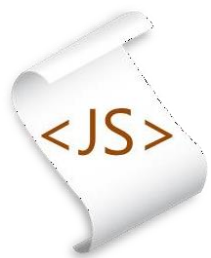


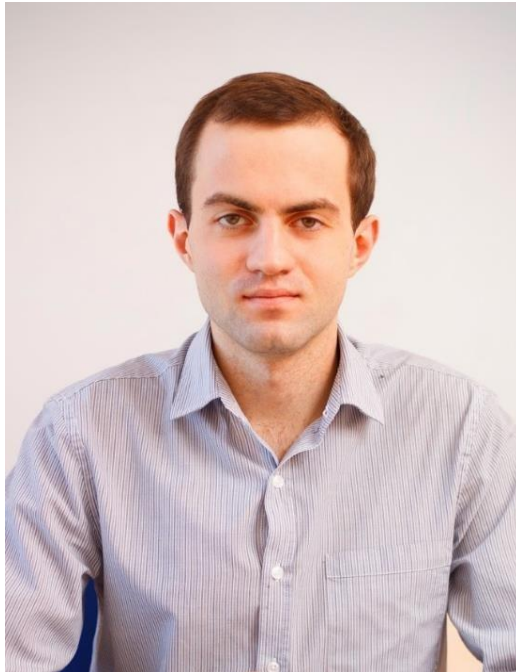
JavaScript Essential



Практика у JavaScript.
Частина 2

JavaScript Essential

Автор курсу



Дмитро Охріменко
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

Після уроку обов'язково



Повторіть цей урок у форматі відео на [ITVDN.com](http://itvdn.com)

Доступ можна отримати через керівництво Вашого навчального центру



Перевірте, як Ви засвоїли цей матеріал на [TestProvider.com](http://testprovider.com)

JavaScript Essential

Тема

Практика в JavaScript. Частина 2

JavaScript



JavaScript є потужною та популярною мовою програмування у середовищі веброзробки. Вона відома як мова скриптів для вебсторінок, але використовується і в інших програмних продуктах, наприклад, node.js або Apache CouchDB.

JavaScript

У JavaScript майже «все» є об'єктом.

- Логічні чи чисельні літерали не можуть бути об'єктами.
- Рядки можуть бути об'єктами (вони за своєю сутністю є об'єктами, але є нюанс).
- Регулярні висловлювання – також об'єкт.
- Масиви є об'єктами, які можуть зберігати у собі будь-які об'єкти.
- Функція – завжди об'єкт (функції-конструктори, анонімні функції тощо).
- Об'єкти – завжди об'єкти 😊.
- У JavaScript всі значення, окрім примітивних (літералів), є об'єктами.

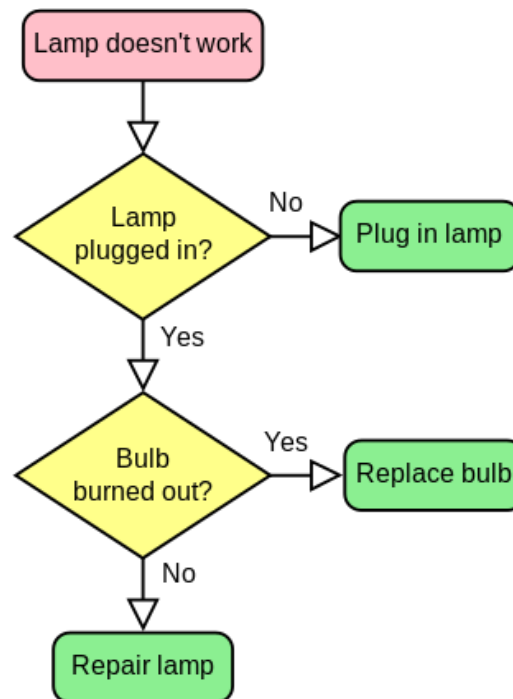
Примітивні значення: рядки («John Doe»), цифри (3, 14), [true/false](#), [null](#) та [undefined](#).

Практика

Продовжуємо практику

Розпочинаємо створення власної бібліотеки як об'єкта.

Почнемо з розгляду блоку-схеми першого завдання другого уроку.

