się! Nudną stronę z raportem sprzedaży zmieniłeś na dynamiczną aplikację, używającą technologii Ajax!

Dobra robota. Aplikacja raportu sprzedaży Kaśki z powrotem działa na WWW, dzięki czemu Kaśka wie, ile pieniędzy może przeznaczyć na wyciągi — i to wszystko bez niepotrzebnego oczekiwania na serwer lub narażania się na denerwujące odświeżanie strony. W ramach podziękowania, Kaśka zaoferowała się udzielić Ci jednej darmowej lekcji jazdy na desce.

Przegląd filmu utrwalającego



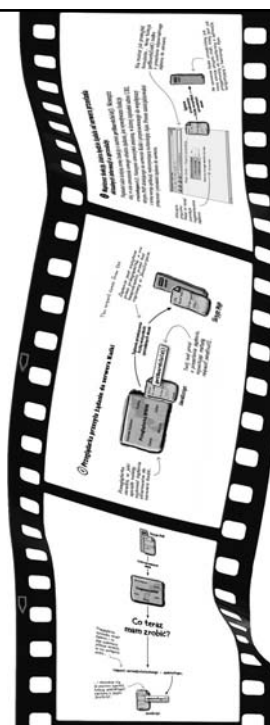
Aplikacje asynchroniczne wykonują żądania z wykorzystaniem obiektu JavaScriptu, a nie poprzez przesłanie formularza.



Żądania i odpowiedzi są obsługiwane przez przeglądarkę, a nie bezpośrednio przez kod JavaScriptu.



Kiedy przeglądarka odbierze odpowiedź na Twoje asynchroniczne żądanie, wywoła wskazaną przez Ciebie funkcję JavaScriptu, przekazując do niej odpowiedź otrzymaną z serwera.



Czekajcie! Nie naciskajcie!

Brat Kaśki i kierownik sklepu. Jest zagorzałym zwolennikiem systemu Windows, choć Kaśka woli Maka.

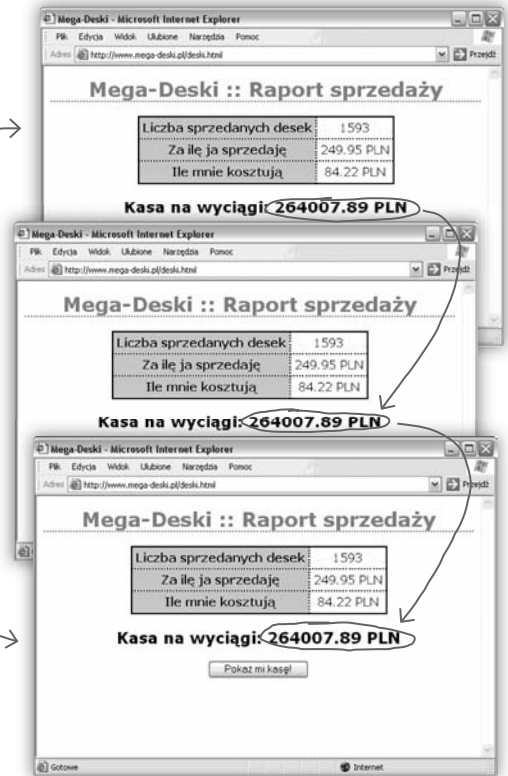


Na Maku Kaśki wszystko działa świetnie, ale na moim komputerze z systemem Windows informacje są aktualizowane tylko za pierwszym razem, gdy kliknę przycisk Pokaż mi kasę!. Później już cały czas wyświetlane są te same liczby... o co w tym chodzi?

W przypadku używania przeglądarki Internet Explorer, po pierwszym kliknięciu przycisku wszystko działa doskonale...

...jednak potem każde kliknięcie przycisku Pokaż mi kasę! powoduje zwrócenie tych samych wyników. Nie ma wątpliwości, że ten problem występuje jedynie w systemie Windows.

Oto raport po pierwszym kliknięciu przycisku Pokaż mi kasę!... jak widać pojawiły się na nim nowe, zaktualizowane wartości.



Co się dzieje?

Czy popełniliśmy jakiś błąd?

Czy aplikacje wykorzystujące technologię Ajax działają w przeglądarce Internet Explorer?

Aby znaleźć odpowiedzi na te oraz wiele innych pytań, musisz poczekać aż dotrzemy do rozdziału 2....



60-sekundowe podsumowanie

- Tradycyjny model programowania aplikacji internetowych wiąże się z wykonywaniem żądań skierowanych do serwera i odbieraniem odpowiedzi zawierających zaktualizowane informacje, które zazwyczaj są zapisane wewnątrz zupełnie nowej strony WWW.
- Aplikacje korzystające z technologii Ajax używają asynchronicznych skryptów JavaScript.
- Aplikacje korzystające z technologii Ajax mogą wykonywać żądania i odbierać odpowiedzi bez konieczności odświeżania całych stron WWW.
- Asynchroniczne skrypty JavaScript nie czekają na otrzymanie odpowiedzi z serwera. Użytkownicy wciąż będą mogli korzystać ze strony, nawet wtedy, gdy serwer wciąż będzie przetwarzał żądanie.
- Przeglądarki WWW przekształcają kod HTML i CSS na strony WWW, które użytkownik może oglądać na ekranie swojego komputera. Oprócz tego to przeglądarki wykonują skrypty pisane w języku JavaScript i umieszczane na stronach.
- W aplikacjach korzystających z technologii Ajax serwer zazwyczaj przesyła w odpowiedzi tylko te dane, które są żądane przez aplikację, bez żadnego dodatkowego kodu HTML bądź kodu określającego sposób prezentacji danych.
- JavaScriptu można użyć do wykonania zarówno żądania synchronicznego, jak i asynchronicznego.
- JavaScript udostępnia kilka procedur obsługi zdarzeń, które można zastosować do wykonywania kodu w przypadku wystąpienia różnego typu zdarzeń. Dwoma popularnymi przykładami takich procedur obsługi zdarzeń są: `onClick()` oraz `onChange()`.
- Przeglądarka cały czas zna bieżący stan gotowości żądania i pozwala odczytywać go w kodzie JavaScript.
- Przy zastosowaniu właściwości `onreadystatechange` obiektu żądania można nakazać przeglądarce wykonywanie wskazanej funkcji JavaScriptu za każdym razem, gdy zmieni się stan gotowości żądania.
- Kiedy stan gotowości żądania przyjmie wartość 4, będzie to oznaczało, że żądanie zostało obsłużone, a serwer wysłał odpowiedź do przeglądarki.



