

# コーディング ライブ授業

後期3週目

「JavaScript」





1. 受講生MTG
2. はじめに
3. 座学
4. 実習
5. 講師FB
6. まとめ
7. 受講生MTG

# 受講生MTG

# 卒業制作

# クライアントワーク

はじめに

# 役割分担

- プロジェクトリーダー
- トップページと共通CSS
- 下層ページ
- JavaScriptと下層ページ等のヘルプ



## 先週の課題

お気に入りサービスやツールを見つけて、3分で紹介

- 何をするものか
- どこが気に入っているか
- 実際にどうやって活用しているか

## 「おみくじアプリ」

- どんな見た目にするか  
基本要素は結果の表示と実行ボタン
- どんな内容にするか

座学の時間

JavaScript

空のHTMLファイルを用意して

# 変数スコープ

スコープとは参照できる範囲のこと

ところで“変数宣言”何があった？



## 変数宣言の種類

宣言	内容
何もつけない	グローバル
var	関数 再宣言可
let	ブロック 再宣言不可
const	ブロック 再宣言不可 定数

## スコープの種類

- └─ グローバルスコープ
- └─ ローカルスコープ
  - └─ 関数スコープ
  - └─ ブロックスコープ

実際に体験してみよう

# 配列

変数の一種

複数の値をまとめて管理、格納できる

衣装ケースをイメージしてみて



- Tシャツ
- パンツ
- 靴下

※1つの段にはひとつしかもの（値）が入らないよ

## - 配列の書き方 -

配列名 = [要素1, 要素2, 要素3, ...];

```
wardrobe = ["Tシャツ", "パンツ", "靴下"]
```

- 参照するには -

全部の値：配列名;

```
wardrobe
```

値を一つだけ：配列名[添え字];

```
wardrobe[0]
```

※添え字は数字で0から始まります



## 配列の操作1

記述	内容	例
length	要素の数を調べる	wardrobe.length
push()	最後に要素を追加	wardrobe.push(“ズボン”)
pop()	最後の要素を削除	wardrobe.pop()
unshift()	最初に要素を追加	wardrobe.unshift(“ハンカチ”)
shift()	最初の要素を削除	wardrobe.shift()

## 配列の操作2

記述	内容	例
slice()	コピーするときなど	後述
splice()	任意の位置で追加や削除	後述

```
/**
 * slice(コピー開始の位置,コピー終了の位置+1)
 */

//a = wardrobe.slice(1,2);//1番目の要素から1番目の要素までをコピー
a = wardrobe.slice(1,4);//1番目の要素から3番目の要素までをコピー
console.log("sliceの結果：" + a);
```

```
/**
 * splice(削除開始の位置, 削除する要素数)
 */

wardrobe.splice(0, 1); // 0番目から1つの要素を消す
console.log("spliceの結果：" + wardrobe);

// 2番目から1つも要素を消さないで、その位置の後ろに要素を追加
letterCase.splice(2, 0, "ズボン");
console.log("spliceの結果2：" + wardrobe);
```

API

# アプリケーションプログラミングインターフェース

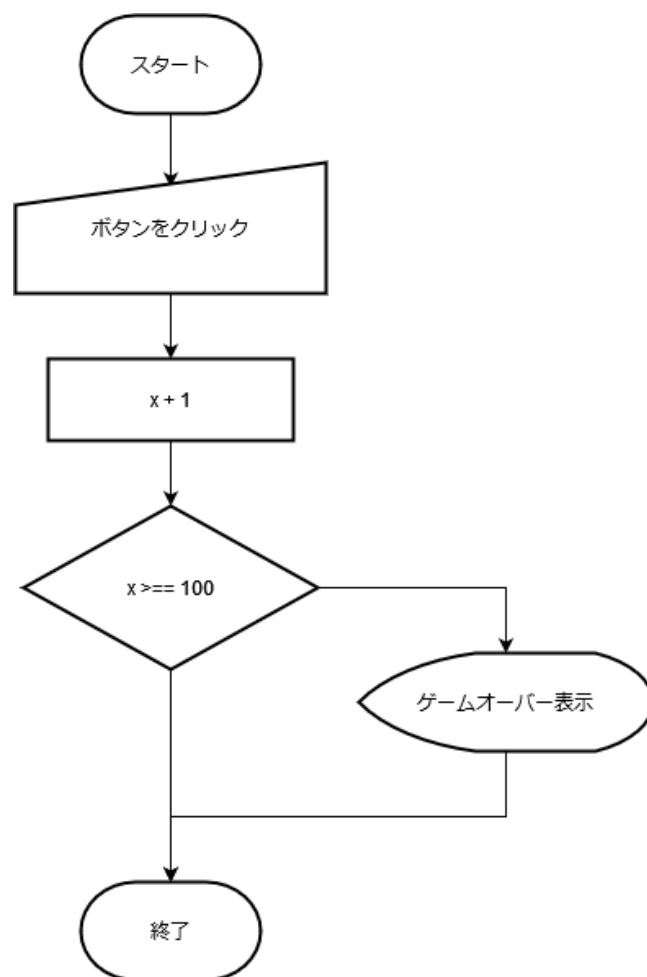
- Web API（ウェブAPI）の一覧リスト  
<https://it-jog.com/wapi/webapis>
- 【2022年最新】これは使える！種類別アプリAPI一覧  
<https://engineer-style.jp/articles/1675>

クジラWeb API <https://api.aoikujira.com/>



何かを作るときのアドバイス

作るときには設計を





実技

# ページのトップに戻るボタン

サンプルファイル

`example/js.html`

以前の前期

`example/js-0-c.html`

以前の後期

`example/js-0-m.html`

# おみくじの解説

サンプルファイル  
example/omikuji.html

# スクロールの監視

サンプルファイル

`example/intersection_observer.html`



実習

11:20-11:50まで  
※休憩等は自由に

来週に向けて

おみくじを来週の授業で完成するところまですすめて  
おく

# 予告

次週はHTMLとCSSのお話し  
座学多めになる予定です



