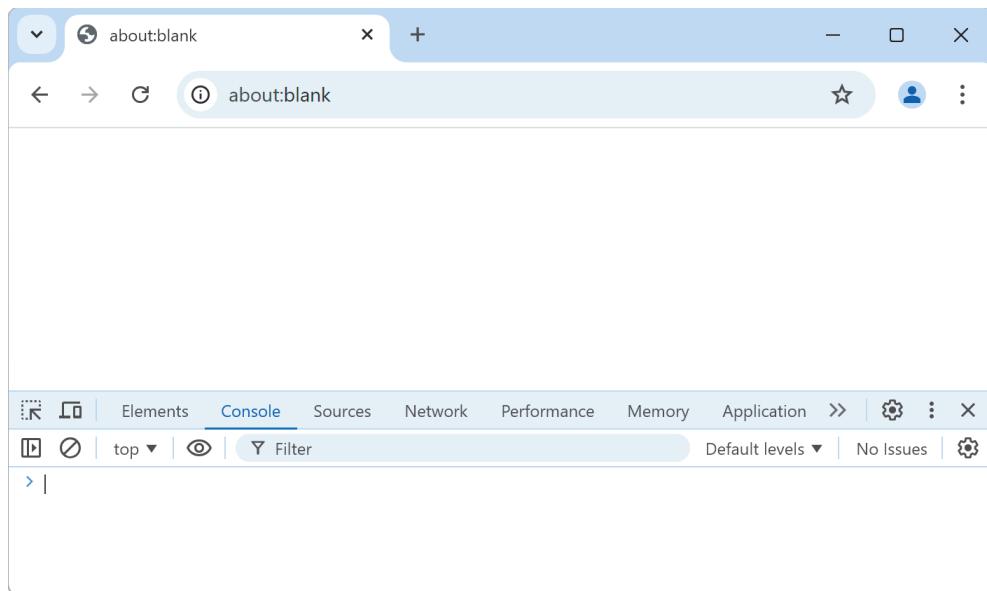
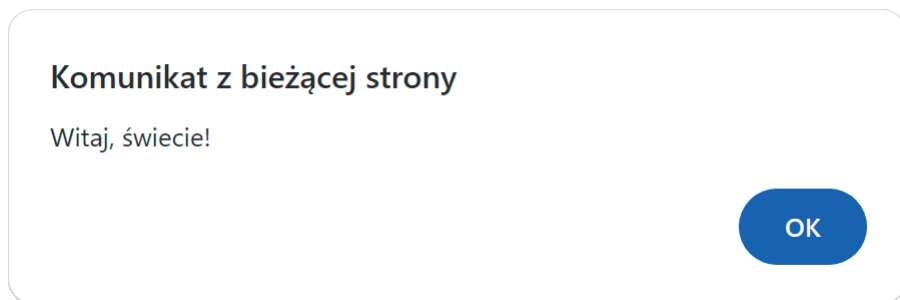


# Kolorowe wersje rysunków do książki: „Błyskawiczny kurs JavaScript. Praktyczne wprowadzenie do programowania”

## Rozdział 1. Rozpoczęcie pracy



Rysunek 1.1. Konsola JavaScriptu w przeglądarce internetowej Google Chrome



Rysunek 1.2. Komunikat Witaj, świecie! wyświetlony w oknie dialogowym przeglądarki internetowej

### Komunikat z bieżącej strony

Witaj z pliku hello.html!

OK

Rysunek 1.3. Komunikat powitania wyświetlony z poziomu pliku hello.html

## Rozdział 2. Podstawy

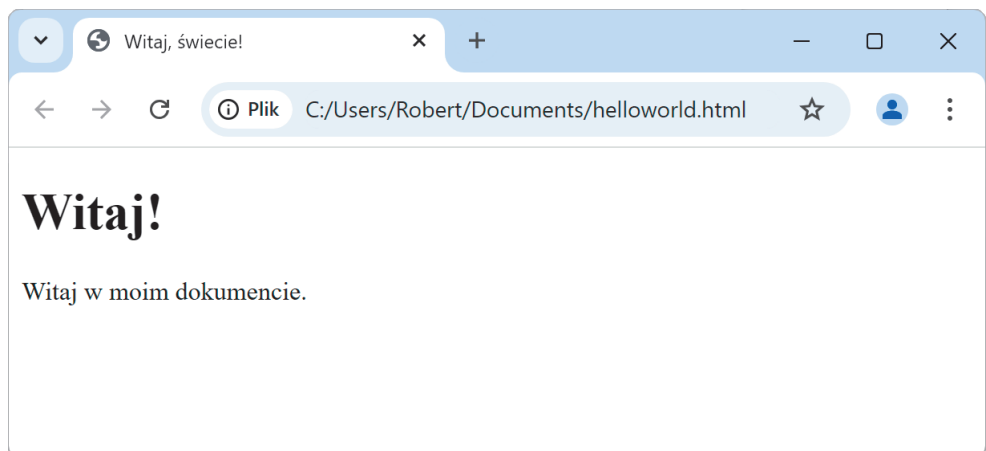
### Komunikat z bieżącej strony

Twój wynik wynosi 1!

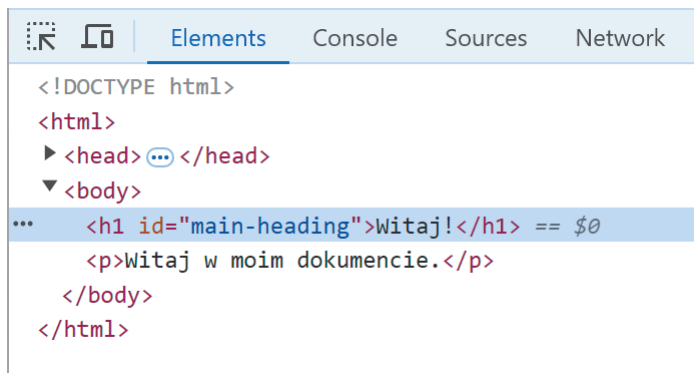
OK

Rysunek 2.1. Efektem ubocznym funkcji alert() jest wyświetlenie komunikatu w oknie dialogowym

