

OKNA DIALOGOWE :

ALERT

informacja dla użytkownika, wyposażona jedynie w przycisk “OK”, służy do wyprowadzania danych (instrukcja wyjścia).

```
alert("Wyskakujące okienko!");
```

CONFIRM

(ang. "potwierdzenie") – to okno dialogowe wyposażone jest w dwa przyciski: (“OK” oraz “Anuluj”), co w kombinacji z instrukcją warunkową `if` może pozwolić nam poprosić użytkownika o podjęcie decyzji

```
if (confirm("Podejmij decyzję!")) {  
    alert("Wybrano opcję: OK");  
}  
else {  
    alert("Wybrano opcję: Anuluj");  
}
```

PROMPT

okno, które może posłużyć do wprowadzania danych (instrukcja wejścia) – oczywiście w praktyce lepiej jest użyć pól edycyjnych, ale istnieje możliwość pobrania wartości także w oknie dialogowym. Drugi argument funkcji **prompt()** (w przykładzie poniżej słowo “Adam”) to tzw. placeholder, czyli wartość domyślna (od razu będzie ona zaznaczona, tak aby rozpoczęcie pisania usunęło ją z okna dialogowego)

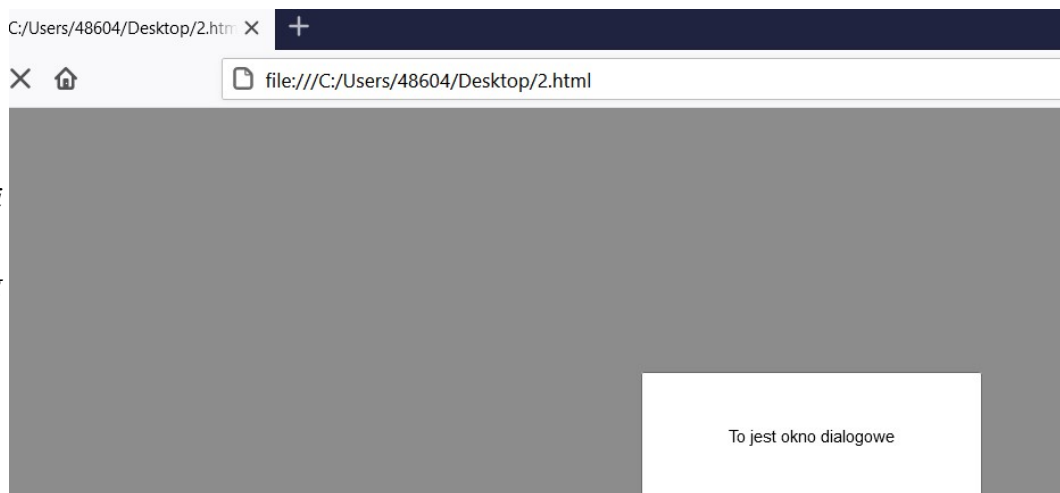
```
var imie = prompt("Podaj imię", "Adam");  
  
document.write("Twoje imię: "+imie);
```

Przykłady :

Rysunek

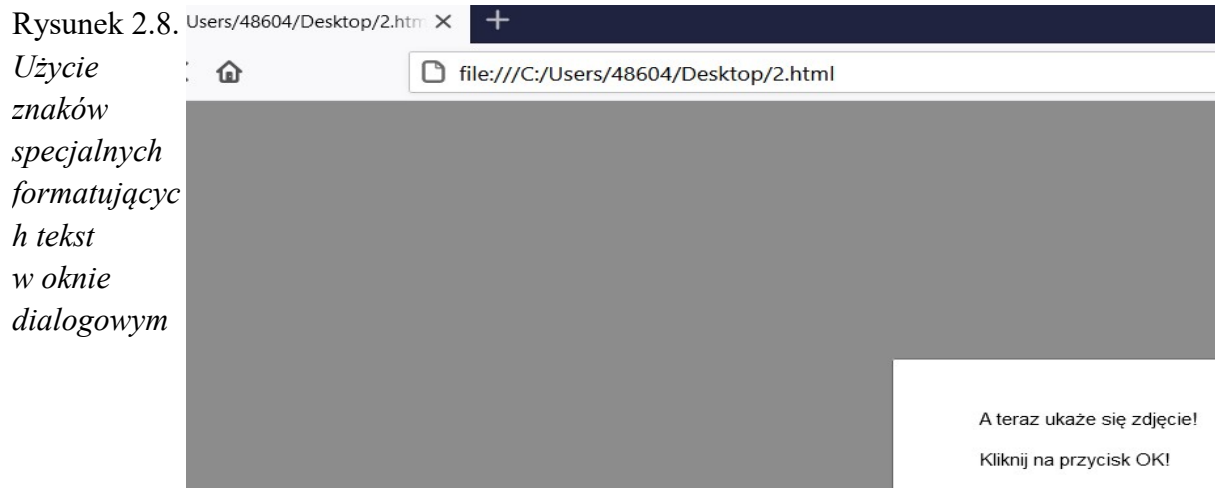
2.7.

*Użycie
funkcji
alert() do
wyświetleni
a okna
dialogoweg
o*



Ćwiczenie 2.13.

Wyświetl na ekranie okno dialogowe z tekstem w dwóch wierszach (jak na rysunku 2.8).

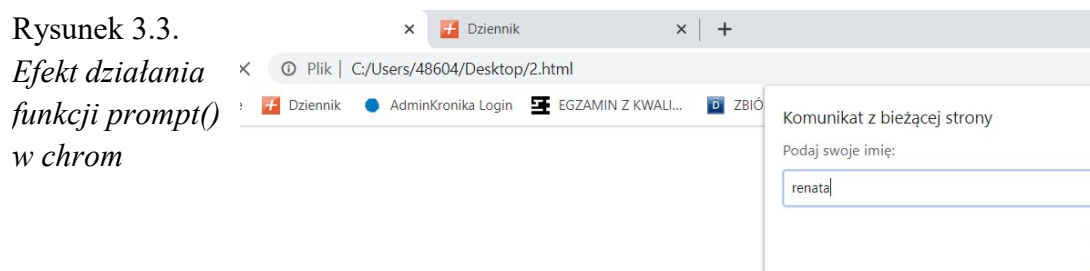


```
<HTML>
<HEAD>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8 ">
</HEAD>
<SCRIPT >
alert ("\nA teraz ukaże się zdjęcie!\n\nKliknij na przycisk OK!")

</SCRIPT>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Ćwiczenie 3.4.

Wyświetl na ekranie okno dialogowe pozwalające na podanie przez użytkownika imienia. Następnie wyprowadź na ekran napis powitalny zawierający podane imię.



```
<HTML>
<HEAD>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8 ">
</HEAD>
<SCRIPT >
var imie = prompt ("Podaj swoje imię:");
document.write ("Cześć " + imie + "!");

</SCRIPT>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

LUB

```
<HTML>
<HEAD>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
</HEAD>
<SCRIPT>
document.write ("Cześć " + prompt ("Podaj swoje imię:") + "!");

</SCRIPT>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Zadeklarowaliśmy zmienną o nazwie imie, której przypisaliśmy wartość zwracaną przez funkcję prompt(). Następnie wypisaliśmy wartość tej zmiennej, razem z tekstem powitania na ekran. Nie musimy jednak wcale deklarować zmiennej, aby uzyskać taki sam efekt. Wystarczy, że wywołanie funkcji prompt() umieścimy w argumencie funkcji write().