

Знакомство с JavaScript

Материалы для выполнения задания

Введение

Сайт: javascript.ru

- [Введение в JavaScript](#)
- [Привет, мир!](#)
- [Внешние скрипты, порядок исполнения](#)
- [Структура кода](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Введение в JavaScript](#) (Sorax)
- [Введение, Числа](#) (Хекслет)

Переменные

Сайт: javascript.ru

- [Переменные](#)
- [Правильный выбор имени переменной](#)
- [Шесть типов данных, typeof](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Переменные и операторы](#) (Magisters)
- [Типы данных и переменные](#) (Sorax)

Числа

Сайт: javascript.ru

- [Числа](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Числа](#) (loftblog)
- [Числа](#) (Sorax)
- [Введение, Числа](#) (Хекслет)

Строки

Сайт: javascript.ru

- [Строки](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Строки](#) (loftblog)
- [Строки](#) (Sorax)

Логические значения

Сайт: javascript.ru

- [Операторы сравнения и логические значения](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Логические значения](#) (Sorax)

Null и undefined

Сайт: developer.mozilla.org

- [Null](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [null и undefined](#) (Sorax)

Методы `alert`, `confirm`, `prompt`

Сайт: javascript.ru

- [Взаимодействие с пользователем: `alert`, `prompt`, `confirm`](#)

Сайт: youtube.com (видео)

- [Методы `alert`, `confirm`, `prompt`](#) (Гоша Дударь)

Другие полезные операнды для выполнения задания

1. [delete](#);

Условие задания

1. В папке “Песочница”, создайте файл `script.js` и `index.html`
2. Создайте 7 переменных каждая из которых содержит уникальный тип данных (`undefined`, `null`, `boolean`, `string`, `symbol`, `number` и `object`)
3. Удалите любые 3 из этих переменных
4. Оставшиеся 4 скопируйте в новые переменные
5. Выведите значения 4 новых переменных через `alert()`