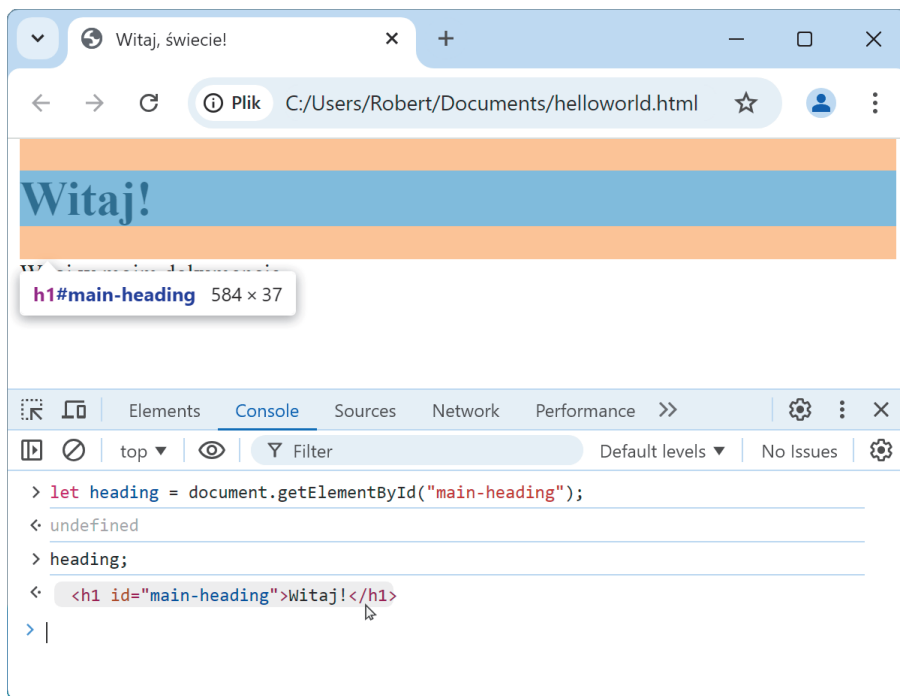
## Rozdział 7. HTML, DOM i CSS



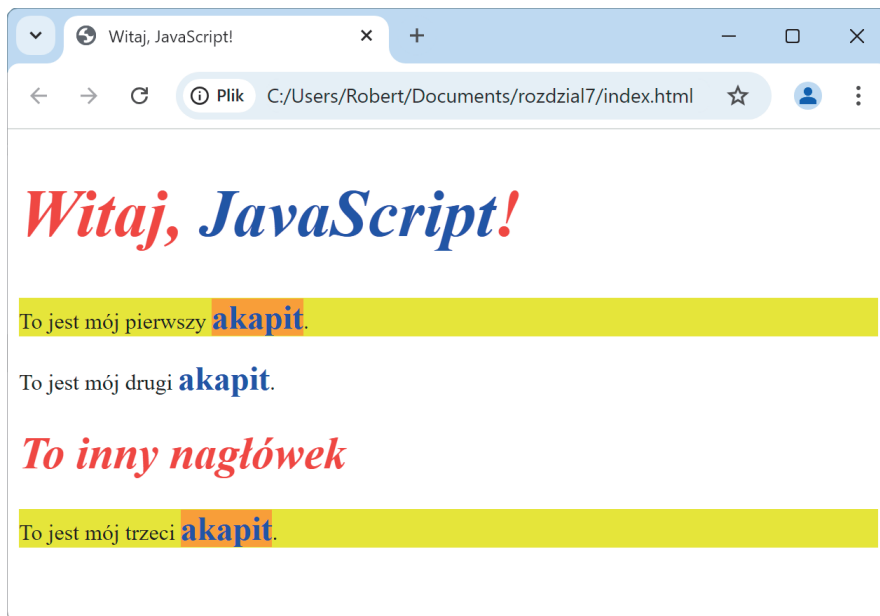
Rysunek 7.2. Nasz przykładowy dokument helloworld.html wyświetlony w przeglądarce internetowej



Rysunek 7.4. Przeglądarka internetowa Chrome zaznaczyła element `h1` na karcie Elements

