

Список всех критериев базового интенсива

Базовые критерии

Задача

🔗 Код соответствует техническому заданию проекта

Все обязательные пункты техническому заданию выполнены

При выполнении кода не возникает необработанных ошибок

При открытии диалогов, загрузки данных и работе с сайтом не возникает ошибок, программа не ломается и не зависает

Именованние

Название переменных, параметров, свойств и методов начинается со строчной буквы и записываются в нотации **camelcase**

Для названия значений используются английские существительные

Сокращения в словах запрещены. Сокращённые названия переменных можно использовать только, если такое название широко распространено. Допустимые сокращения:

- `xhr` , для объектов `XMLHttpRequest`
- `evt` для объектов `Event` и его производных (`MouseEvent` , `KeyboardEvent` и подобные)
- `ctx` для контекста канваса
- `i` , `j` , `k` , `l` , `t` для счётчика в цикле, `j` для счётчика во вложенном цикле и так далее по алфавиту
- если циклов два и более, то можно не переиспользовать переменную `i`
- `cb` для единственного коллбэка в параметрах функции

Массивы названы существительными во множественном числе

Неправильно:

```

var age = [12, 40, 22, 7];
var name = ['Иван', 'Петр', 'Мария', 'Алексей'];

var wizard = {
  name: 'Гендальф',
  friend: ['Саурон', 'Фродо', 'Бильбо']
};

```

Правильно:

```

var ages = [12, 40, 22, 7];
var names = ['Иван', 'Петр', 'Мария', 'Алексей'];

var wizard = {
  name: 'Гендальф',
  friends: ['Саурон', 'Фродо', 'Бильбо']
};

```

Название функции или метода содержит глагол

Название функции/метода должно быть глаголом и соответствовать действию, которое выполняет функция/метод. Например, можно использовать глагол `get` для функций/методов, которые что-то возвращают

Исключения:

1. Функции конструкторы (см. критерий Конструкторы названы английскими существительными)
2. Функции обработчики/коллбэки (см. критерий Из названия обработчика события и функции-коллбэка следует, что это обработчик)

Неправильно:

```

var function1 = function (names) {
  names.forEach(function (name) {
    console.log(name);
  });
};

var wizard = {
  name: 'Гендальф',
  action: function () {
    console.log('Стреляю файрболлом!');
  }
};

```

```
var randomNumber = function () {  
    return Math.random();  
};
```

Правильно:

```
var printNames = function (names) {  
    names.forEach(function (name) {  
        console.log(name);  
    });  
};  
  
var wizard = {  
    name: 'Гендальф',  
    fire: function () {  
        console.log('Стреляю файрболлом!');  
    }  
};  
  
var getRandomNumber = function () {  
    return Math.random();  
};
```

Названия констант (постоянных значений) написаны прописными (заглавными) буквами

Слова разделяются подчёркиваниями (UPPER_SNAKE_CASE), например:

```
var MAX_HEIGHT = 400;  
var EARTH_RADIUS = 6370;
```

Конструкторы названы английскими существительными. Название конструкторов начинается с заглавной буквы

Названия функций не являющихся конструкторами должны начинаться со строчной буквы

Неправильно:

```
var wizard = function (name, age) {  
    this.name = name;  
    this.age = age;  
};  
  
var Fly = function (coordinate) {  
    console.log('Смотрите я лечу!');  
};
```

Правильно:

```
var Wizard = function (name, age) {  
  this.name = name;  
  this.age = age;  
};  
  
var fly = function (coordinate) {  
  console.log('Смотрите я лечу!');  
};
```

Форматирование и внешний вид

Используются обязательные блоки кода

В любых конструкциях, где подразумевается использование блока кода (фигурных скобок), таких как `for`, `while`, `if`, `switch`, `function` — блок кода используется обязательно, даже если инструкция состоит из одной строки

Неправильно:

```
var isEven = true;  
if (x % 2 === 1) isEven = false;
```

Правильно:

```
var isEven = true;  
if (x % 2 === 1) {  
  isEven = false;  
}
```

Список констант идёт перед основным кодом

Все константы выносятся в начало модуля/файла

Код соответствует гайдлайнам (ESLint)

- Отступы между операторами и ключевым словами соответствуют стайлгайду.
- Для отступов используются одинаковые символы, вложенность кода обозначается отступами.

