

Въведение в езика



JavaScript

История на езика

- ❑ създаден е от *Брендан Айк* за *Netscape* през **1995**-та
- ❑ през **1996** Microsoft включва JScript в Internet Explorer 3 и IIS
- ❑ JScript на Microsoft и JavaScript на Netscape доста се различават - това затруднява създаването на сайтове
- ❑ през **2005** излиза технологията **Ajax** за уеб приложения
- ❑ появяват се библиотеки: Prototype, **jQuery**, MooTools и др.
- ❑ през **2009** *ECMAScript 5* е одобрен от всички
- ❑ *ECMAScript 2016* излезе през юни **2016**

JavaScript е отделен език за програмиране, който няма **нищо общо** с *Java*, освен че споделя част от името и че има сходен синтаксис на някои от основните команди.

Употреба на езика

- ❑ за динамични уеб страници
- ❑ за уеб и мобилни приложения
- ❑ за сървърно програмиране – с NodeJS
- ❑ други приложения
 - ❑ в бази данни – например в MongoDB
 - ❑ като скриптов език
 - ❑ за създаване на игри (Unity и DX Studio)
 - ❑ в среди за разработка

Редактори за JavaScript

❑ онлайн редактори

- TypeScript Playground
- LiveWeave
- repl.it js
- JavaScript tester
- JSBin
- JSFiddle

❑ offline редактори

- Brackets
- VisualStudioCode
- Notepad++

❑ в брауъра

- „Уеб конзола“ във Firefox (Ctrl+Shift+K)
- „Конзола“ в Chrome (Ctrl+Shift+I)

Азбука на езика

- ❑ Допустими в програмите са следните символи:
 - ❑ малки и главни латински букви
 - ❑ цифрите от 0 до 9
 - ❑ специални символи + - * / = () [] { } | & ! < > # \$ ^ %
^ ~ _ . , : ; ` "
 - ❑ разделители – интервал, табулация и нов ред
- ❑ Езикът **прави** разлика между малки и главни букви:
 - ❑ ime ≠ Ime ≠ IME
 - ❑ for ≠ For ≠ FOR

Думи на езика

- ❑ **запазени (ключови) думи** – имат значение, което не може да бъде променяно. Обозначава езиковите конструкции.
Например: **if, for, while, break**
- ❑ **стандартни думи** – за вградените типове данни и обекти и за стандартните методи и свойства.
Пример: **window, Array, String, eval**
- ❑ **потребителски идентификатори** – за именоване на създадени от потребителя променливи, константи, функции и др.

Коментари

- ❑ Части от кода на програмата, които се игнорират при изпълнението и.

// едноредов коментар

/* многоредов коментар */

- ❑ Служат за обяснение на програмата или за временно изключване на код, който искаме да не се изпълнява

❑ Особености

- ❑ коментарите не се влагат едни в други // /* ето така */
- ❑ не се слагат коментари за очевидни неща

Изпълнение на JavaScript

❑ в конзолата на брауъра

// зареждане на уеб адрес

```
window.location = 'https://youtube.com/';
```

❑ всред HTML кода на страницата:

```
<script>
```

// изчистване на текста на страницата

```
document.body.innerHTML = '';
```

// извеждане на текст

```
document.write("Привет от JavaScript");
```

```
</script>
```

❑ чрез команди, записани в отделен файл:

```
<script src="code.js"> </script>
```


Ръководства в Интернет

❑ На български:

- ❑ [Кан Академия: Въведение в JS: рисуване и анимация](#)
- ❑ [Книга "Основи на програмирането" \(с JavaScript\)](#)
- ❑ [Eloquent JavaScript v2 \(BG\)](#)
- ❑ [Програмиране в Интернет](#)

❑ На английски:

- ❑ [w3schools.com/js/](#)
- ❑ [javascript.info](#)
- ❑ [developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/JavaScript](#)
- ❑ [tutorialspoint.com/javascript/](#)
- ❑ [htmldog.com/guides/javascript/](#)

Край