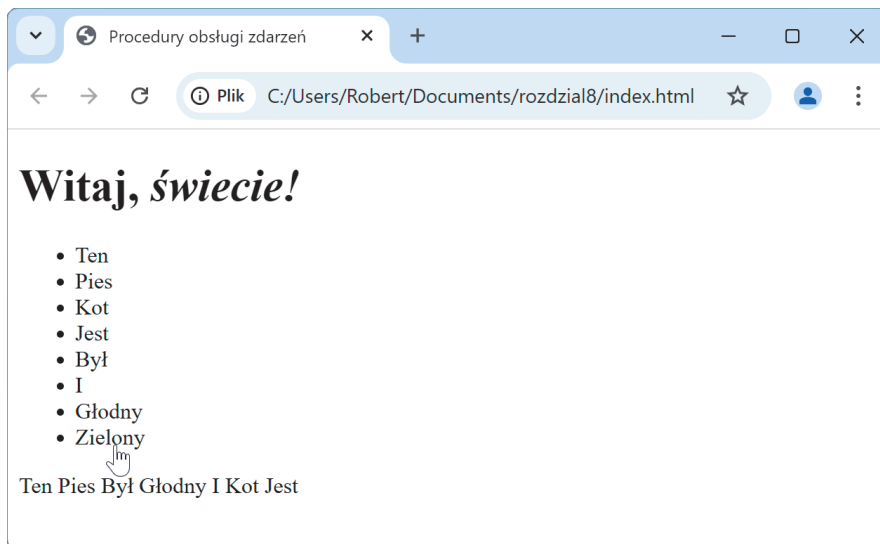


Rysunek 7.5. Przeglądarka internetowa Chrome zaznaczyła element `h1` na stronie



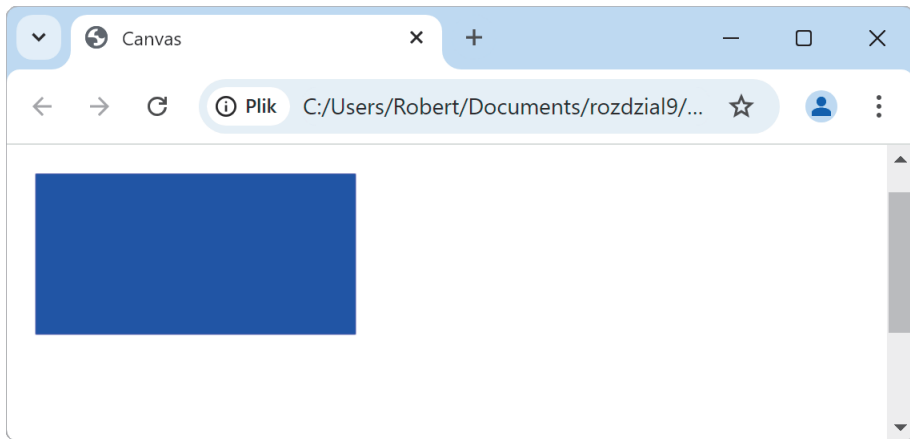
Rysunek 7.6. Wynik naszych eksperymentów z nadawaniem stylów za pomocą CSS

## Rozdział 8. Programowanie oparte na zdarzeniach

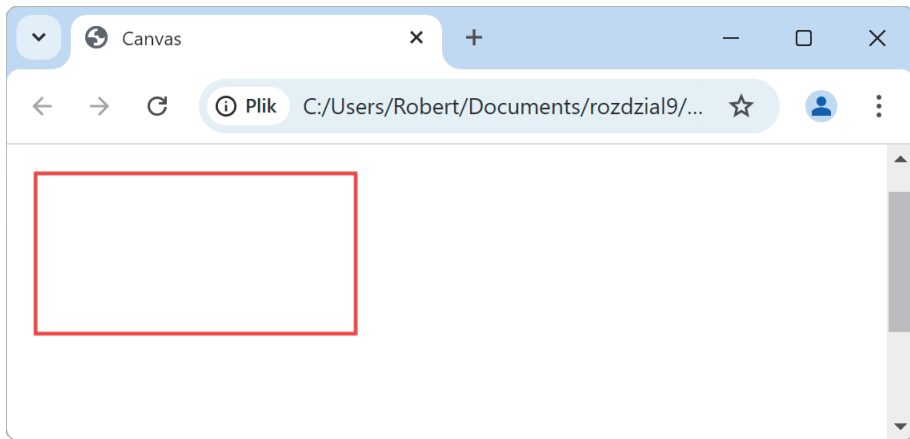


Rysunek 8.1. Użycie arkusza stylów CSS do udzielania wizualnych wskazówek użytkownikom

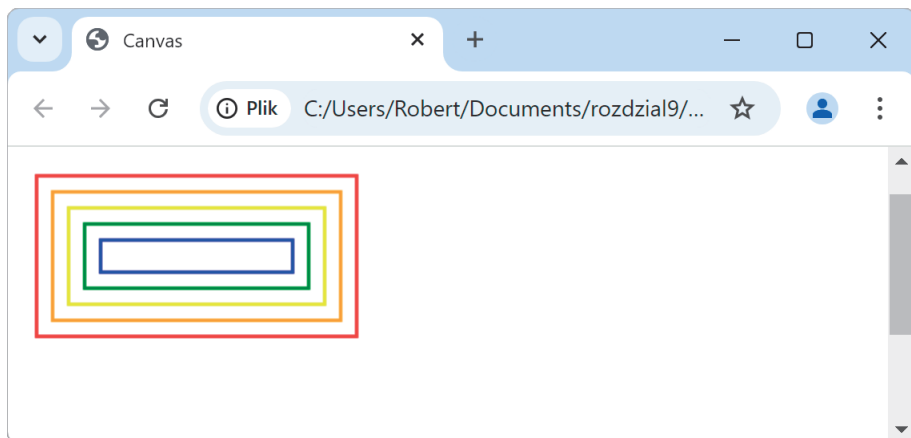
## Rozdział 9. Element canvas



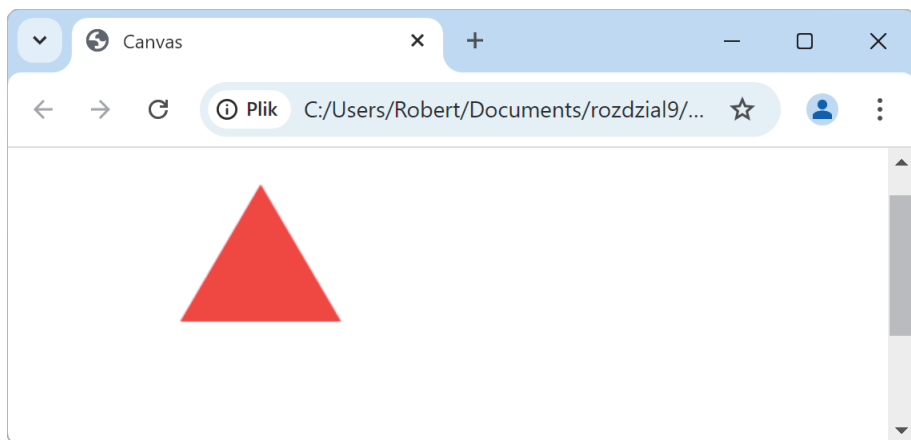
Rysunek 9.1. Prostokąt wypełniony kolorem niebieskim



