



#ШПАРГАЛОЧКИ

СОЗДАНИЕ САЙТОВ FRONT-END РАЗРАБОТКА

Средний уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити
в Telegram: https://t.me/hw_school





Калькулятор - 2.0

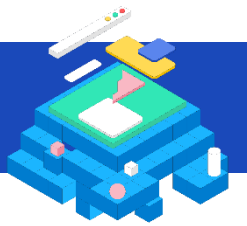


outline и box-sizing

outline - внешняя рамка, создается так же, как и `border`, но не влияет на размеры элемента. Часто бывает у кнопок по умолчанию. Чтобы убрать ее, достаточно написать

outline: none;

box-sizing - свойство, которое задает, как будут считаться размеры элемента. При значении **content-box** к размерам элемента будут **прибавлены** размеры **border** и **padding**. А при значении **border-box** ширина элемента не превысит значений, указанных в **width** и **height**.



classList и его методы

Свойство для работы с классами элемента **classList** использует 4 метода:

.add - добавляет класс

.remove - удаляет класс

.contains - проверяет, есть ли класс у элемента

.toggle - если класс есть - удаляет, если нет - добавляет

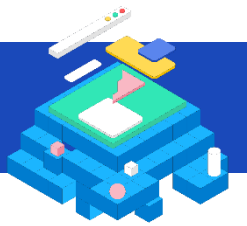


eval

eval - интересная команда, которая умеет выполнять код, написанный в строке. Например, ей можно передать заключенное в кавычки математическое действие и она его выполнит:

```
console.log(eval("10 + 21")); // 32
```

В реальной разработке использование **eval** считается небезопасным.



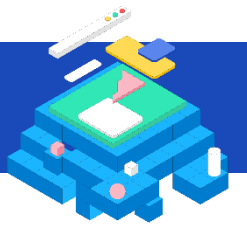
substring

substring(start, end) - функция для получения подстроки (части строки, начиная с индекса **start** и заканчивая **end**, не включая его).

```
let string = "Hello world!";
```

```
console.log(string.substring(0, 5)) // "Hello"
```

```
console.log(string.substring(0, string.length - 1)) // "Hello world"
```



replace

replace - команда, заменяющая в строке указанный символ.

Принимает **регулярное выражение** (простыми словами - что нужно заменить) и новое значение (на которое меняем старое).

Чтобы заменить именно последний символ строки, подойдет регулярное выражение **/\$/**:

```
string.replace(/$/, "new");
```