- Однообразно расставлены пробелы перед, после и внутри скобок, операторов и ключевых слов

Не возникает ошибок при проверке проекта ESLint: `npm i && npm test`

Мусор

В итоговом коде проекта находятся только те файлы, которые были на момент создания репозитория, которые были получены в патчах и файлы, созданные по заданию

В коде проекта нет файлов, модулей и частей кода, которые не используются, включая, закомментированные участки кода

Нет файлов скриптов, которые не подключены в файле `index.html`

В коде нет заранее недостижимых участков кода

Например:

- Невыполнимые условия:

```
var happen = false;
if (happen) {
  console.log('This will not happen anyway!');
}
```

- Операции после выхода из функции:

```
(function () {
  return;
  console.log('This will not happen!');
})();
```

Корректность

Константы нигде в коде не переопределяются

Константы используются только для чтения, и никогда не переопределяются на всем промежутке жизни программы

Включён строгий режим (ESLint)

В коде запрещены небезопасные конструкции. Код работает в [строгом режиме](#). В начале js-файлов установлена директива `'use strict'`;

Используются строгие сравнения вместо нестрогих (ESLint)

Вместо операторов нестрогого сравнения `==` и `!=`, используются операторы строгого сравнения `===`, `!==`. [Таблицы истинности](#) для JavaScript

Неправильно:

```
var foo = '';  
var bar = [];  
if (foo == bar) {  
    destroy(world);  
}
```

Правильно:

```
var foo = '';  
var bar = [];  
if (foo === bar) {  
    destroy(world);  
}
```

В коде не используются зарезервированные слова в качестве имён переменных и свойств

В названия переменных и свойств не включаются операторы и ключевые слова зарезервированные для будущих версий языка (например, `class`, `extends`). Список всех зарезервированных слов можно найти [тут](#)

Модульность

Все скрипты подключаются через файл `index.html`

Файлы скриптов подключаются перед закрывающимся тегом `</body>`, атрибуты `async` и `defer` не используются

Все файлы JS представляют собой отдельные модули в [IIFE](#)

Экспорт значений производится через глобальную область видимости. Код вне модуля запрещён. Вне модуля могут располагаться комментарии и утилитные инструкции, такие как 'use strict';

Пример правильного модуля:

```
'use strict';

(function () {
  window.load = function (url, onLoad) {
    var xhr = new XMLHttpRequest();
    xhr.addEventListener('load', onLoad);

    xhr.responseType = 'json';
    xhr.open('GET', url);
    xhr.send();
  };
})();
```

Все значения, используемые только внутри модулей ограничены по видимости

Из модуля ничего не должно попадать случайными образом в глобальную область видимости

Неправильно:

```
'use strict';

var ENTER_KEYCODE = 13;

(function () {

  var userIcon = document.querySelector('.user');

  userIcon.addEventListener('keydown', function (evt) {
    if (evt.keyCode === ENTER_KEYCODE) {
      popup.classList.remove('hidden');
    }
  });
})();
```

Правильно:

```
'use strict';

(function () {
```

```
var ENTER_KEYCODE = 13;

var userIcon = document.querySelector('.user');

userIcon.addEventListener('keydown', function (evt) {
  if (evt.keyCode === ENTER_KEYCODE) {
    popup.classList.remove('hidden');
  }
});
})();
```

Универсальность

Код является кроссбраузерным и не вызывает ошибок в разных браузерах и разных операционных системах

При проверке этого критерия, необходимо удостовериться в правильной работе и отсутствии сообщений об ошибках в выполняемых скриптах в браузерах: Chrome, Firefox, Safari, Microsoft Edge.

Допустимое исключение в кроссбраузерности кода: валидация форм в Safari. Safari плохо поддерживает работу с валидацией, например, не показывает ошибку, если при отправке формы не введены данные в поле с атрибутом `required`, поэтому небольшие ошибки, связанные с валидацией в Safari можно проигнорировать. Тестирование необходимо проводить именно в последних версиях браузеров, которые предоставляют поставщики, а не те, которые установлены в данный момент на компьютере проверяющего. Важно: для пользователей Windows последняя версия браузера Safari — 5, а у всех остальных — 9, поэтому проводить тестирование на Windows не надо. IE не поддерживается, только Edge.