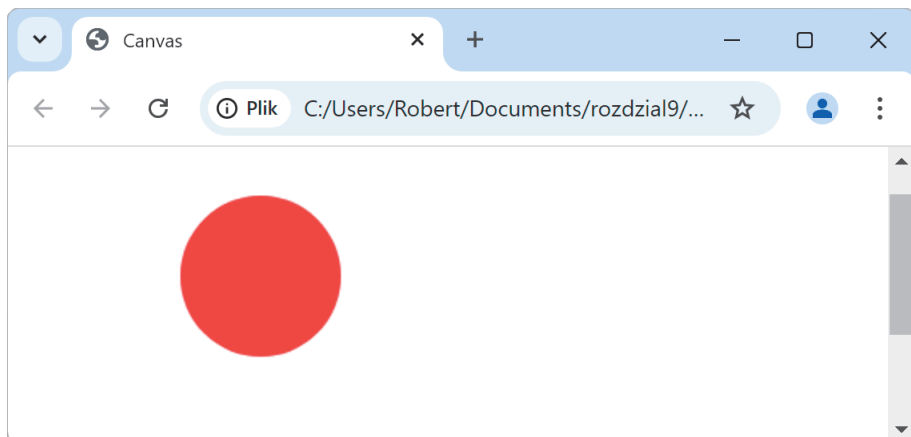
Rysunek 9.2. Czerwony kontur prostokąta



*Rysunek 9.3. Koncentryczne prostokąty*



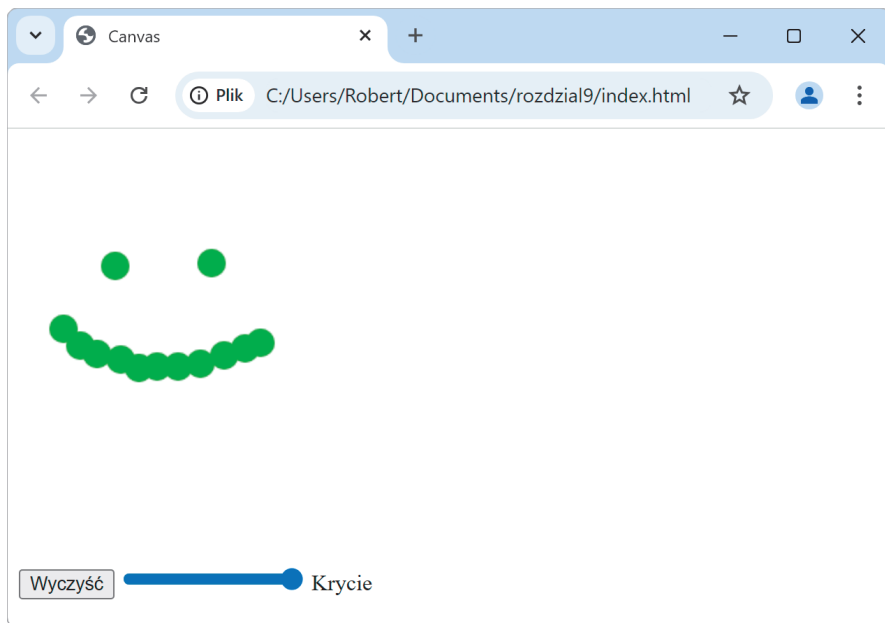
*Rysunek 9.4. Wypełniony trójkąt narysowany za pomocą metod ścieżek*



Rysunek 9.5. Narysowanie wypełnionego koła za pomocą metod ścieżek

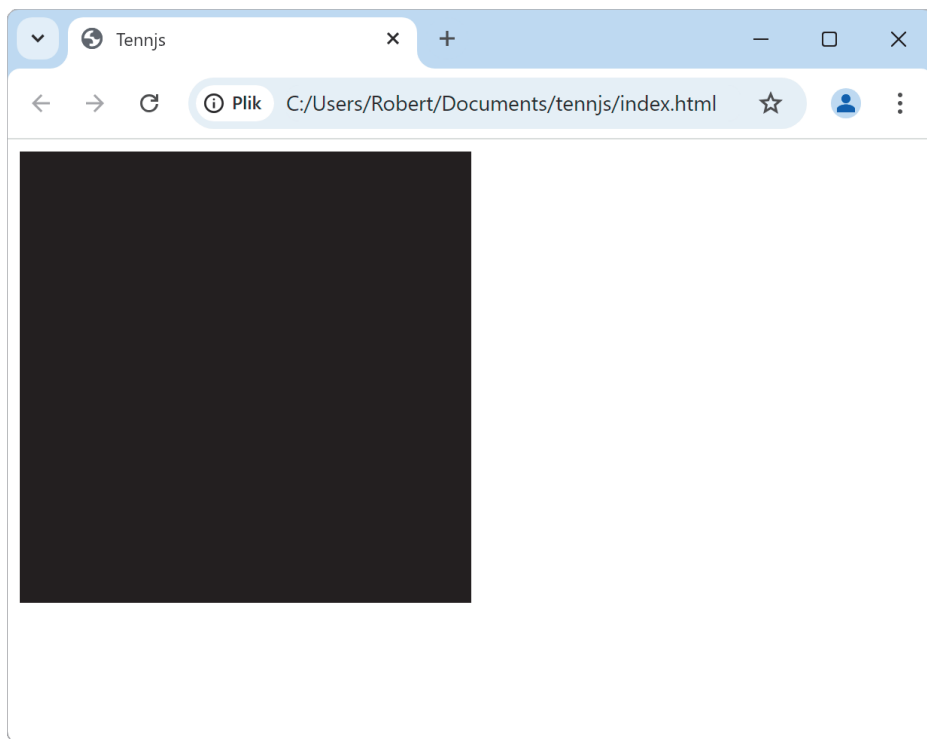


Rysunek 9.6. Nowe elementy button i input umieszczone na stronie internetowej



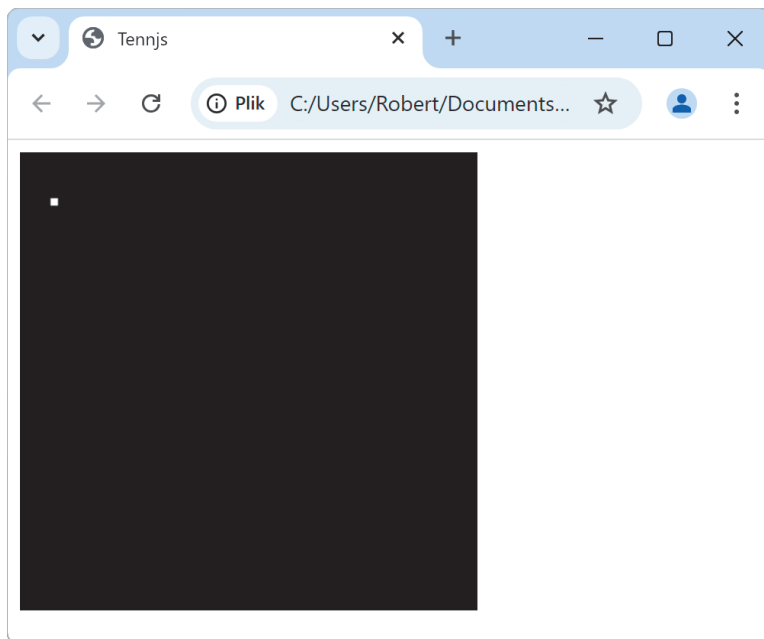
Rysunek 9.7. Rysowanie zielonych kół za pomocą kliknięć myszą

