

# Föreläsning 6

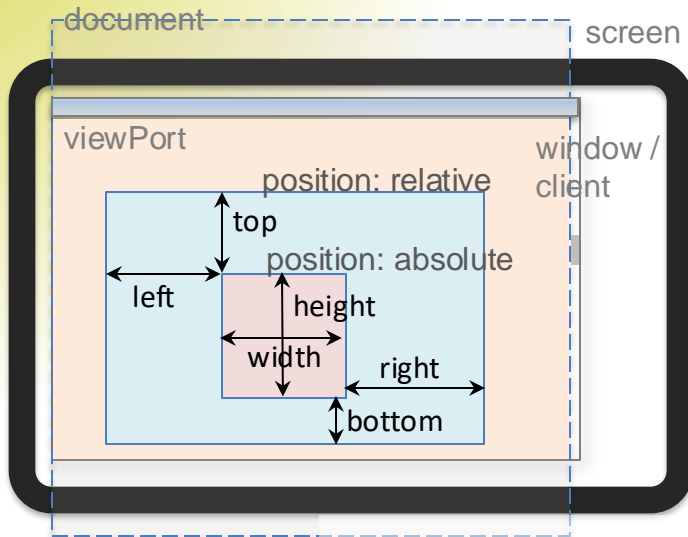
1ME322 Webbteknik 2

<https://wt2.enur.se>

***Rune Körnefors***

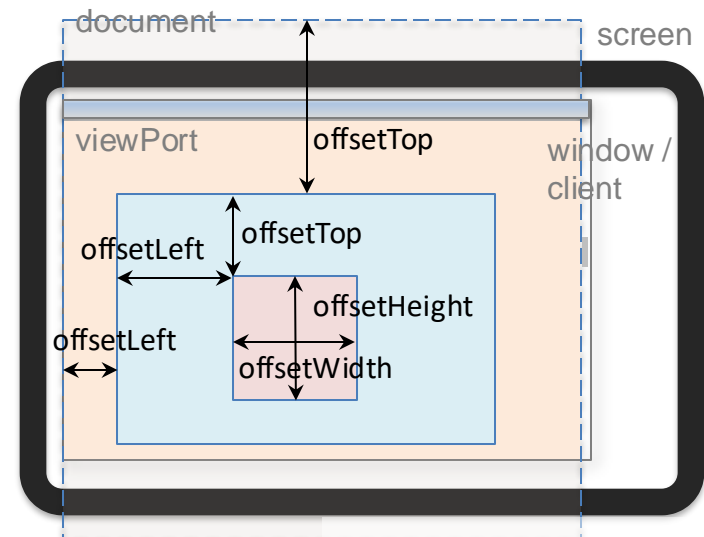
Koordinater  
Timer  
Media  
Uppgift U2b

## CSS-värden för element



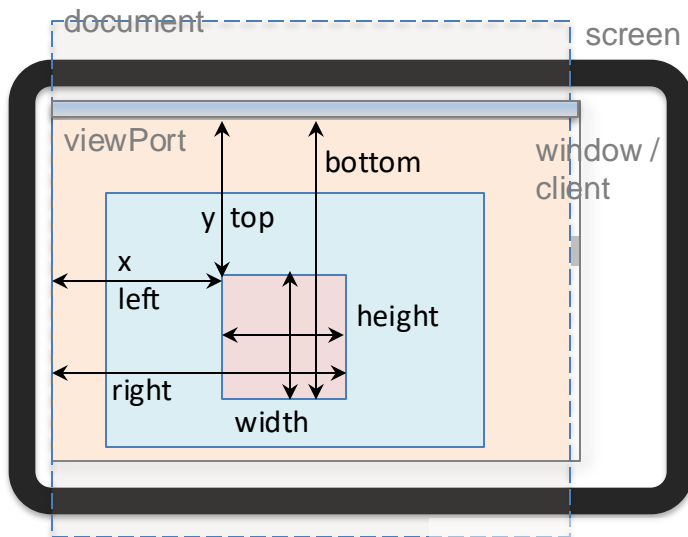
T.ex. elem.style.left

## offset-värden för element



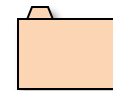
T.ex. elem.offsetLeft

## getBoundingClientRect() för element



T.ex. rect.left

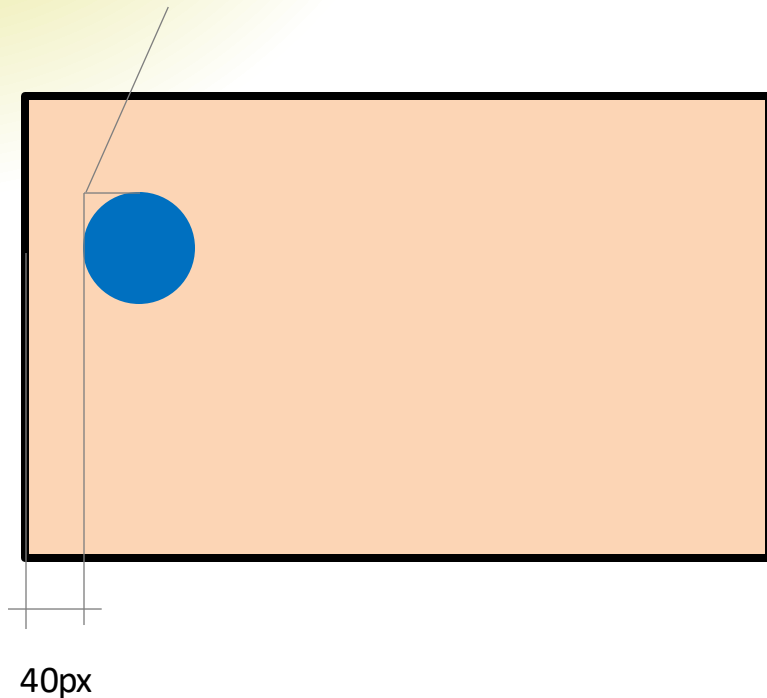
Exempel på olika sätt att avläsa position och storlek samt att sätta ny position