Магия

Нельзя пользоваться глобальной переменной `event`

Приводит к неосознанному коду:

```
var elem = document.querySelector('.test');

var onElemClick = function () {
  event.target.innerText = 'you really need event';
};

elem.addEventListener('click', onElemClick);
```


Оптимальность

Своевременный выход из цикла: цикл не работает дольше чем нужно

Неправильно:

```
apartments.forEach(function (it, index) {  
  if (index < 3) {  
    render(it);  
  }  
});
```

Правильно:

```
for (var i = 0; i < Math.min(apartments.length, 3); i++) {  
  render(apartments[i]);  
}
```

Количество вызовов циклов минимизировано

Если задачу можно решить за один проход по циклу, вместо нескольких она должна быть решена за один

Неправильно:

```
var wizardNames = source.map(function (it) {  
  return it.wizard;  
}).map(function (it) {  
  return it.name;  
});
```

Правильно:

```
var wizardNames = source.map(function (it) {  
  return it.wizard.name;  
});
```

Множественные DOM-операции производятся на элементах, которые не добавлены в DOM

Например, наполнение скопированного из шаблона элемента данными

Безопасность

Обработчики события добавляются и удаляются своевременно

Обработчики событий для виджетов добавляются только в момент появления виджета на странице и удаляются в момент их исчезновения.

Защита от `memory-leak`

Кол-во обработчиков подвешенных на глобальную область видимости не должно возрастать. Например, если подвешивается обработчик, который следит за перемещением курсора по экрану, то он должен подвешиваться и отвешиваться в нужный момент. В случае если обработчик на `document` только подвешивается это может свидетельствовать о проблеме бесконечного создания обработчиков и потенциальной утечке памяти.

Защита от неправильного поведения интерфейса Например, на странице может существовать попап, который скрывается по `esc`. Лучше для него гасить обработчик, если он не показан, потому что он может каким-то образом ломать поведение сайта — останавливать распространение, отменять поведение по умолчанию и т.д. Поэтому поведение должно быть **явным** — если в этот момент времени обработчики не нужны, их нужно удалить. Явное и предсказуемое поведение.

Для вставки пользовательских строк (имён, фамилий и т.д.) использован `textContent`

Защита от XSS-атак, а также изменения исходных данных, запутывание пользователя и прочее

Дополнительные критерии

Задача

Техническое задание реализовано в полном объёме

Все обязательные и необязательные пункты технического задания выполнены

Именован

Переменные носят абстрактные названия и не содержат имён собственных

Неправильно:

```
var keks = {  
  name: 'Кекс'  
};
```

Правильно:

```
var cat = {  
  name: 'Кекс'  
};
```

Название методов и свойств объектов не содержит название объектов

Неправильно:

```
popup.openPopup = function () {  
  console.log('I will open popup');  
};  
wizard.wizardName = 'Пендальф';
```

Правильно

```
popup.open = function () {  
  console.log('I will open popup');  
};  
wizard.name = 'Пендальф';
```

Из названия обработчика события и функции-коллбэка следует, что это обработчик

Для единственного обработчика или функции можно использовать `callback` или `cb`. Для именования нескольких обработчиков внутри одного модуля используется `on` или `handler` и описание события. Название обработчика строится следующим образом:

- `on` + (на каком элементе) + что случилось:

```
var onSidebarClick;  
var onContentLoad;  
  
var onResize;
```

- (на каком элементе) + что случилось + `Handler` :

```
var sidebarClickHandler;  
var contentLoadHandler;  
  
var resizeHandler;
```

Единообразие

Все функции объявлены единообразно

Все функции создаются в едином стиле: используется либо «функциональное выражение», либо как «функциональное объявление». Смешение стилей в рамках проекта не допускается

Неправильно:

```
var doSomethingElse = function () {  
    // function body  
};  
  
function doSomething() {  
    // function body  
}
```

Правильно:

```
var doSomething = function () {  
    // function body  
};  
  
var doSomethingElse = function () {  
    // function body  
};
```

или

```
function doSomething() {  
    // function body  
}  
  
function doSomethingElse() {  
    // function body  
}
```

Используется единый стиль именования переменных

Стиль именования переменных сохраняется во всех модулях, например:

- не следует мешать обработчики содержащие `Handler` и `on`
- если переменные, которые хранят DOM-элемент и содержат слово `Element`, то это правило работает везде.

Неправильно:

```
var popupMainElement = document.querySelector('.popup');
var sidebarNode = document.querySelector('.sidebar');
var similarContainer = popupMainElement.querySelector('ul.similar');
```

Правильно:

```
var popupMainElement = document.querySelector('.popup');
var sidebarElement = document.querySelector('.sidebar');
var similarContainerElement = popupMainElement.querySelector('ul.similar');
```

При использовании встроенного API, который поддерживает несколько вариантов использования, используется один способ

Если существуют несколько разных **API** позволяющих решить одну и ту же задачу, например поиск элемента по `id` в DOM-дереве, то в проекте используется только один из этих **API**.

