

Class Notes

do-while

זו לולאה שמאפשרת ראשית לבצע קטע קוד ורק לאחר מכן לבצע בדיקה האם להמשיך. תחביר:

```
do {  
    // command...  
} while( בדיקת תנאי );
```

המחשב ראשית יבצע את פקודות הלולאה פעם אחת ורק לאחר מכן יבדוק את התנאי. אם true יחזור ויבצע שוב את הפקודות ושוב יבדוק תנאי... אם false – יסיים את הלולאה.

אובייקט – object

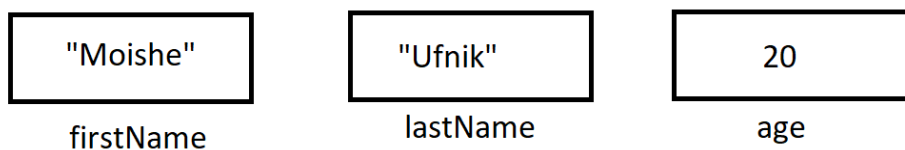
זהו בלוק בזכרון המכיל מספר שדות.

האובייקט מתאר יישות מסוימת שכל השדות הינם מאפיינים שלה.

לדוגמה, אם אנו רוצים לקלוט מאפיינים של אדם הכוללים שם פרטי, שם משפחה וגיל, ניתן לבנות שלושה משתנים:

```
var firstName = "Moishe";  
var lastName = "Ufnik";  
var age = 20;
```

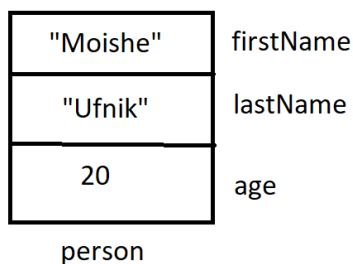
אבל אין ביניהם שום קשר טכני בתוכנית. הם שלושה משתנים בזכרון ללא שום קשר ביניהם.



זה לא נכון לעבוד בצורה כזו!

אם הם מאפיינים של יישות אחת, היישות הזו צריכה גם היא להופיע בקוד ובזכרון:

```
var person = {  
    firstName: "Moishe",  
    lastName: "Ufnik",  
    age: 20  
};
```



גישה לשדה בתוך האובייקט מתבצעת תמיד בעזרת שם האובייקט (במקרה הנ"ל person):

```
alert( person.firstName );
```

לולאת for-in

מסוגלת לרוץ על מאפייני אובייקט. תחביר:

```
for ( var prop in myCat ) {  
    alert( prop ); // הצגת שם המאפיין  
    alert ( myCat[prop] ); // הצגת תוכן המאפיין  
}
```

מערך:

רצף של תאים בזכרון.

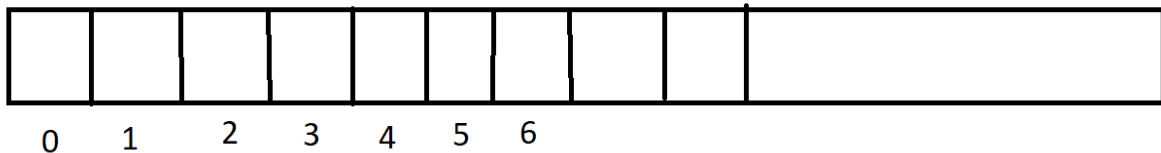
לכל תא יש מיקום במערך. המיקום נקרא אינדקס (index).

התא הראשון הינו במיקום 0

התא השני הינו במיקום 1 וכו'

גישה לתא במערך מתבצעת ע"י שם המערך + האינדקס של התא.

```
var grades = [];  
grades.push(95);  
grades.push(100);  
grades.push(87);  
grades.push(95);  
document.write("First grade: " + grades[0] + "<br>"); // 95
```



ניתן לרוץ על מערך ע"י לולאת for רגילה.