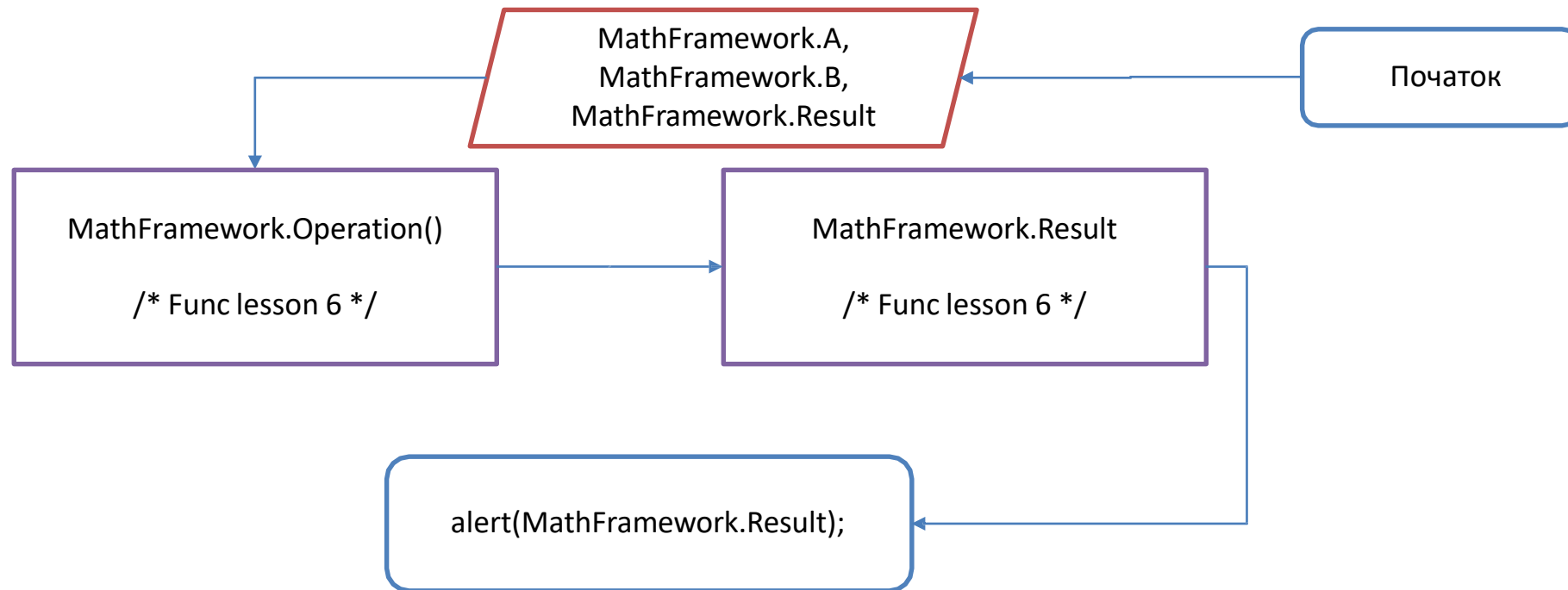


Практика

Перше та друге завдання

Створити об'єкт з назвою MathFrameWork з функцією у вигляді властивості об'єкта, яку ми створили на 6 уроці. Ця функція має поміщати результат у властивість об'єкта (наприклад, Result).

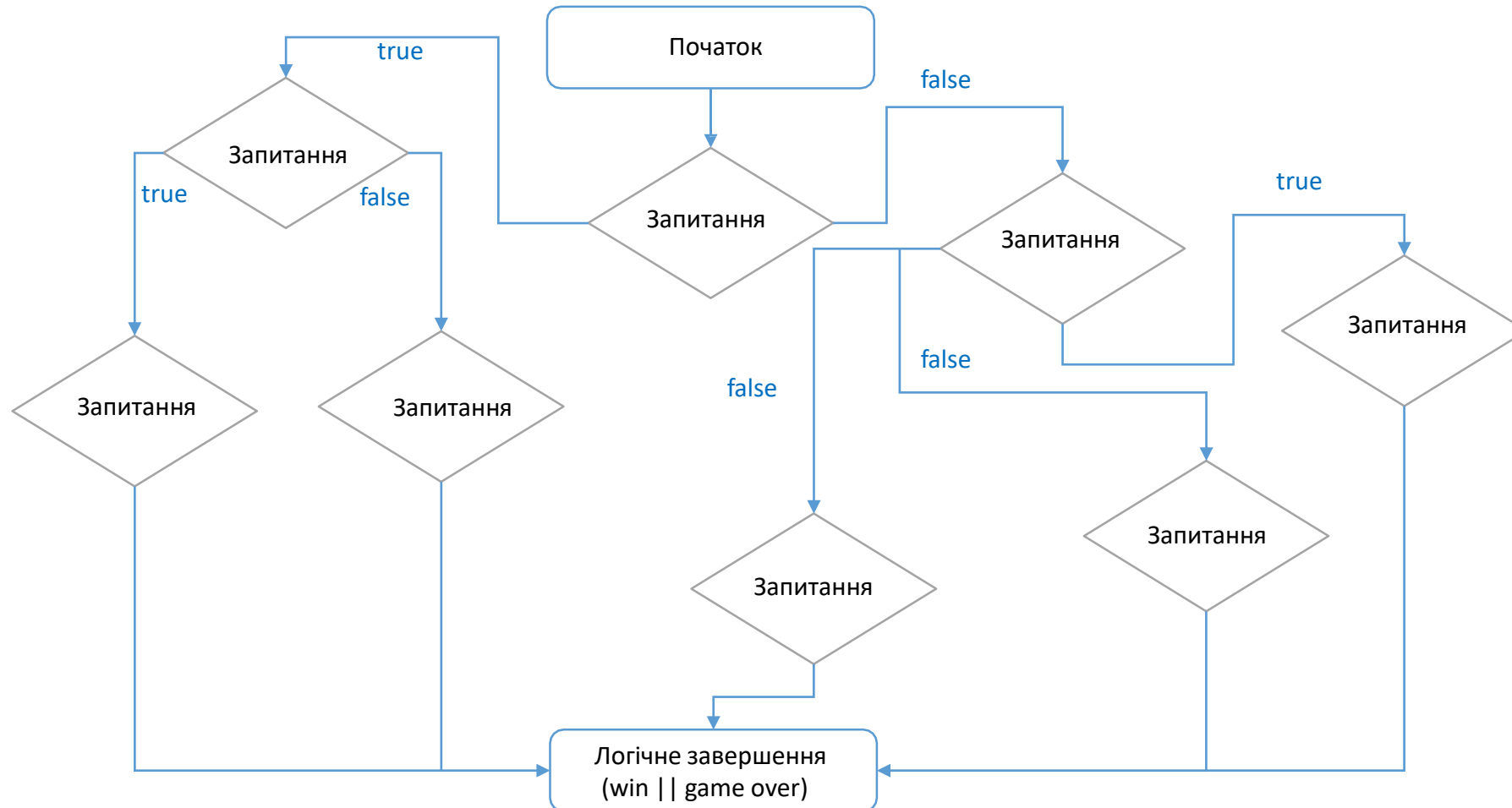
У цьому об'єкті створити дві властивості, які приймають або два числа, або два масиви або два об'єкти. Дві властивості заповнює сам користувач. Тобто потрібно змінити тип даних і помістити дані у вигляді масиву або числа.