Неправильно:

```
var popupMainElement = document.querySelector('#popup');
var sidebarElement = document.getElementById('sidebar');

var popupClassName = popupMainElement.getAttribute('class');
var sidebarClassName = sidebarElement.className;
```

Правильно:

```
var popupMainElement = document.querySelector('#popup');
var sidebarElement = document.querySelector('#sidebar');

var popupClassName = popupMainElement.getAttribute('class');
var sidebarClassName = sidebarElement.getAttribute('class');
```

или

```
var popupMainElement = document.getElementById('popup');  
var sidebarElement = document.getElementById('sidebar');
```

```
var popupClassName = popupMainElement.className;  
var sidebarClassName = sidebarElement.className;
```

Корректность

API встроенных функций и объектов используется правильно

Передаются корректные значения, которые ожидаются по спецификации

Неправильно:

```
var isPressed = element.getAttribute('aria-pressed', false);
```

Правильно:

```
var isPressed = element.getAttribute('aria-pressed');
```

Встроенные методы массивов используются по назначению.

Неправильно:

```
var greet = 'Привет ';  
  
wizards.map(function (it) {  
    greet += ', ' + it.name;  
});  
  
console.log(greet + '');
```

Правильно:

```
var greet = 'Привет ';  
  
var names = wizards.map(function (it) {  
    return it.name;  
});
```

```
console.log(greet + names.join(', ') + '!');
```

Отсутствуют потенциально некорректные операции

Например некорректное сложение двух операндов как строк. Проблема приоритета конкатенации над сложением.

Неправильно:

```
new Date() + 1000;
```

Правильно:

```
+new Date() + 1000;
```

Некорректные проверки на существование с числами. Пример некорректной проверки на то, что переменная является числом:

```
var double = function (value) {  
  if (!value) {  
    return NaN;  
  }  
  
  return value * 2;  
};  
  
double(0);  
double();  
double(5);
```

Модульность

В случае, если одинаковый код повторяется в нескольких модулях, повторяющаяся часть вынесена в отдельный модуль

Критерий касается структурных единиц кода — повторяющийся блок кода, либо функции с одним и теми же конструкциями, например, утилитные методы для проверки клавиш:

```
// Файл keyboard.js  
'use strict';  
  
(function () {
```

```

var ENTER_KEYCODE = 13;
var ESC_KEYCODE = 27;

window.keyboard = {
  isKeyboardEvent: function (evt) {
    return evt instanceof KeyboardEvent;
  },
  isEnterPressed: function (evt) {
    return evt.keyCode === ENTER_KEYCODE;
  },
  isEscPressed: function (evt) {
    return evt.keyCode === ESC_KEYCODE;
  }
};
})();

```

Не стоит выносить в отдельный модуль одну повторяющуюся инструкцию:

```

// Файл hide-gallery.js
'use strict';

(function () {
  window.hideGallery = function (gallery) {
    return gallery.classList.add('invisible');
  };
})();

```

При экспорте из одного модуля нескольких значений используется пространство имён

Множественные значения записываются в один объект. Имя объекта совпадает с именем файла без учёта кейса. Неправильно:

```

// Файл dialog-util.js
'use strict';

(function () {
  var ENTER_KEYCODE = 13;
  var ESC_KEYCODE = 27;

  window.isEnterPressed = function (evt) {
    return evt.keyCode === ENTER_KEYCODE;
  };

  window.isEscPressed = function (evt) {
    return evt.keyCode === ESC_KEYCODE;
  };
})();

```


Правильно:

```
// Файл dialog-util.js
'use strict';

(function () {
  var ENTER_KEYCODE = 13;
  var ESC_KEYCODE = 27;

  window.dialogUtil = {
    isEnterPressed: function (evt) {
      return evt.keyCode === ENTER_KEYCODE;
    },
    isEscPressed: function (evt) {
      return evt.keyCode === ESC_KEYCODE;
    }
  };
})();
```

Во всех модулях для ограничения области видимости используются IIFE и только они

Неправильно:

```
'use strict';

window.load = function (url, onLoad) {
  var xhr = new XMLHttpRequest();
  xhr.addEventListener('load', onLoad);

  xhr.responseType = 'json';
  xhr.open('GET', url);
  xhr.send();
};
```

Правильно:

```
'use strict';

(function () {
  window.load = function (url, onLoad) {
    var xhr = new XMLHttpRequest();
    xhr.addEventListener('load', onLoad);

    xhr.responseType = 'json';
    xhr.open('GET', url);
    xhr.send();
  };
})();
```

```
};  
})();
```

Избыточность

В проекте не должно быть избыточных проверок

Например, если заранее известно, что функция всегда принимает числовой параметр, то не следует проверять его на существование