## Rozdział 10. Pong

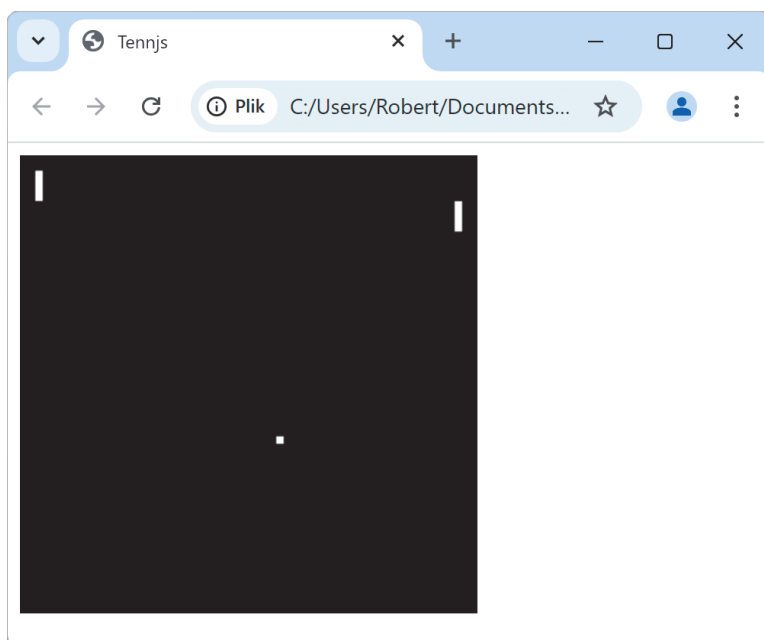


Rysunek 10.1. Nasz czarny kwadrat

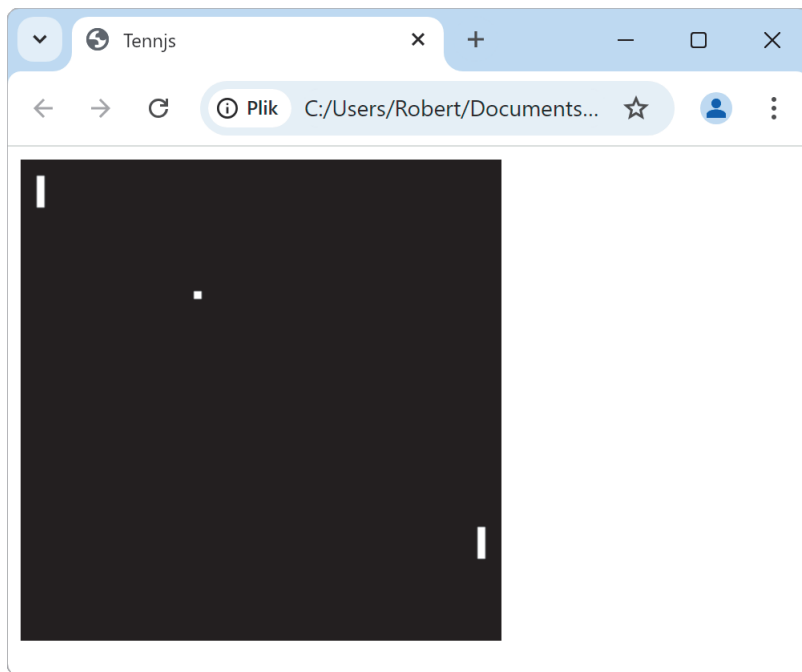




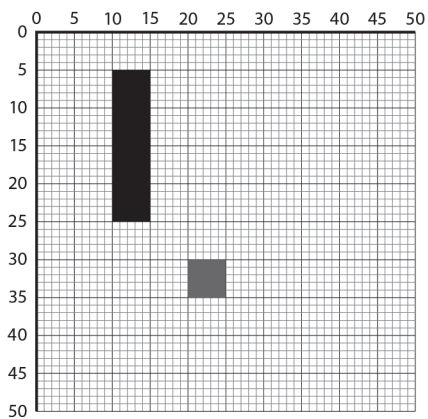
Rysunek 10.2. Piteczka wyświetlona na płótnie



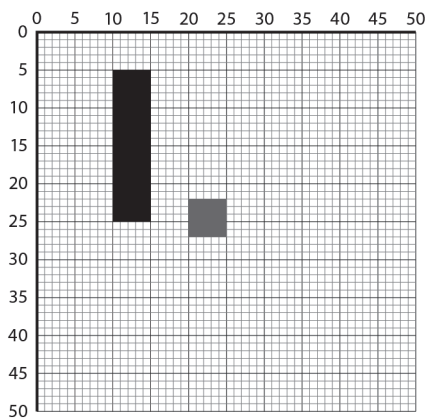
Rysunek 10.3. Paletki i piteczka



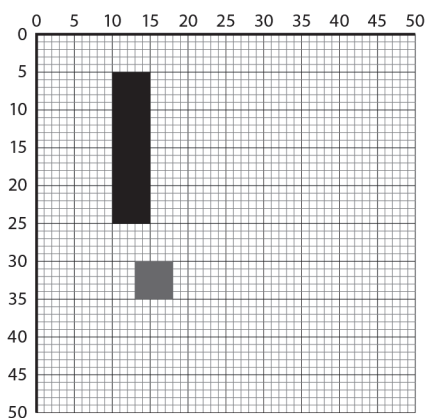
Rysunek 10.4. Prawa paletka podąża za kursorem myszy



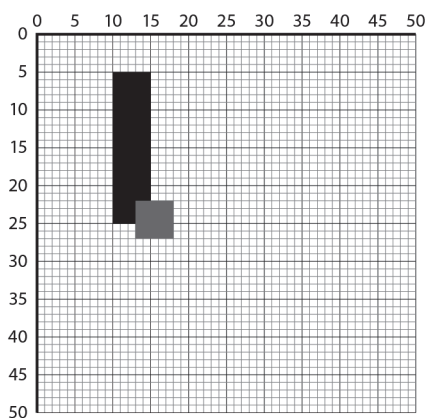
(a)



