Основни команди

Деклариране на променливи

- □ общ вид: **var** *u*ме1, *u*ме2;
- □ действие: декларира променлива
- **□** пример: var suma;

var chislo1, chislo2;

Деклариране на константи

```
    □ общ вид:
    const име = стойност;
    □ действие: декларира константа и указва нейната стойност.
    □ пример:
    const n=20;
    const pi=3.14;
```

Команда за присвояване на стойност

- □ общ вид: променлива = израз;
- □ действие: изчислява се стойността на израза и тя се записва в променливата
- □ пример: suma=chislo1+chislo2;

Команда за въвеждане

- □ общ вид: променлива = prompt(*текст, стойност*);
- **прозорец с** указания *текст*, изчаква се въвеждане на стойност от клавиатурата и тя се присвоява на променливата.
- □ пример: chislo2=prompt("Въведете стойност за второто число ", 20);

Инициализиране на променливи

- инициализиране: задаване на начална стойност на променливата
 - при декларирането и: var chislo1=20;
 - чрез присвояване след това: var suma; suma= chislo1+chislo2;
 - чрез въвеждане: chislo2=prompt("Въведете стойност за второто число", 20);
- важно: Всяка променлива трябва да е инициализирана преди да бъде използвана.

Команда за извеждане в текста на документа

- □ общ вид: document.write(*uзраз*); document.writeln(*uзраз*);
- □ действие: изчислява се стойността на израза и тя се извежда в документа. При writeln след това се извежда нов ред.
- □ пример: document.writeIn('Резултатът е:' +suma);

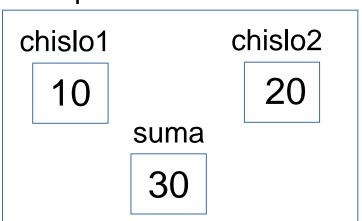
Команда за извеждане – в диалогов прозорец

- □ общ вид: alert(*израз*);
- **при действие:** изчислява се стойността на израза и тя се извежда на екрана в изскачащ прозорец.
- □ пример: alert('Резултатът е:' +suma);

Пример – сума на две числа

```
var chislo1, chislo2, suma;
chislo1 = parseInt(prompt("Въведете число", 10));
chislo2 = parseInt(prompt("Въведете друго число", 20));
suma = chislo1 + chislo2;
alert("Сумата им е " + suma);
```

Оперативна памет



Екран

Въведете число: 10

Въведете друго число: 20

Сумата им е 30

Край