Po prostu to zrob. Rozwiązanie

Otwórz swój plik *deski.html* i dodaj do niego funkcję **getBoardsSold()**, umieszczając ją bezpośrednio poniżej funkcji **createRequest()**. Następnie przekonaj się, czy będziesz potrafił dodać do funkcji **getBoardsSold()** wiersz kodu tworzący nowy obiekt żądania (patrz krok „a” na liście przedstawionej na stronie 44).

```
<script language='javascript' type='text/javascript'>
  var request = null;

  function createRequest() {
    try {
      request = new XMLHttpRequest();
    } catch (trymicrosoft) {
      try {
        request = new ActiveXObject("Msxml2.XMLHTTP");
      } catch (othermicrosoft) {
        try {
          request = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
        } catch (failed) {
          request = null;
        }
      }
    }
  }

  if (request == null)
    alert("Nie udało się utworzyć obiektu żądania!");
  }

  function getBoardsSold() {
    createRequest();
  }
</script>
```

To wszystko jest gotowy JavaScript, który samodzielnie powinieneś wpisać w kodzie strony.

Oto początek Twojej funkcji `getBoardsSold()`...

... która używa funkcji `createRequest()` do utworzenia obiektu żądania.

* * ? * Kim jestem

Nadszedł czas, by przetestować umiejętności kojarzenia wysokiego poziomu. W naszej sztuce pod tytułem „Ajax” jest jedna bardzo ważna postać, której jeszcze nie spotkałeś i która właśnie przygotowuje się do swojego wielkiego wejścia na scenę. Sprawdź, czy będziesz w stanie zaskoczyć tę postać, odgadując jej tożsamość jeszcze zanim przejdziesz na następną stronę. Udało nam się przedstawić kilka wypowiedzi tej postaci, które być może ułatwią Ci zadanie.

➔ **„Śpiew? Cóż, bardzo wiele osób nie zdaje sobie z tego sprawy, jednak przesłam klasyczny trening. I kocham Wagnera.”**

To oczywiście przeglądarka Opera, która nieco przesadza, opowiadając o swoich umiejętnościach wokalnych.

➔ **„Podaj mi swoje zmęczone, biedne, tułące się do siebie nawiasy, które nie mogą się odczekać własnego stylu.”**

Zdecydowanie chodzi o przeglądarkę WWW, żądającą kodu HTML.

➔ **„Oczywiście, że uwielbiam sporty wodne. W rzeczywistości byłem zmiennikiem w filmie Na fali i prawie udało mi się dostać główną rolę w filmie Blue Crush.**

„Surfowanie” po WWW... przeglądarki właśnie do tego służą.

Netscape a Internet Explorer, ktoś coś wie na ten temat? Pamiętajcie wojny przeglądarek?

➔ **„Jestem tak twarda jak wymaga tego sytuacja... kilka lat temu brałam nawet udział w konfliktach zbrojnych”.**

Kim jestem? _____ Przeglądarką WWW

Rozpracuj to. Odpowiedzi

Aby przerobić raport ze sprzedaży Kaški na aplikację wykorzystującą technologię Ajax, będziesz potrzebował kilku funkcji napisanych w języku JavaScript. Poniżej podaliśmy nazwy trzech funkcji. Narysuj linię łączącą nazwy funkcji z opisami określającymi, jakie będzie znaczenie danej funkcji w końcowej wersji aplikacji.

getBoardSold()	Utworzenie nowego obiektu służącego do komunikacji z serwerem.
updatePage()	Przesłanie do serwera żądania o aktualne informacje o liczbie sprzedanych desek.
createRequest()	Wyświetlenie na stronie aktualnych informacji o liczbie desek jakie udało się sprzedać Kaške oraz o wysokości zarobionej kwoty.



Rozpracuj to. Odpowiedzi

Poznałeś już dwie właściwości używanego przez nas obiektu żądania. Teraz należałoby sprawdzić wiedzę, którą już zdobyłeś. Poniżej, z lewej strony podałem nazwy kilku właściwości obiektu żądania, natomiast z prawej — umieściłem opisy tych właściwości. Sprawdź, czy będziesz w stanie dopasować opisy do nazw właściwości.

responseText	Kod statusu HTTP zwrócony przez serwer.
readyState	Funkcja, jaką przeglądarka ma wywołać po odebraniu odpowiedzi z serwera.
onreadystatechange	Liczba określająca, w jakim stanie znajduje się żądanie: w trakcie wczytywania, w trakcie realizacji, zakończone i tak dalej.
status	Dane zwrócone przez serwer w odpowiedzi na żądanie.

