

# Zapiski iz pouka Osnove programiranja

Matej Blagšič

26. november 2017

# Kazalo

<b>1</b>	<b>Osnovno</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>PRAVILA</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Razhroščevanje</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Spremenljivke</b>	<b>4</b>
4.1	Tipi spremenljivk . . . . .	4
4.2	Pretvorbe tipov . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Izrazi</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Operatorji</b>	<b>6</b>
6.1	Aritmetični . . . . .	6
6.2	Primerjalni . . . . .	6
6.3	Logični . . . . .	7
6.4	Vejični . . . . .	8
6.5	Pogojni . . . . .	8
6.6	Primerjalni . . . . .	8
<b>7</b>	<b>Stavki</b>	<b>8</b>
7.1	Stavek if/else . . . . .	9
7.2	Stavek for . . . . .	10
7.3	Stavek while . . . . .	11
<b>8</b>	<b>Objekti</b>	<b>12</b>

8.1	Postopki(methods)	12
8.2	Objektni tipi	12
<b>9</b>	<b>Funkcije</b>	<b>13</b>

# JavaScript

## 1 Osnovno

JavaScript je jezik, ki je integriran v neko okolje, kot je npr. HTML.

```
<script>
<!-- KODA -->
</script>
```

Območje delovanja js kode je:

```
<script src = "../pot do datoteke/imedatoteke.js"><\script>
```

Operator **console.log()**; izpiše vneseno vrednost/spremenljivko v konzolo, ki je dostopna v brskalniku z ukazom Ctrl + Shift + J

## 2 PRAVILA

- angleške črke
- desetiška števila
- podčrtaj ( \_ ) ločuje besede
- začetek stavka ne sme biti število
- loči velike in male črke(je case-sensitive)
- nedovoljena uporaba razerviranih izrazov/funkcij(&, = ...)
- "navednice" označujejo dobessedno navajanje/znak
- primer:

```
console.log(a); <!-- Izpiše vrednost spremenljivke -->
console.log("a"); <!-- Izpiše znak a -->
```

## 3 Razhroščevanje

V konzoli brskalnika lahko najdemo tudi orodje za razhroščevanje(debugging). V temu orodju se označi vrstica kode, ki jo želimo opazovati, kako se izvaja. Ob strani imamo tudi predalčnik "watch", kjer lahko nastavimo, katero spremenljivko želimo opazovati("add expression"). Nato osvežimo stran in se nam program ustavi na izbrani vrstici. Lahko najdemo ikone za ustavitev programa("||"), zraven pa "step" ikono. Ta nam izvede program en korak naprej. Tako lahko opazujemo, kako program deluje in kako se naše spremenljivke spreminjajo.

## 4 Spremenljivke

```
var = a;
```

Z enačajem se definira vrednost ali izraz spremenljivki na desni strani(var). Definicija se **VEDNO** konča s podpičjem.

Operator "=" definira spremenljivko in ji priredi neko vrednost ali izraz.

```
a = 31;
```

Spremenljivki a priredimo vrednost 31.

### 4.1 Tipi spremenljivk

Operator **typeof()** vrne tip spremenljivke/vrednosti.

**Številski(number)**

VREDNOSTI: 41, 2.15, Nan, infinity

primer:

```
console.log(typeof (13)) <!-- v konzoli se nam izpiše "number"-->
```

### **Boolov(boolean)**

VREDNOSTI: TRUE, FALSE primer:

```
console.log(typeof TRUE) <-- v konzoli se nam izpiše "boolean"-->
```

### **Znakovni niz(string)**

VREDNOST: "jabolko" -> string primer:

```
console.log(typeof ("jabolko")) <!-- v konzoli nam izpiše "string"-->
```

### **Dedoločen tip(undefined)**

VREDNOST: undefined

## **4.2 Pretvorbe tipov**

```
Number(); --> pretvori v številko  
Boolean(); --> pretvori v boolean  
String(); --> pretvori v znakovni niz
```

### **Boolean -> number**

FALSE -> 0

TRUE -> 1

### **String -> number**

"42" -> 42 če uporabljamo operatorje  $\times$  ali  $\div$  ali  $-$

"5x" -> NaN ni število, ker se pretvori tudi string x, ki ni število

"5"+5 -> "55" če uporabljamo operator +

Operator + pričakuje enak tip spremenljivke na obeh straneh, zato pretvori number v string in ju zlepi kot dva stringa.

