

## JavaScript

# Detekcja pluginów w przeglądarce

Umieszczając na stronie internetowej różnego typu media, chcielibyśmy mieć pewność, że nasi odbiorcy dysponują odpowiednią wersją wtyczki, umożliwiającą ich wykorzystanie.

**Internet stale się rozwija.** Dziś strony wypełnione klipami, animacjami czy grami stają się niemal normą. Wideo, muzyka, filmy nie tylko ożywiają nasze strony, ale także dodają dynamiki i dostarczają użytkownikom nowego rodzaju doświadczeń. Co ważne, aby tego typu strona działała poprawnie, musimy mieć pewność, że nasi odbiorcy posiadają zainstalowaną odpowiednią wtyczkę (np. Flash Playera) odpowiedzialną za media użyte na stronie.

Aby to zrobić możemy wystać krótkie zapytanie testujące wykorzystując w tym celu JavaScript. W chwili, gdy uzyskamy odpowiednie informacje o dostępnych pluginach możemy przekierować użytkownika do strony umożliwiającej pobranie odpowiedniej wtyczki. W tym przykładzie wykorzystamy gotowy skrypt – Frederic's Detect, dostępny jako open source pod adresem [www.javascriptkit.com](http://www.javascriptkit.com).



## Karl Hodge

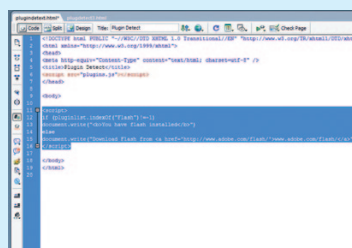
\_\_\_ Karl Hodge jest już weteranem w środowisku dziennikarzy, konsultantów i specjalistów w zakresie budowy projektów internetowych oraz aplikacji. Więcej informacji o autorze pod adresem [www.spodgod.com](http://www.spodgod.com)

## Na płycie

Wszystkie niezbędne pliki potrzebne do wykonania ćwiczenia znajdują się na dysku w katalogu Tutorials/plugins

**Potrzebny czas**  
10 minut

**Umiejętności**  
\_\_\_ Podstawy programowania



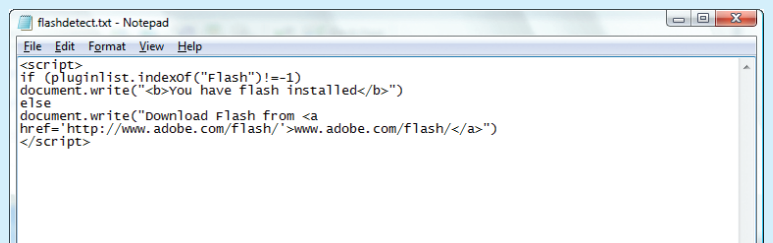
**04**\_\_\_Otwieramy plik „flashdetect.txt”, a następnie kopiujemy fragment kodu i wklejamy do sekcji <body> naszej strony. Dobrze jest aby wkleić kod nieco wcześniej niż fragment odpowiedzialny za użycie elementów Flasha na stronie. W rezultacie nasz kod sprawdzi obecność Flash Playera w przeglądarce odbiorcy i w sytuacji gdy go nie znajdzie dokona przekierowania do witryny Adobe w celu pobrania wymaganej wtyczki.



**01**\_\_\_Skrypt do detekcji wtyczek dostępny jest pod adresem <http://tinyurl.com/27luzh>. Składa się on z dwóch komponentów. Pierwszy to zewnętrzny plik JavaScript – plugins.js, który musi być umieszczony w katalogu głównym naszej witryny tam, gdzie znajduje się nasza strona.



**02**\_\_\_Druga część skryptu to fragment kodu jaki powinien być dodany do naszej strony. Umieszczamy go w sekcji <head> dokumentu. Kopiujemy kod, a następnie wklejamy go wewnątrz znacznika <head> lub ręcznie wprowadzamy zapis w postaci <script src="plugins.js"></script>



**03**\_\_\_Gotowy skrypt pozwala na testowanie nawet ośmiu różnych pluginów, a w tym nawet Windows Media Player, który uważany jest za niemal niemożliwy do wykrycia. Korzysta on przy tym z prostych komend, więc nie powinno być problemów z dostosowaniem kodu JavaScript do naszych potrzeb. W niniejszym przykładzie niewielki fragment o nazwie „flashdetect.txt” dostępny jest na dołączonym do wydania dysku.



**05**\_\_\_W ten sam sposób możemy testować obecność wszystkich ośmiu wtyczek w przeglądarce. W razie ich braku przekierować użytkownika do właściwej witryny w celu pobrania odpowiedniego dodatku. Dla przykładu aby poinformować użytkownika o konieczności pobrania pluginu QuickTime, zastępujemy wyraz „Flash” w pierwszej linii kodu na „QuickTime”, a następnie adres [www.adobe.com/flashplayer](http://www.adobe.com/flashplayer) na [www.apple.com/quicktime](http://www.apple.com/quicktime)