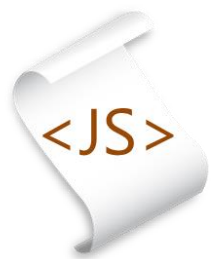


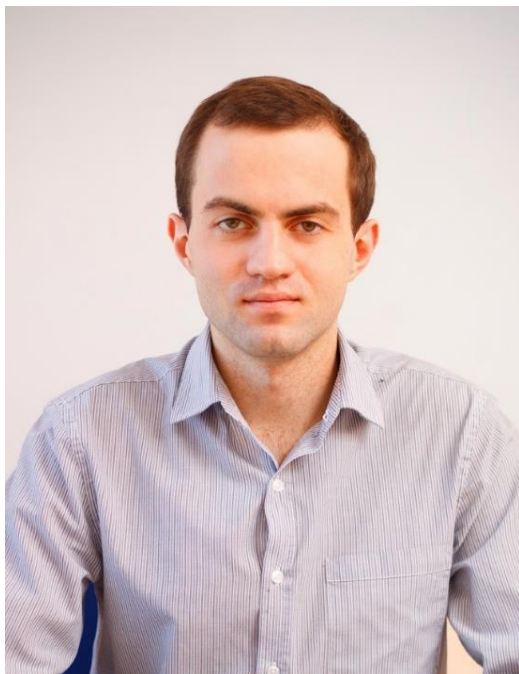
JavaScript Essential



Практика в JavaScript ч. 2

JavaScript Essential

Автор курса



Дмитрий Охрименко
МСТ



DMYTRO OKHRIMENKO

Has successfully completed the requirements to be recognized as a Trainer.

Date of achievement: 03/19/2013
Certification number: E207-8354
Inactive Date: 05/31/2014

Steven A. Ballmer
Chief Executive Officer

Microsoft
CERTIFIED
Trainer

MCID: 9210561

JavaScript Essential

После урока обязательно



Повторите этот урок в видео формате на [ITVDN.com](http://itvdn.com)

Доступ можно получить через руководство Вашего учебного центра



Проверьте как Вы усвоили данный материал на [TestProvider.com](http://testprovider.com)

JavaScript Essential

Тема

Практика в JavaScript ч. 2

JavaScript



JavaScript является мощным и популярным языком программирования в среде веб-разработки. Он более известен как язык скриптов для веб-страниц, но используется и в других программных продуктах, например node.js или Apache CouchDB.

JavaScript

В JavaScript, почти "все" является объектом.

- Логические или численные литералы не могут быть объектами.
- Строки могут быть объектами (и они по своей сущности являются объектом, но есть нюанс).
- Регулярные выражения – также объект.
- Массивы являются объектами, которые могут хранить в себе любые объекты.
- Функция – всегда объект (функции-конструкторы, анонимные функции и т.д.).
- Объекты – всегда объекты 😊.
- В JavaScript все значения, кроме примитивных (литералов), являются объектами.

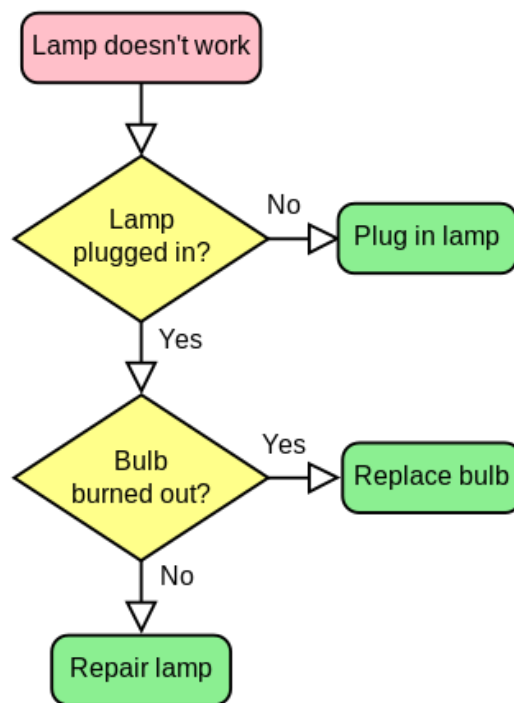
Примитивные значения: строки ("John Doe"), цифры (3, 14), [true/false](#), [null](#), и [undefined](#).