Number -> string

42 -> "42"

## 5 Izrazi

Izraz je del kode, ki razreši vrednost. Lahko vrednost dodeli spremenljivki ali pa jo ima sam.

Na primer: Izraz `x = 7` dodeli vrednost 7 spremenljivki `x`.

Pomembna lastnost izrazov je PREDNOST ali *precedence* operatorjev med seboj. To pomeni, da program bere operatorje glede na njihovo prioriteto oz. prednost.

Na primer: V izrazu `a + b * c` ima operator `*` prednost pred operatorjem `+`, zato program najprej zmnoži števili `b` in `c` in nato sešteje vsoto s številom `a`.

Operatorji istega tipa/prednosti se pa izvajajo v vrstnem redu iz leve proti desni (*associativity*).

## 6 Operatorji

### 6.1 Aritmetični

`+`, `-`                      Unarni/Binarni

`×`, `÷`

`%`                      Ostanek pri deljenju

### 6.2 Primerjalni

Ti operatorji vračajo le *TRUE* ali *FALSE*.

`>`, `>=`                      Večje, večje ali enako (pomembno je zaporedje znakov!!)

<, <=	Manjše, manjše ali enako
==	Je enako
!=	Ni enako

Prav tako velja tudi: "5" == 5 -> *TRUE*

## 6.3 Logični

Ti operatorji vračajo le *TRUE* ali *FALSE*.

&&	Logični IN
	Logični ALI
!	Negacija
=	Priredilni operator -> spremenljivki na levi strani priredi vrednost na desni strani.

Prednost in red izvajanja:

<b>Aritmetični</b>	->
<b>Primerjalni</b>	->
<b>Logični</b>	->
<b>Priredilni</b>	<-

Bljižnice(shorthands):

<b>x = x + izraz</b>	=> v spremenljivko x shranimo vsoto spremenljivke asdasdsadasdasdasdasd
<b>x += izraz</b>	=> okrajšan zgornji stavek
<b>x -= izraz</b>	spremenljivki x odštejemo vrednost izraza
<b>x++</b>	=> spremenljivki x se vrednost poveča za 1
<b>x--</b>	spremenljivki x zmanjšamo vrednost za 1



## 6.4 Vejični

Ima še nižjo prioriteto, kot priredilni operator

## 6.5 Pogojni

```
pogoj ? ce_je_true : ce_je_false
```

V prvi del pred vprašajem se vnese pogoj in nato izraz, ki se prebere, če je pogoj izpolnjen, po dvopičjem pa sledi izraz, če pogoj ni izpolnjen.

Primer:

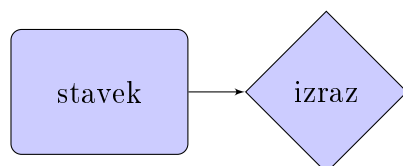
```
var x = 3;  
var y = 0;  
x > 2 ? y = 1 : y = 2;  
console.log(y); --> konzola v tem primeru izpiše 1
```

## 6.6 Primerjalni

Črke: Črke primerja po abecedi, velike črke so pred malimi. Primerja se od prve do zadnje.

## 7 Stavki

### Diagram poteka



Obstaja prazen stavek, ki vsebuje le podpičje. Podpičja so neobvezna v Javascriptu, a jih je vseeno dobro uporabljati.