(b)

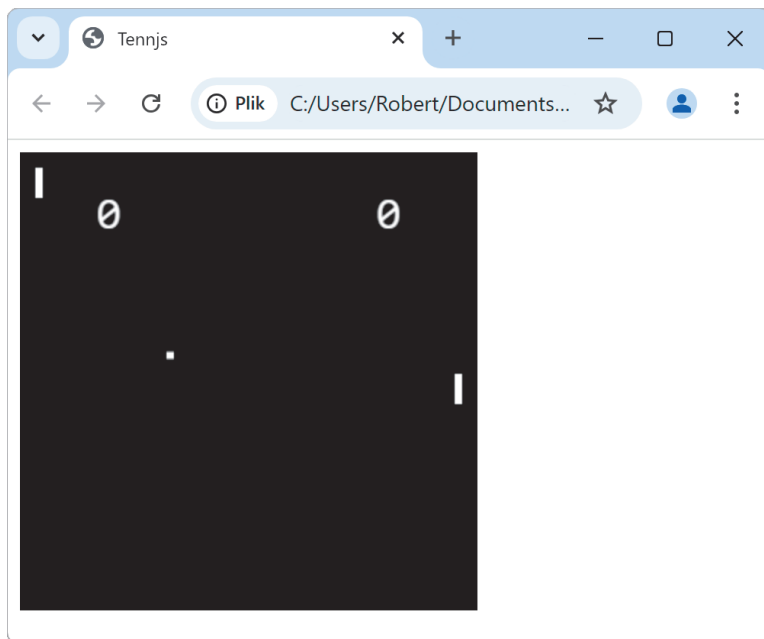


(c)

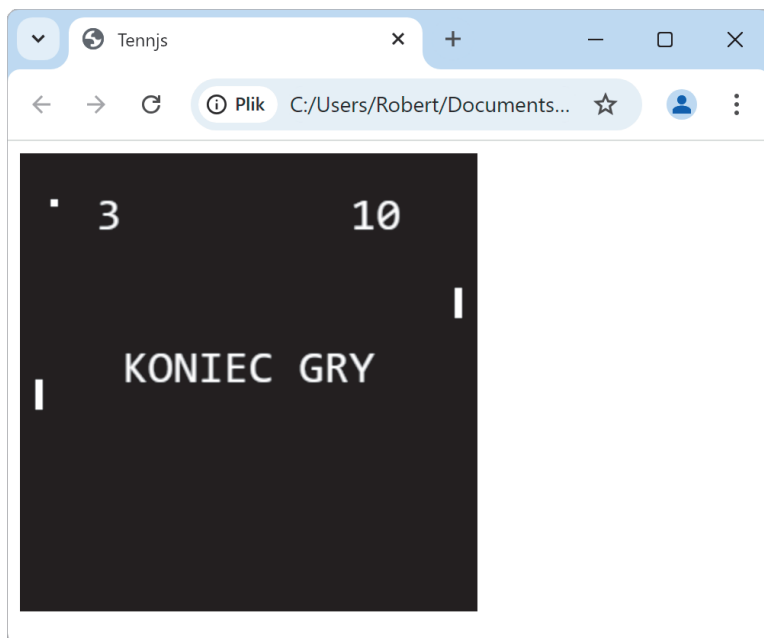


(d)