Практика

Продолжаем практику

Приступаем к созданию собственной библиотеки в виде объекта 😊

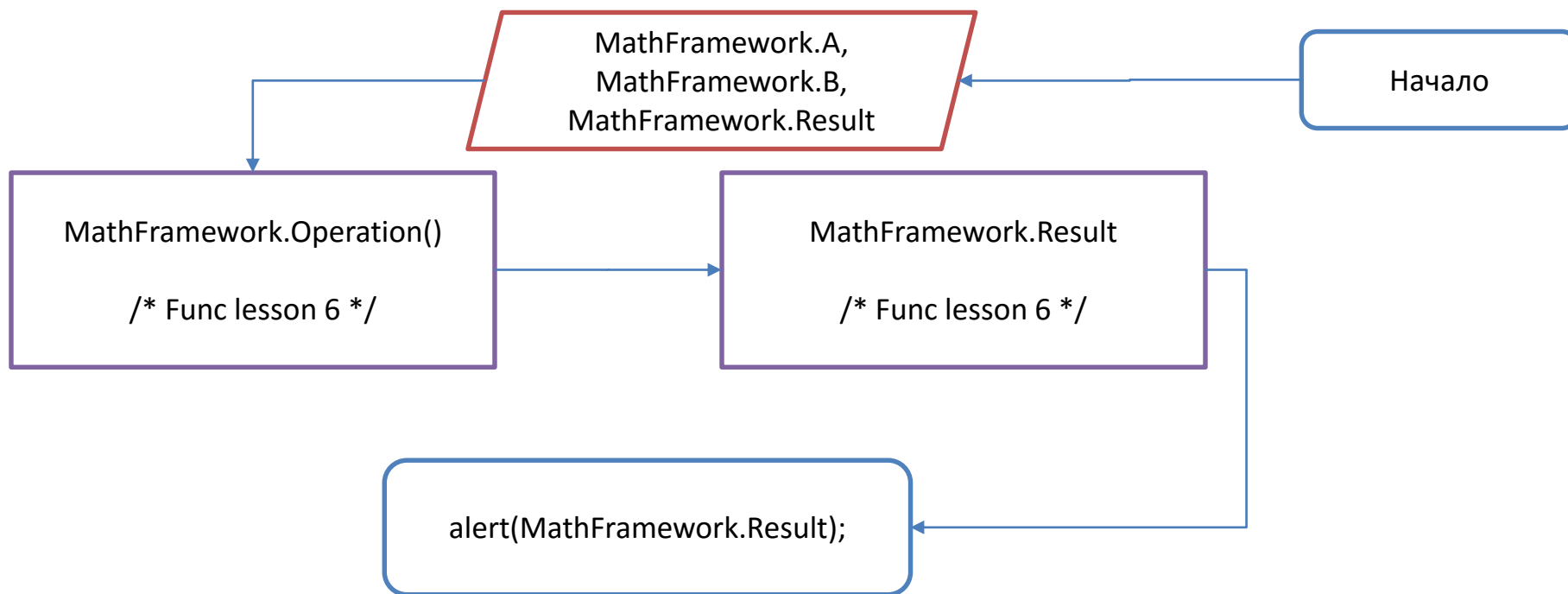
Начнем с рассмотрения блока-схемы первого задания второго урока.