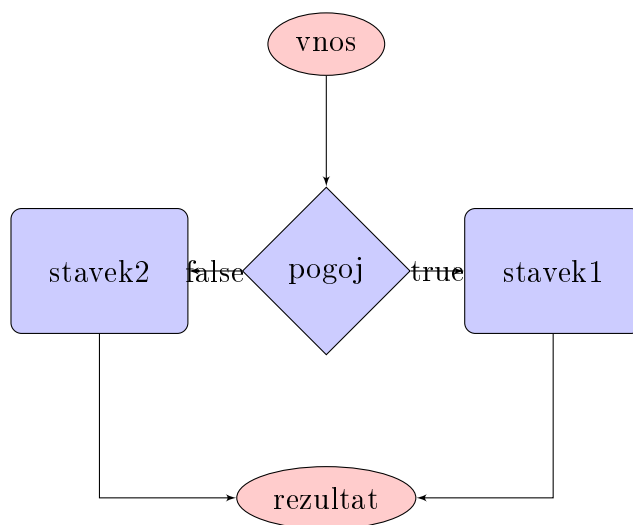
Primer stavka:

```
{  
  stavek1;  
  stavek2;  
  ...  
  stavekN;  
}
```

## 7.1 Stavek if/else

```
if (pogoj) stavek1 else stavek2
```

Po pogoju, sledi glede na rezultat pogoja **LE EN STAVEK!!** Za več kot en stavek, se uporabi zaviti oklepaj.



Primer stavkov: Računanje idealne teže s podanim podatkom o spolu in višini. Izvozi podatek idealne teže.

```
<script>

    var teza;
    var visina;
    var spol;

    spol = prompt("Vnesi spol (m/z)");

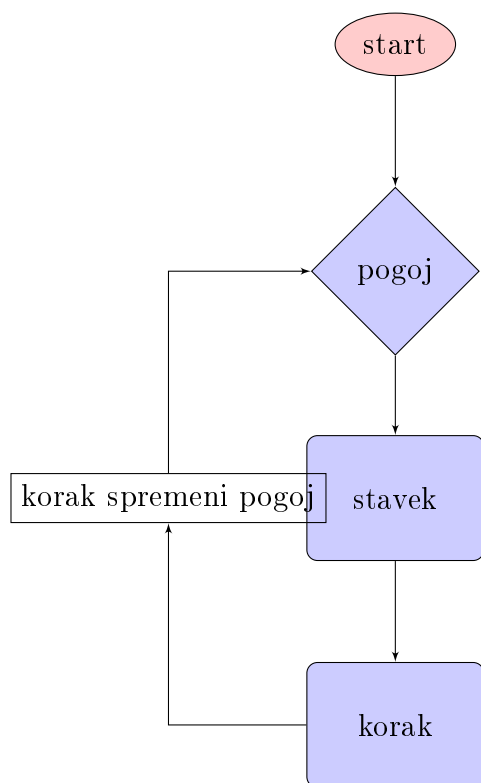
    if(spol == "m"){
        teza = 48 + (visina - 150) * 0.9;
    }
    else{
        teza = 43 + (visina - 150) * 0.7;
    }
    console.log("Tvoja idealna teža je" + teza + "kg");

</script>
```

## 7.2 Stavek for

for (start; pogoj; korak) stavek

For stavek izvaja določen stavek, dokler je pogoj uresničen. V for stavek se vnese šartni parameter. Ta se preveri v pogoj in se spreminja po koraku.



