Одеський коледж комп’ютерних технології «Сервер»

Звіт з лабораторної роботи №1

«Введення в JavaScript»

Виконував :

Студент групи К21.1

Машков Володимир

Перевірив:  
Рудниченко Н.Д.

Одеса 2024

# Зміст

[Зміст 2](#_Toc159895074)

[Введення 3](#_Toc159895075)

[Теоретична частина 4](#_Toc159895076)

[Практична частина 6](#_Toc159895077)

[Завдання 1 (№11) 6](#_Toc159895078)

[Завдання 2 (№41) 8](#_Toc159895079)

[Завдання 3 (№114) 10](#_Toc159895080)

[Завдання 4 (№148) 12](#_Toc159895081)

[Завдання 5 (№162) 14](#_Toc159895082)

[Висновок 16](#_Toc159895083)

[Додаткові матеріали 17](#_Toc159895084)

# Введення

Навчитися базовим та найголовнішим складовим язику програмування JS. Налаштування робочого середовища для виконання практичної частини лабораторної роботи.

# Теоретична частина

HTML (мова розмітки гіпертексту):

HTML – це мова розмітки, яка використовується для створення структури веб-сторінок. З його допомогою можна ідентифікувати заголовки, абзаци, зображення, посилання та інші елементи на сторінці. Наприклад, тег <table> використовується для створення таблиць на веб-сторінці, а його subtags, такі як <tr> (рядок) і <td> (комірка), визначають структуру таблиці.

CSS (каскадні таблиці стилів):

CSS - це мова стилів, яка визначає зовнішній вигляд і розташування елементів на веб-сторінці. Ви можете використовувати його для керування кольорами, шрифтами, відступами та іншими аспектами стилю. Наприклад, властивість color може змінювати колір тексту, а властивість margin керує відступами елемента.

Git — це система контролю версій, яка використовується для відстеження змін у коді програми. З його допомогою розробники можуть створювати коміти (записи про зміни), створювати гілки для розробки нових функцій, об'єднувати зміни з різних гілок та зберігати історію змін. Наприклад, git commit -m "Describe changes" зберігає зміни до репозиторію, а git branch feature-branch створює нову гілку з назвою "feature-branch".

Приклад команд Git:

# Ініціалізація нового репозиторію

git init

# Додавання всіх файлів для відстеження змін

git add .

# Створення коміту, що описує зміни

git commit -m "Изменения в таблице HTML"

# Створення нової гілки

git branch new-feature

# Перехід до створеної гілки

git checkout new-feature

# Об'єднання гілок (після внесення змін)

git merge new-feature

# Практична частина

# Завдання 1 (№11)

Умова : Якщо змінна a більша за нуль і менша за 5-ть, то виведіть Вірно, інакше виведіть Невірно. Перевірте роботу скрипта при a, що дорівнює 5, 0, -3, 2.

Результат виконаного завдання :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описаниеИзображение выглядит как программное обеспечение, текст, снимок экрана, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, программное обеспечение, снимок экрана, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описаниеИзображение выглядит как текст, программное обеспечение, мультимедиа, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как снимок экрана, текст, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Малюнок 1-8 : демонстрація роботи першого завдання

Код програми :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, дисплей

Автоматически созданное описание

Малюнок 9-10 : демонстрація кода для першого завдання

# Завдання 2 (№41)

Умова : Дона стрічка. Якщо її дліна не більш за 10, то залишить у стрічці лише перші 6 літер, у іншому випадку доповнити стрічку символами «о» до дліни 12.

Результат виконаного завдання :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, линия, Шрифт

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание

Малюнок 11-12 : демонстрація виконаного другого завдання

Код програми :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, дисплей

Автоматически созданное описание

Малюнок 13-14 : демонстрація коду для другого завдання

# Завдання 3 (№114)

Умова : Написати скрипт для визначення самого длінного слова із двох визначенних стрілок.

Результат :

Изображение выглядит как текст, программное обеспечение, снимок экрана, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Малюнок 15 : демонстрація роботи третього завдання

Код програми :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Малюнок 16-17 : демонстрація коду для третього завдання

# Завдання 4 (№148)

Умова : Розбити послідовність чисел від 0 до N^2 на N послідовностей так, щоб всі вони були із N-чисел та мали рівні суми. Якщо рішень де-кілька, то вивести любе із них.

Результат :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, число

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, число

Автоматически созданное описание

Малюнок 18-22 : демонстрація роботи четвертого завдання

Код програми :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описаниеИзображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, дисплей

Автоматически созданное описание

Малюнок 23-24 : демонстрація коду для четвертого завдання

# Завдання 5 (№162)

Умова : Написати скрипт, який за введеними значеннями чисел а та б знаходить а у ступенні б. У запрошенні вкажіть допустимі значення змінних.

Результат :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описаниеИзображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание

Малюнок 25-28 : демонстрація роботи п’ятого завдання

Код програми :

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Малюнок 29-30 : демонстрація роботи п’ятого завдання

# Висновок

У цієї лабораторної роботі, ми навчилися використовувати базовий функціонал мови програмування JavaScript. Ознайомилися с де-якими бібліотеками, як проводити розрахування на сторінці клієнта.

# Додаткові матеріали

Мій GitHub :

<https://github.com/ActaniumTime/WEB_pr3>