F6-ex1

```
let x = Math.floor( xLimit * Math.random() ) + xMin;
```

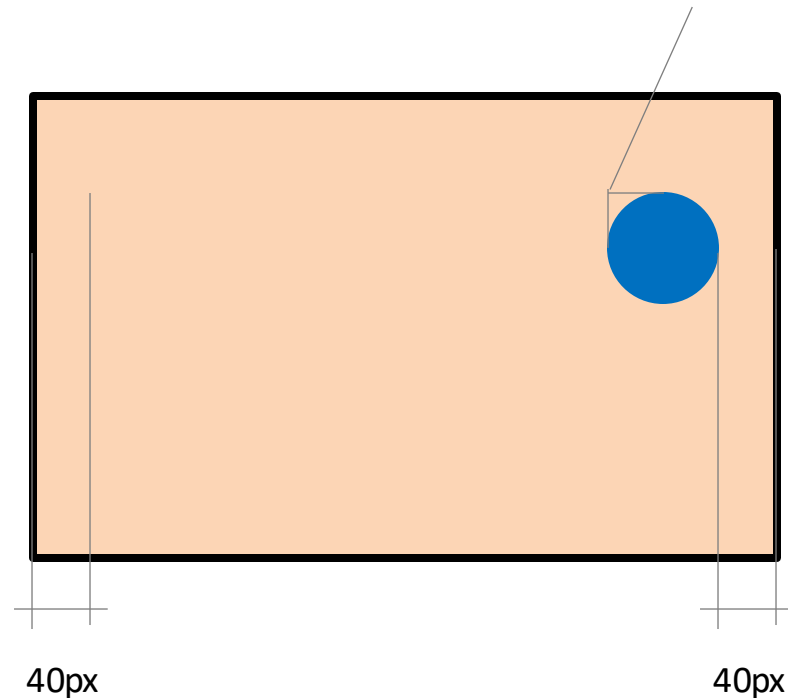
ball.style.left



Undre gräns

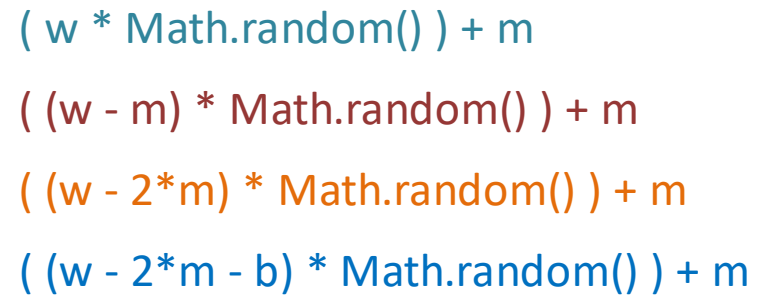
xMin

ball.style.left



Övre gräns

Kompensera för bollens bredd  
samt 2 \* marginalen



```
let x = Math.floor( (w - 2*m - b) * Math.random() ) + m
```

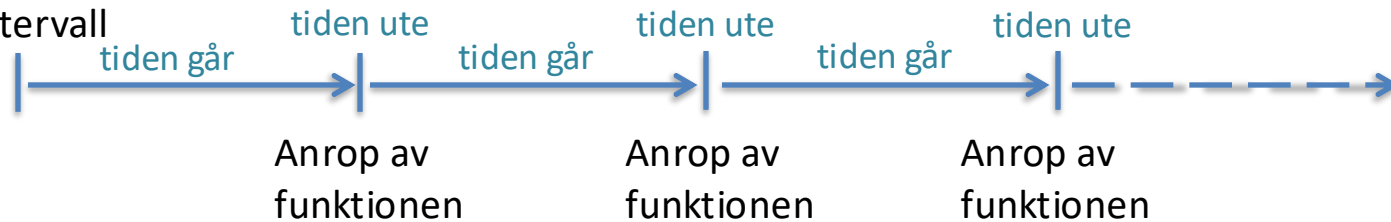
### *setTimeout(funktion, tid)*

Starta timer för  
timeout

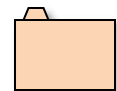


### *setInterval(funktion, tid)*

Starta timer för  
tidsintervall



Kan avbrytas med `clearTimeout()` respektive `clearInterval()`.



F6-ex2

## Ljud

- Kan skapas med audio-element i HTML
- Kan skapas med **new Audio()** i JavaScript
- Kan styras med JavaScript

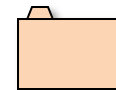
Ljudeffekter (kort ljud, små filer) bör förladdas, så att de finns i webbläsarens cache, då de behövs.

Se exempel 5-3 och uppgift U2b.

## Video

- Kan skapas med video-element i HTML
- Kan styras med JavaScript

Exempel med video



F6-ex3

Studera exempel och övningar på [js.enur.se](http://js.enur.se)

Exempel 5.1 – 5.3

- Koordinater
  - Placering av och position för element
  - Timer
- Timeout och intervall
  - Animering
- Media
  - Ljud och video

Genomför uppgift U2b