

HTMLオブジェクト

HTMLオブジェクトは、HTMLのタグを直接ドリトルプログラム内に記述し、Webページの要素としてそのまま扱うことができるオブジェクトである。「数値」や「文字列」と同様に扱え、動的な画面更新や双方向コンテンツの開発が容易になる。

HTMLオブジェクトは、角括弧 (<>) で囲まれたタグを直接記述することで生成する。タグは開始タグ (<>) と終了タグ (</>) をセットで使用する。次のプログラムを実行すると、画面に「テキスト」という文字が表示される。

```
段落<span>テキスト</span>
```

生成されたオブジェクトは「root.dom:タグ名」の子オブジェクトとなり、プログラム中のタグの部分は実行時には「root.dom:タグ名! "文字列"create」のように変換されて実行される。

HTMLオブジェクトはメソッドやプロパティを持ち、タートルと同様に操作できる。既存のHTMLオブジェクトから新しいオブジェクトを作ることもできる。

```
テスト<span>テキスト</span>
テスト"red" backgroundColor
テスト2 = テスト! 作る。
```

HTMLオブジェクトに属性、プロパティ、CSSを設定する方法は2種類ある。

1. タグに直接記述する方法

```
要素<span id="hoge" style="color: blue;"></span>
```

1. メソッド呼び出しで設定する方法

```
要素<span></span>
要素"hoge" id
要素"blue" color
```

設定した属性やプロパティを参照するには、名前の後ろに「?」を付ける。

```
要素<span id="hoge"></span>
値 = 要素id?
```

ドリトルでは多数のHTMLタグを使用できる。一部は次の通りである。input, textarea, p, h1, div, span, button, a, ul, ol, li, table, tr, td, img, form, iframe, canvas など。

HTMLオブジェクトの内容を変更するには「テキスト」メソッドを使う。次のプログラムを実行すると、段落に「こんにちは」という内容が設定される。

```
段落<p></p>
段落! "こんにちは" テキスト。
```

HTMLオブジェクトの中に別のHTMLオブジェクトを入れるには「入れる」メソッドを使う。これにより、複雑な階層構造を持つHTMLを構築できる。

```
リスト<ul></ul>
```

```
項目<<li>りんご</li></pre>

```
項目<みかん</pre>

```
リスト！（項目1）入れる。</pre>

```
リスト！（項目2）入れる。</pre>
```


```


```


```

タグの中身をすべて削除するには「クリア」メソッドを使う。これはinnerHTMLごと削除するため、子ノードもテキストも消える。

```
コンテナ<<div><p>テキスト</p></div></pre>

```
コンテナ！クリア。</pre>
```


```

イベント処理には「動作」プロパティを定義する。要素の種類によって異なるイベントが発生する。

- inputタグ（type="text"など）：エンターキーが押されたとき
- 特定のinputタグ（checkboxなど）：値が変更されたとき（onchange）
- それ以外のタグ：クリックされたとき

イベント処理の定義には「動作設定」メソッドを使用することもできる。

```
ボタン<<button>送信</button></pre>

```
ボタン：動作 = 「</pre>

```
<span></span> "ボタンがクリックされました" テキスト。</pre>

```
<</pre>
```


```


```


```

```
テキスト入力<<input type="text"></pre>

```
テキスト入力！「</pre>

```
<span></span> (テキスト入力!値?) テキスト。</pre>

```
」動作設定。</pre>
```


```


```


```

HTMLオブジェクトは条件分岐と組み合わせて使うことで、状態に応じて異なる表示を行うことができる。

```
「条件」！なら「</pre>

```
ボタン<<button>実行</button></pre>

```
」そうでなければ「</pre>

```
実行できません</pre>

```
」実行。</pre>
```


```


```


```


```

HTMLのID属性を使って要素を取得するには「#」を使用する。これにより、ページ内の特定の要素に簡単にアクセスできる。

```
<div id="output"></div></pre>

```
出力<#output></pre>

```
出力：テキスト< "ID指定で取得した要素に内容を設定"。</pre>
```


```


```

フォーム要素には様々な種類があり、テキスト入力、選択肢、チェックボックスなどを使ってユーザーからの入力を受け付けることができる。

```
テキスト入力<<input type="text"></pre>

```
選択肢<<select></pre>

```
<option value="1">選択肢1</option></pre>

```
<option value="2">選択肢2</option></pre>

```
</select></pre>
```


```


```


```


```

```
チェックボックス
```

外部コンテンツを表示するには`iframe`を使うことができる。これにより、他のWebページをドリトルの画面内に埋め込むことができる。

```
フレーム<iframe></iframe>  
フレームsrc"https://example.com/"
```

ハイパーリンクを作成するには`a`タグを使う。これにより、他のページへの移動を実現できる。

```
リンク<a href="https://example.com/">リンクテキスト</a>
```

HTMLオブジェクトを使うことで、Web開発の基本的な考え方や技術を学ぶことができる。HTMLとCSSの基本を理解し、ドリトルのプログラミング機能と組み合わせることで、ボタンのクリックやフォームの送信などのイベント処理、データの表示や入力フォームの作成など、多様なWebアプリケーションの機能を実装できる。また、サーバとの通信、WebAPIを組み合わせることで、より実践的なアプリケーションを構築することができる。

HTMLオブジェクトはWebプログラミングの入門として最適であり、プログラミングの基本構造（変数、条件分岐、繰り返し）とHTML/CSSの基本を同時に学べる環境を提供している。

From:

<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:

https://dolittle.eplang.jp/ch_html_js?rev=1741765687

Last update: **2025/03/12 16:48**

