

Коллекции и итерации



Автор курса



Виноградов Владимир





MCID: 9210561

После урока обязательно





Повторите этот урок в видео формате на <u>ITVDN.com</u>

Доступ можно получить через руководство вашего учебного центра

Проверьте как Вы усвоили данный материал на <u>TestProvider.com</u>



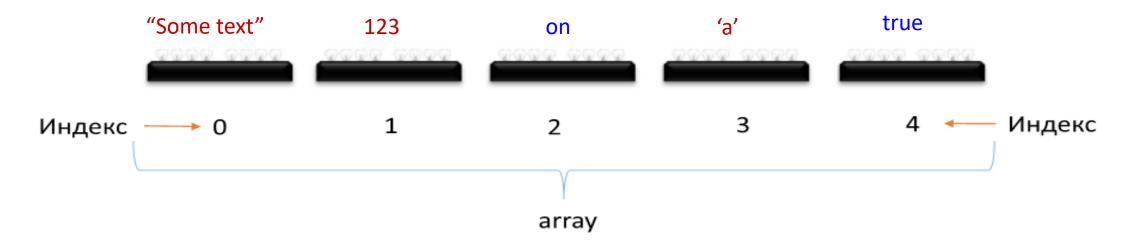
Тема

Коллекции и итерации



Массивы

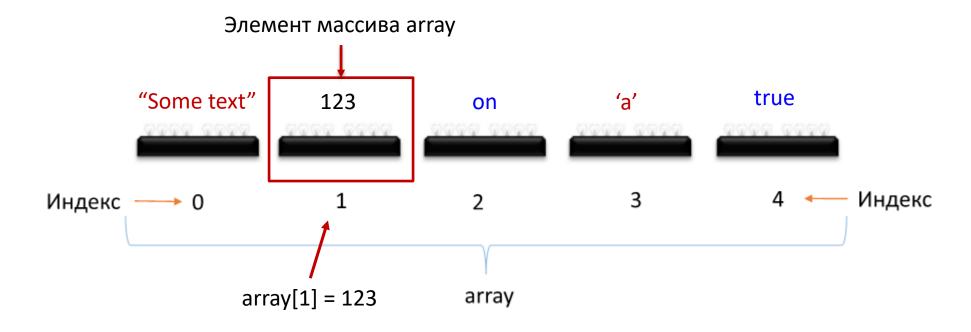
Массив — это набор значений различного типа, которые расположены в памяти непосредственно друг за другом, и доступ к которым осуществляется по индексу





Массивы

Индекс массива — целое число, либо значение типа, приводимого к целому числу, указывающее на конкретный элемент массива





Создание массива

Одномерный массив – это массив содержащий один индекс.





Способы создания одномерного массива

```
array = new Array()

array = new Array(10)

array = new Array(1, 2, 3, 4, 5)

array = ['a', 'b', 'c', 'd', 'e']
```



Создание многомерных массивов

Массивы бывают многомерными, для этого в каждый элемент массива следует расположить еще один массив

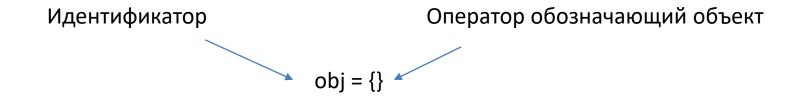
```
array = new Array(5);
array[1] = new Array(5);
array[0] = new Array(5);
array[2] = new Array(5);
array[3] = new Array(5);
array[4] = new Array(5);
```



Объекты

Объекты — это составной тип данных, они объединяют множество значений в единый модуль и позволяют сохранять и извлекать значения по их именам.

Объекты обладают двумя природами – состояние (свойства) и поведение (методы).



Способы создания объектов

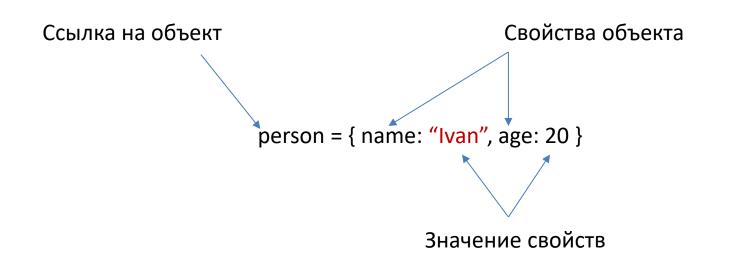
```
Создание объекта через<br/>блок инициализации.Создание объекта через<br/>конструктор.person =person = new Object()name: "Ivan"<br/>age: 20<br/>say: ->person.name = "Ivan"<br/>person.age = 20<br/>person.say = () ->
```

Функции которые находятся в объекте, называются методами



Использование объектов

Для доступа к свойствам объекта используется оператор «.»



document.write "name #{person.name}"

Обращение к свойству name объекта person



Символ @

```
Person1 =
         name: "Ivan"
Person2 =
         name "Leonid"
say = ->
         alert "Hello, I am #{@name}"
         return
Person1.sayHi = say
Person2.sayHi = say
Person1.sayHi()
Person2.sayHi()
```

B CoffeeScript символ @ аналогичен ключевому слову this в JavaScript, и указывает на собственника объекта



Циклы

Цикл — управляющая конструкция предназначенная для организации многократного исполнения набора инструкций. Один проход цикла называется итерацией.

Циклом может называться любая многократно исполняемая последовательность инструкций, организованная любым способом.

ПОКА: (Условие удовлетворяет истинности)

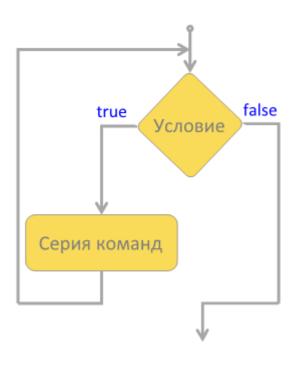
НАЧАЛО ЦИКЛА: Выполнить серию команд;

КОНЕЦ ЦИКЛА



Цикл while

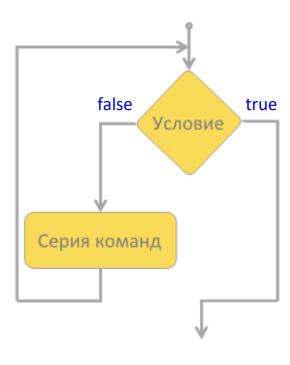
Цикл с предусловием – while, это цикл, который выполняется до тех пор, пока условие удовлетворяет истинности.





Цикл until

Цикл until является противоположностью циклу while, выполнение тела продолжает выполнятся, пока условное выражение остается ложным.





Смотрите наши уроки в видео формате

ITVDN.com



Посмотрите этот урок в видео формате на образовательном портале <u>ITVDN.com</u> для закрепления пройденного материала.

Все курсы записаны сертифицированными тренерами, которые работают в учебном центре CyberBionic Systematics





Проверка знаний

TestProvider.com



TestProvider — это online сервис проверки знаний по информационным технологиям. С его помощью Вы можете оценить Ваш уровень и выявить слабые места. Он будет полезен как в процессе изучения технологии, так и общей оценки знаний IT специалиста.

После каждого урока проходите тестирование для проверки знаний на <u>TestProvider.com</u>

Успешное прохождение финального тестирования позволит Вам получить соответствующий Сертификат.





[Название курса]

Q&A



Информационный видеосервис для разработчиков программного обеспечения