Rysunek 10.5. Warunki wykrywania kolizji w naszej grze

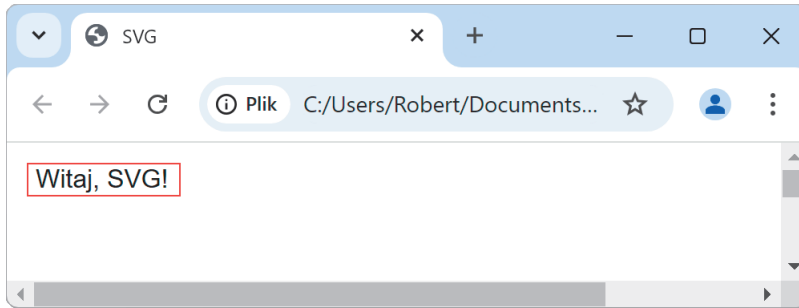


Rysunek 10.6. Wyświetlenie punktacji

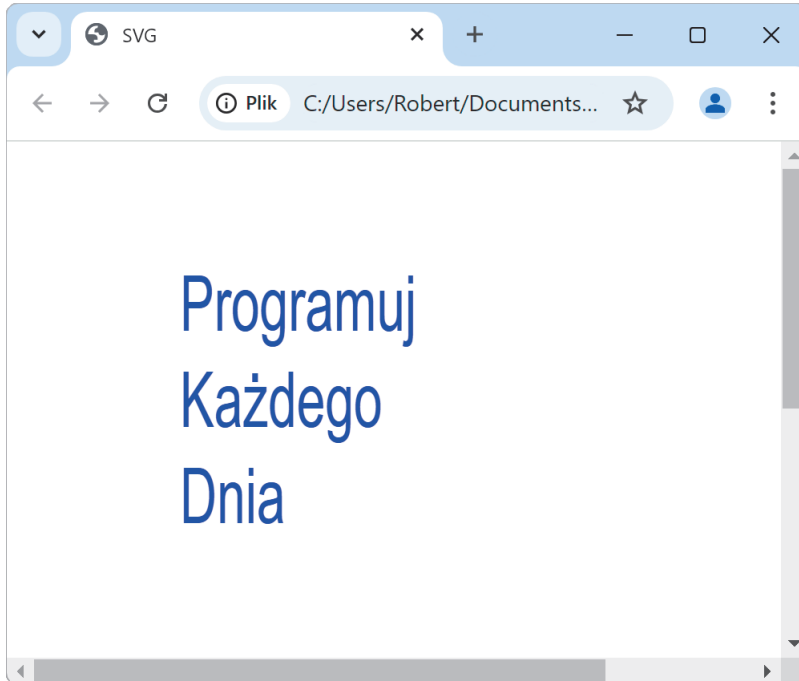


Rysunek 10.7. Koniec gry

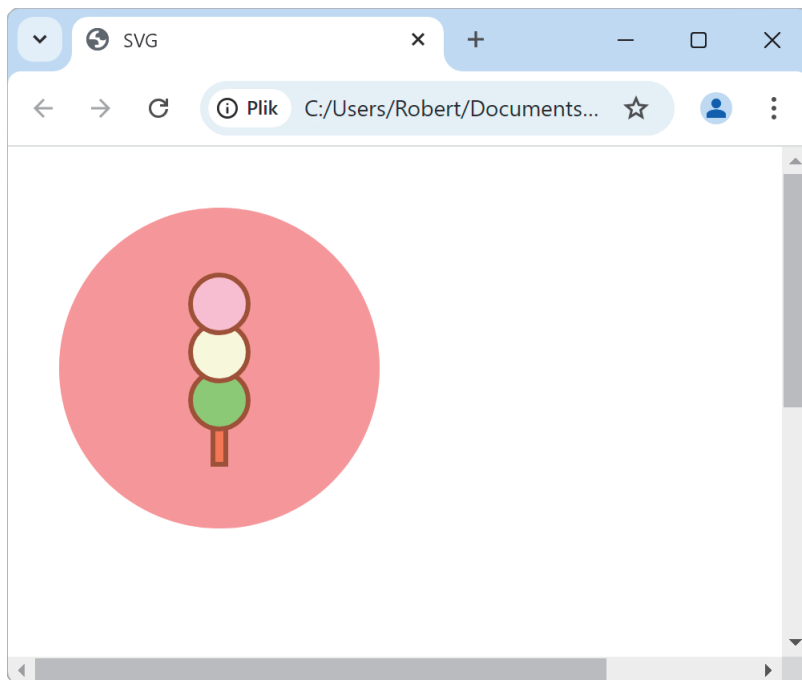
## Rozdział 14. Wprowadzenie do biblioteki D3



Rysunek 14.1. Nasza pierwsza grafika w formacie SVG



Rysunek 14.2. Transformacja grupowanych elementów



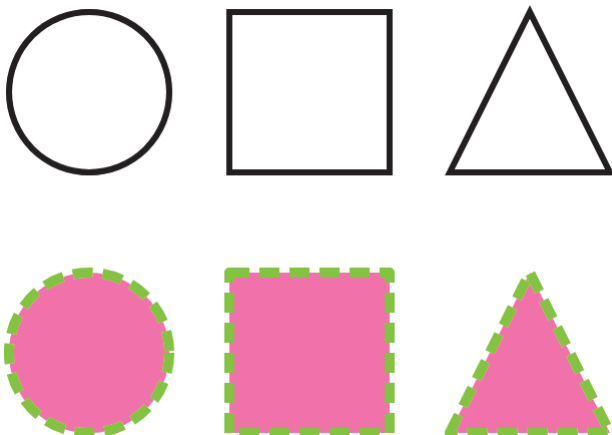
Rysunek 14.3. Ilustracja hanami dango powstała za pomocą kodu SVG



Rysunek 14.4. Tarcza w logo HTML5



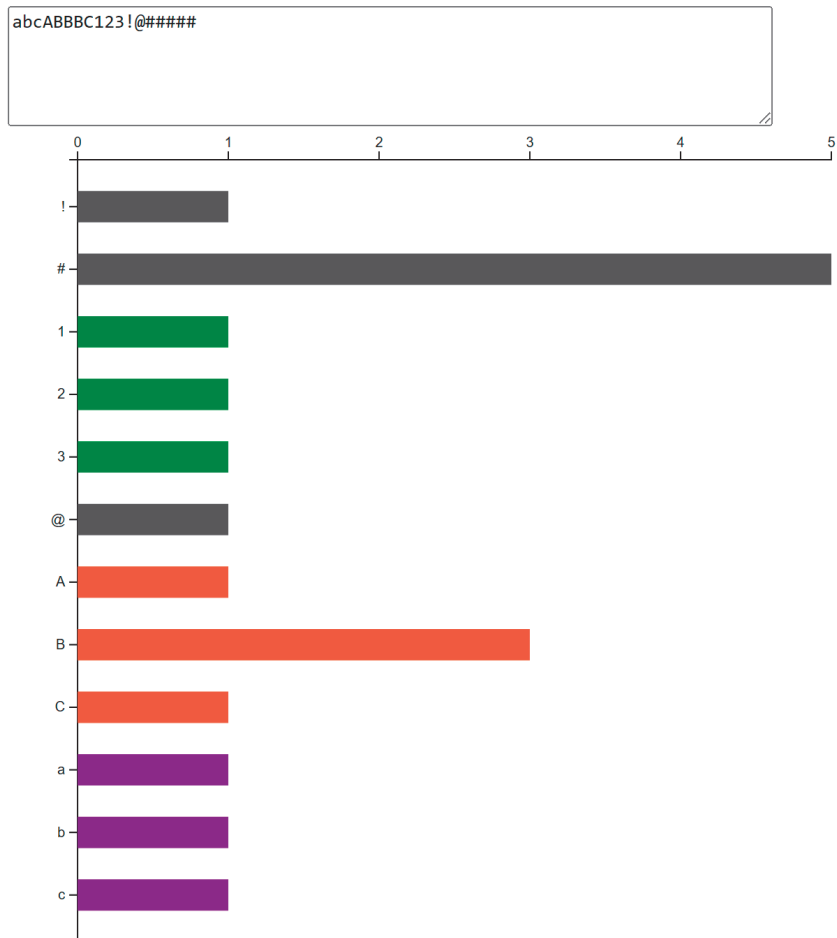
Rysunek 14.5. Ukończone logo HTML5



Rysunek 14.7. Kształty SVG z nadanym stylem

```
▼ <body>
  ▼ <svg width="600" height="600">
...   <circle cx="50" cy="50" r="15"></circle> == $0
      <circle cx="100" cy="50" r="10"></circle>
```