Npr: začnemo s številom  $i$ , katerega vrednost je 0. Če hočemo stavek ponoviti 4-krat, potem bomo povečevali naš  $i$  do števila 3 (štetje se začne s številom 0) s korakom  $i(i++)$ . To pomeni, da vsakič ko se bo izvedel stavek (več stavkov z  $\{\}$ ) v for stavku, se po glede na nastavljen korak spremenil pogoj za 1 več( $i++$ ). Torej je v drugem (1-tem) krogu pogoj  $i = 1$  in tako naprej.

```
for(var i = 0; i < 4; i++) console.log("Zdaj se izvajam v " + i + "-tem krogu");
```

### 7.3 Stavek while

```
while (pogoj) stavek;
```

## 8 Objekti

`Math.PI` V tem primeru, je `Math` objekt, ki ga mi vstavljamo v kodo. In "PI" je njegova lastnost/postopek oz. kateri del objekta `Math` želimo. V tem primeru nam objekt `Math.PI` vstavi število  $\pi$

### 8.1 Postopki(methods)

To so deli `Math` objekta, npr: `Math.abs()`;

**abs()** absolutna vrednost

**max()** največji od vnesenih(array) npr: `Math.max(array[ ])`

**pow()** potenca, npr: `Math.pow(3,2) = 32 = 9`

**random()** naključno število od [0, 1)

**sqrt()** kvadratni koren

**round()** klasično zaokroževanje

**ceil()** zaokroževane navzgor

**floor()** zaokroževanje navzdol

**sin(), cos(), tan()** kotne funkcije

### 8.2 Objektni tipi

`spr = new [tip-objekta](parameter)` `spr` je nov objekt z imenom `spr`. Z ukazom `new` deklariramo vrsto oz. tip objekta. Tako dobimo: `spr.lastonst()` ali `spr.postopek()`

#### Array

`var a = new Array();` ali `var a[ ];` V oglatem oklepaju so elementi v žbirki, katere indeks se začne z 0. Torej podatek `a[0]` je prvi oz. nič-ti člen v zbirki. V našem primeru, je `Array` konstruktor, saj konstruira nov objekt.

`a[i] = i-ti člen array-a "a[ ]"`

Postopek

**indexOf()** nam izpiše želeni člen array-a. `indexOf` je postopek oz. lastnost of objekta array.

Primer: `var a = new Array(1,25,25,6,d,64); a.indexOf(4) = "d"`

Če postopek `indexOf()` ne najde želenega člena, bo izpisal `-1`.

## 9 Funkcije

```
function myFunction(par1, par2, ...)  
{  
    //koda  
    return vrednost;  
}
```

v `function(par1, par2, ...)` so `par1, par2` formalni parametri(spremenljivke)

Vhodni podatki so določeni podatki, ki jih funkcija potrebuje, da se izvede in da "izpljune" ven vrednost.

Funkcijo se kliče: `myFunction(par1, par2, ..., parN)` , kjer so `par1, par2,...` dejanski parametri.

Primer funkcije:

```
<head>  
  <script>  
    function crta(dolzina){  
      var i;  
      var c = "";  
      for (i = 0; i < dolzina; i++){  
        c += "-";  
      }  
      console.log(c);  
    }  
  </script>  
</head>
```

```
<body>
  <script>
    crta(7);
    crta(12);
  </script>
</body>
```

Najprej se izvede funkcija `crta(7)`; z vnešenim parametrom, ki je definiran v glavi strani. Nato pa se izvede `crta(12)`; ki pa kliče isto funkcijo, le da je vhodni parameter drugačen.

Lahko dodamo `return vrednost` je funkcija, ki vrne vrednost zelene premenljivke. Tako lahko shranjujemo vrednosti funkcije v spremenljivko, da ne rabimo vstavljati dolge kode v našo glavno kodo.

```
var spr;
spr = myFunction(dejanski parametri);
```

v zgornjem primeru, nam funkcija `myFuntion()` vrne neko vrednost, ki jo vstavimo v spremenljivko.

Primer:

`myFunction()` vzame na primer neka števila, in vrne vrednost največjega. `console.log(myFunction(var1, var2, var3, var4, var5,...))`; v konzolo izpišemo vrednost, ki jo izpljune funkcija `myFunction` z vnešenimi podatki `var1, var2, var3 ...`