Практика

Первое и второе задание

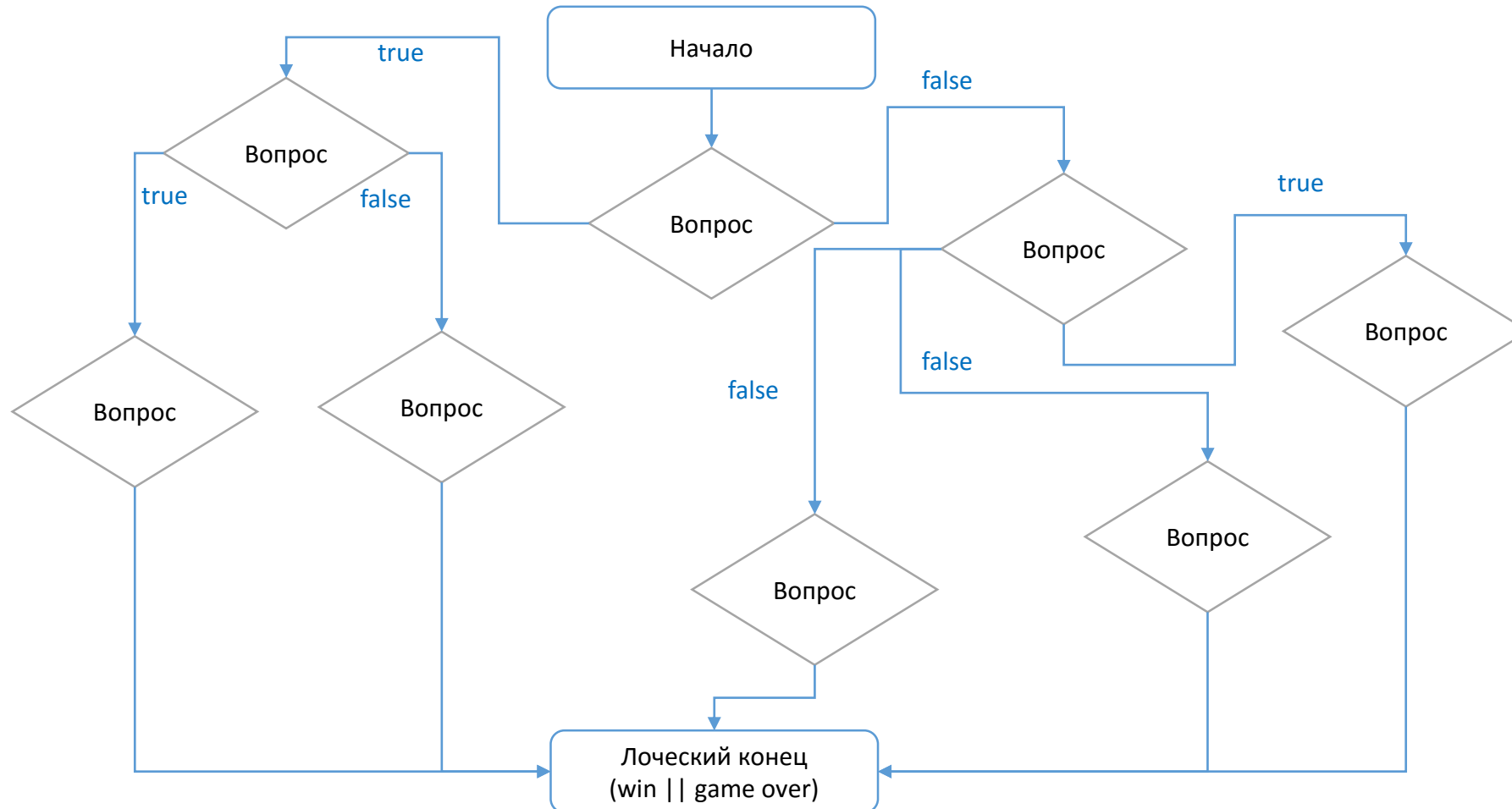
Создать Объект, допустим с названием MathFrameWork со следующей функцией в виде свойства объекта, которую мы создали на 6 уроке. Данная функция должна помещать результат в свойство объекта (напр. Result). В данном Объекте создать два свойства которые принимают либо два числа, массива или объекта. Два свойства заполняет сам пользователь. То есть нужно изменить тип данных и поместить данные в виде массива или же числа.



Практика

Третье задание

Создать игру – квест. Продумайте ход игры 😊



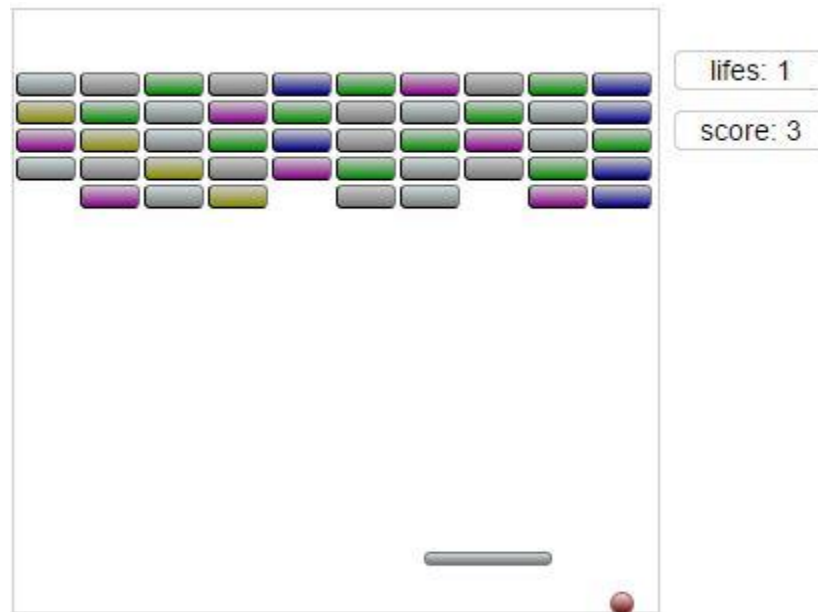
Практика

Игра арканоид

Вы сами сможете создавать игры используя связку JavaScript / HTML / CSS.