Неправильно:

```
var isPositiveNumber = function (myNumber) {  
  if (typeof myNumber === 'undefined') {  
    throw new Error('Parameter is not defined');  
  }  
  return myNumber > 0;  
};  
  
isPositiveNumber(15);  
isPositiveNumber(-30);
```

Правильно:

```
var isPositiveNumber = function (myNumber) {  
  return myNumber > 0;  
};  
  
isPositiveNumber(15);  
isPositiveNumber(-30);
```

Отсутствует дублирование кода: повторяющиеся части кода переписаны как функции

При написании кода следует придерживаться принципа [DRY](#)

Если при использовании условного оператора в любом случае возвращается значение, альтернативная ветка опускается

Неправильно:

```
var decide = function (val, anotherVal) {  
  if (2 > 1) {  
    return val;  
  }  
}
```

```
    } else {  
        return anotherVal;  
    }  
};
```

Правильно:

```
var decide = function (val, anotherVal) {  
    if (2 > 1) {  
        return val;  
    }  
  
    return anotherVal;  
};
```

Отсутствуют лишние приведения и проверки типов

Если заранее известно что в переменной число, то нет смысла превращать переменную в число `parseInt(myNumber)` . Тоже касается и избыточной проверки булевой переменной

Неправильно:

```
if (booleanValue === true) {  
    console.log('It\'s true!');  
}
```

Правильно:

```
if (booleanValue) {  
    console.log('It\'s true!');  
}
```

Там где возможно, в присвоении значения вместо if используется тернарный оператор

Неправильно:

```
var sex;  
if (male) {  
    sex = 'Мужчина';  
} else {  
    sex = 'Женщина';  
}
```

Правильно:

```
var sex = male ? 'Мужчина' : 'Женщина';
```

Условия упрощены

Если функция возвращает булево значение, не используется `if..else` с лишними `return`

Неправильно:

```
var equals = function (firstValue, secondValue) {  
  if (firstValue === secondValue) {  
    return true;  
  } else {  
    return false;  
  }  
};
```

Правильно:

```
var equals = function (firstValue, secondValue) {  
  return firstValue === secondValue;  
};
```

Магия

В коде не используются «магические значения», под каждое из них заведена отдельная переменная, названная как константа

Оптимальность

Константы, используемые внутри функций создаются вне функций и используются повторно через замыкания

Поиск элементов по селекторам делается минимальное количество раз, после этого ссылки на элементы сохраняются

Неправильно:

```
for (var i = 0; i < Math.min(apartments.length, 3); i++) {  
  var dialog = document.querySelector('.dialog');
```

```
    render(dialog, apartments[i]);  
}
```

Правильно:

```
var dialog = document.querySelector('.dialog');  
  
for (var i = 0; i < Math.min(apartments.length, 3); i++) {  
    render(dialog, apartments[i]);  
}
```

Массивы и объекты, содержимое которых вычисляется, собираются один раз, а после этого только переиспользуются

Изменения применяются точноно

Например, при удалении классов с DOM-элемента, не производится попытка удалить все возможные классы, если можно убрать лишь тот, который действительно установлен на DOM-элементе в данный момент

Неправильно:

```
var imageContainer = document.querySelector('.image-container');  
  
var changeFilter = function (filterName) {  
    imageContainer.classList.remove('filter-chrome', 'filter-sepia', 'filter-marvin', 'filter-contrast');  
    imageContainer.classList.add(filterName);  
};
```

Правильно:

```
var imageContainer = document.querySelector('.image-container');  
  
var currentFilter;  
var changeFilter = function (filterName) {  
    if (currentFilter) {  
        imageContainer.classList.remove(currentFilter);  
    }  
    imageContainer.classList.add(filterName);  
    currentFilter = filterName;  
};
```

Сложность. Читаемость.

Для каждого события используется отдельный обработчик

Одна функция не является обработчиком нескольких разных событий

Длинные функции и методы разбиты на несколько небольших

Для работы с JS-коллекциями используются итераторы для массивов

Итераторы используются для трансформаций массивов — `map`, `filter`, `sort` и прочие. А также для обхода проблемы потери окружения в циклах — `forEach`

Например:

```
elements.forEach(function (el) {  
  el.onclick = function () {  
    console.log(el);  
  };  
});
```

Оператор присваивания не используется как часть выражения

Неправильно:

```
imgGenerate(picArray = JSON.parse(data));
```

Правильно:

```
picArray = JSON.parse(data);  
imgGenerate(picArray);
```