\*\*\* DEVELOPER MODZILLA – TOOL \*\*// CNTR+ SHIFT + C-> селект на ел браузър

**\* INTRO TO JS**

JS не се компилира, той се имтерпретира (не минава през кода ни и не изпраща двоичен код към процесора). Слабо типизиран език (weak time languages) String, Number, Object, Array, null, [undefined]. В JS ако имаме само един обект в иф-а ще провери само дали съществува(различен от ундефинед)!

Като използвам **var** казвам тази променлива да се закачи към глобалния контекс! A **let** само в контекса който го използсвам

Начини за сравнение : двойното равно **==** проверя по стойност! Тройното **===** проверява по стойност и тип! Почти винаго се използва **===,** използваме **двойното** **само когато проверяваме един обект дали е равен на undefined or null**!

**\* DOM**

**DOM** – (DocumentObjectModel) Това е нещо като middle man който свързва html (текс) и JS преобразува го в дървовидна структора и ни позволява да работим с обекти/ елементите

DOM Manipulations: **find** element **by, id, tagname, class, css selector**

DOM allow js to change the content of html elements: **innerHTML**(взима HTML с генерираните текстове в него), **setAttribute**(Мога да променям атрибутите в даден елемент. **Пример** href в анкър таг), **style**.**property**(Променям конкретен стил на елемент)

DOM we can create, remove, append HTML elements dynamically: removeChild, appendChild, replaceChild, write

DOM events (mouse, touch, ui, keyboard, focus, form)

**\*** Two variants to **load** JS. First **inline**(add <script>..</script>)). Second is **external** - reading from js file: <script src= “..”> actually I give it link to JS file.

**\*** What is JS? – **lightweight**(doesn’t eat much memory of the computer), **cross**-**platform**, Object-Oriented Can be Used: **Client-Side** (used in the browser), **Server-Side** thanks to nose.js can use on the server

**\*** Data types: **5** different types: **Number** (Floating Point Numbers), **String**, **Boolean**, **Undefined** (Does not have a value yet), **Null.** Dynamic Typing-let/var. **Type coercion** – automatically convert types. **Variable mutation**

**\*** Typeof – **typeof** OlderCard -> tell us what type is OlderCard