Например, арканоид.

Смысл игры – игрок контролирует небольшую платформу-ракетку, которую можно передвигать горизонтально от одной стенки до другой, подставляя её под шарик, предотвращая его падение вниз. Удар шарика по кирпичу приводит к разрушению кирпича. После того как все кирпичи на данном уровне уничтожены, происходит переход на следующий уровень, с новым набором кирпичей.



Смотрите наши уроки в видео формате

ITVDN.com



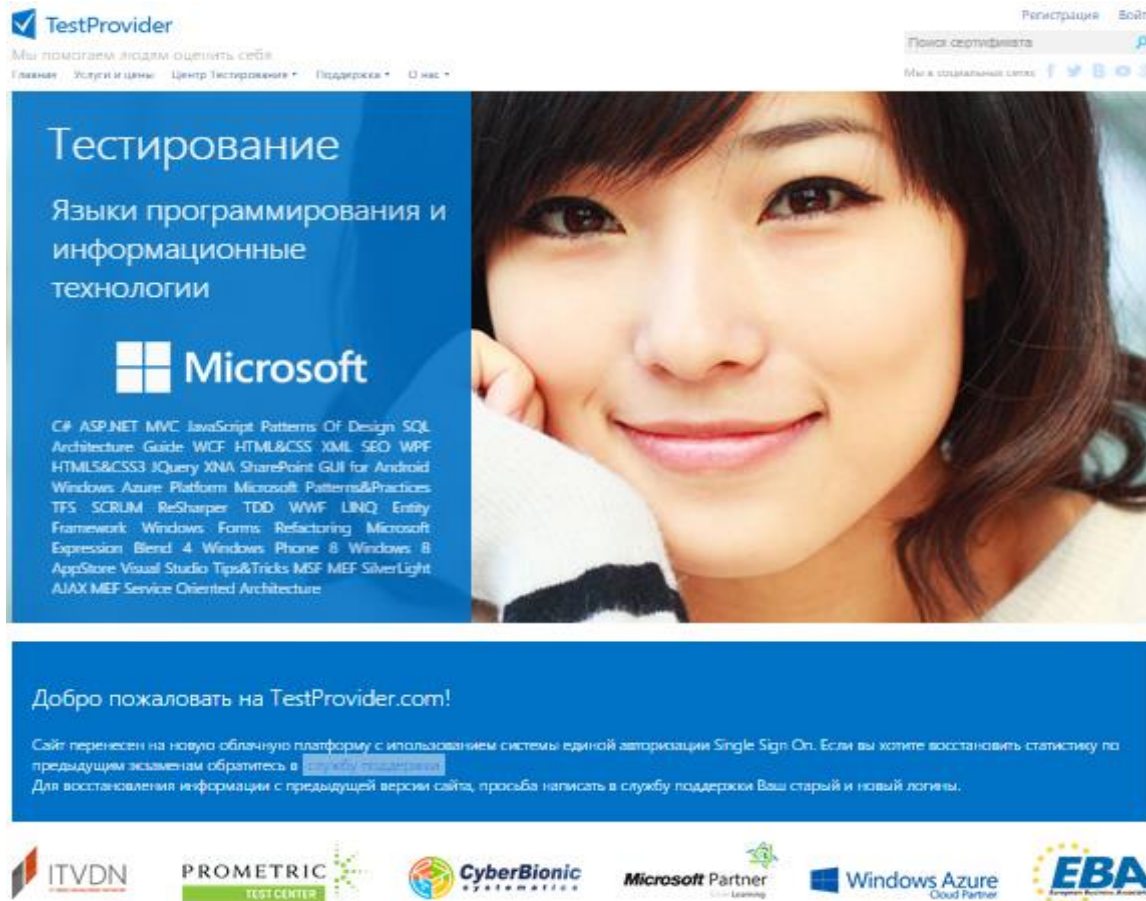
Посмотрите этот урок в видео формате на образовательном портале [ITVDN.com](http://itvdn.com) для закрепления пройденного материала.

Все курсы записаны сертифицированными тренерами, которые работают в учебном центре CyberBionic Systematics



Проверка знаний

TestProvider.com



TestProvider – это online сервис проверки знаний по информационным технологиям. С его помощью Вы можете оценить Ваш уровень и выявить слабые места. Он будет полезен как в процессе изучения технологии, так и общей оценки знаний IT специалиста.

После каждого урока проходите тестирование для проверки знаний на TestProvider.com

Успешное прохождение финального тестирования позволит Вам получить соответствующий Сертификат.



JavaScript Essential

Q&A

Информационный видеосервис для разработчиков программного обеспечения