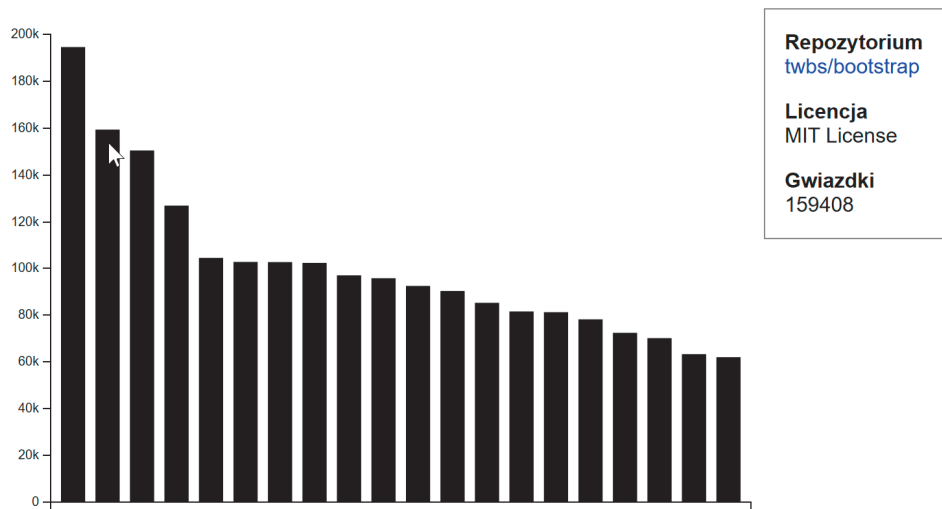
Rysunek 14.8. Wybór elementu circle w panelu Elements



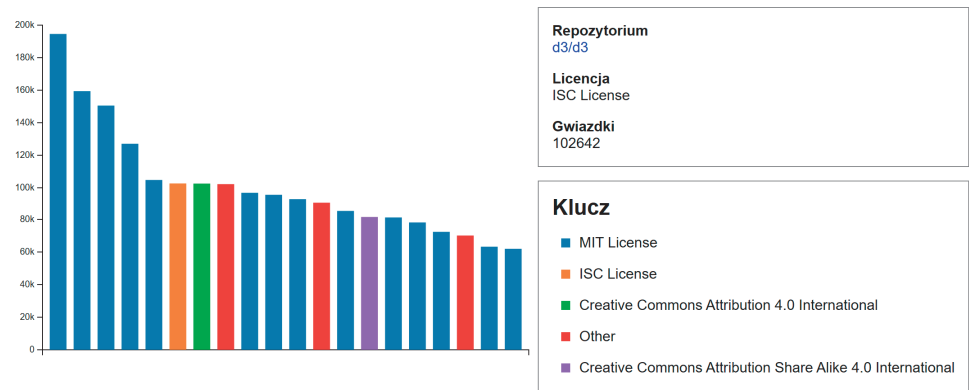
Rysunek 14.16. Słupki wykresu mają nadane kolory w zależności od typu znaku



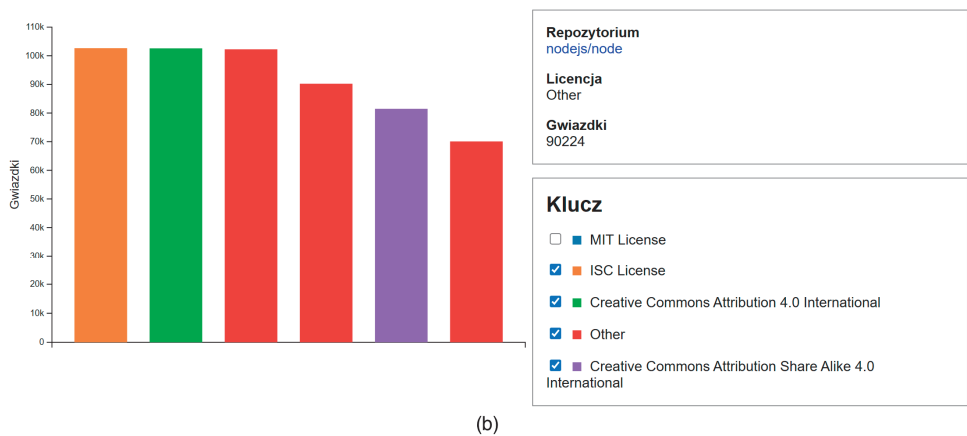
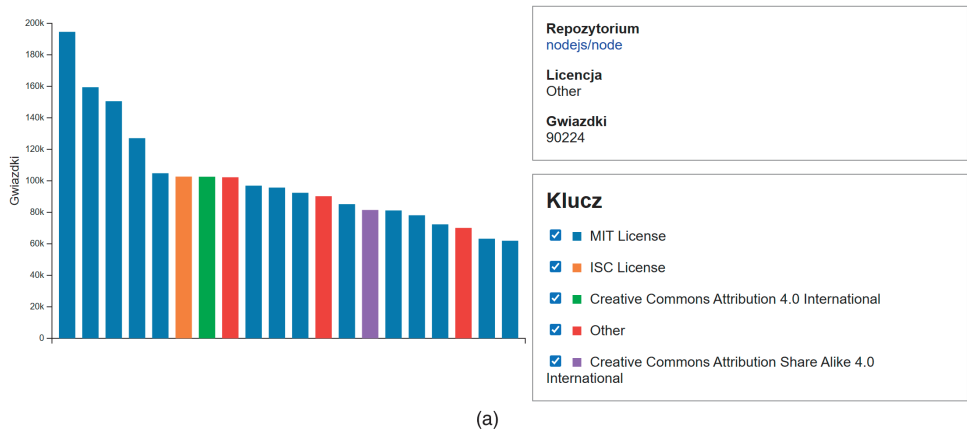
# Rozdział 15. Wizualizacja danych pochodzących z API wyszukiwania GitHub



Rysunek 15.4. Pasek boczny wyświetla informacje na temat jednego z repozytoriów



Rysunek 15.5. Wykres z kolorowymi słupkami i kluczem



Rysunek 15.6. Ostatecznie wygenerowany wykres pokazujący wszystkie licencje (a) oraz po odznaczeniu licencji MIT (b)

# Zakończenie



Hello World!

Rysunek A.1. Przykładowy Pen utworzony w CodePen