Практика

Третє завдання

Створити гру – квест. Продумайте хід гри ☺



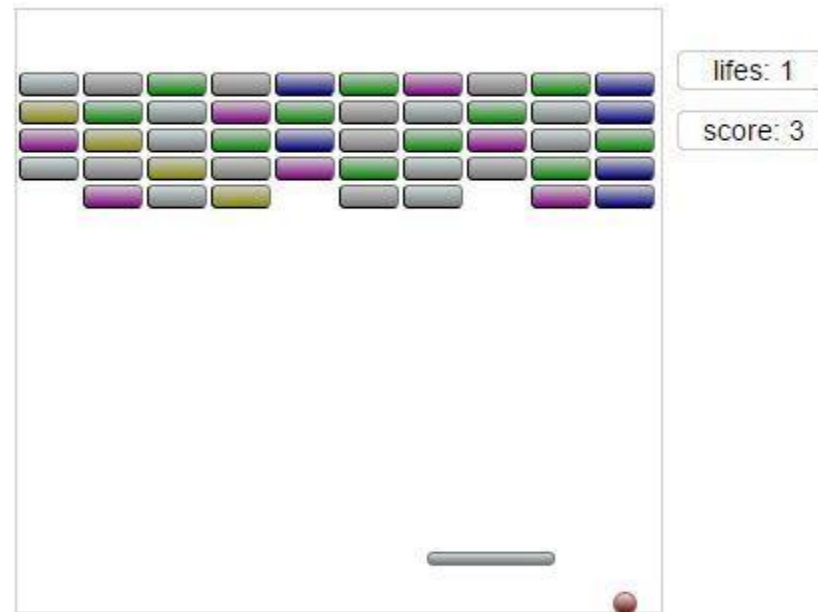
Практика

Гра арканойд

Ви самі зможете створювати ігри, використовуючи зв'язку JavaScript/HTML/CSS.

Наприклад, арканойд.

Сенс гри – гравець контролює невелику платформу-ракетку, яку можна пересувати горизонтально від однієї стінки до іншої, підставляючи її під кульку, запобігаючи її падінню вниз. Удар кульки по цеглині призводить до руйнування цегли. Після того, як усі цеглини на певному рівні знищені, відбувається перехід на наступний рівень з новим набором цегли.



Дивіться наші уроки у форматі відео

ITVDN.com



ITVDN

IT VIDEO DEVELOPERS NETWORK

Подивіться цей урок у форматі відео на

освітньому порталі ITVDN.com
для закріплення пройденого матеріалу.

Усі курси записані сертифікованими
тренерами, які працюють у навчальному
центрі CyberBionic Systematics.

Перевірка знань

TestProvider.com



TestProvider – це online-сервіс перевірки знань з інформаційних технологій. Завдяки йому Ви можете оцінити Ваш рівень і виявити слабкі місця. Він буде корисним як у процесі вивчення технології, так і для загальної оцінки знань IT-фахівця.

Після кожного уроку проходите тестування для перевірки знань на TestProvider.com.

Успішне проходження фінального тестування дасть Вам змогу отримати відповідний [Сертифікат](#).

JavaScript Essential

Q&A

Інформаційний відеосервіс для розробників програмного забезпечення

