Федеральное государственное образовательное бюджетное

учреждение высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»**

**(Финансовый университет)**

Колледж информатики и программирования

Специальность 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

**ОТЧЕТ**

**ПО УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ**

Профессиональный модуль УП.02.01 Учебная практика

*(наименование профессионального модуля)*

Выполнил:

обучающийся учебной группы № 519

Низаметдинова.И.Н

*(И.О. Фамилия)*

Малина.Е.М

*(И.О. Фамилия)*

Проверил:

руководитель практики от колледжа:

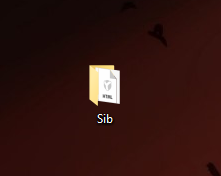
И.В. Сибирев

*(И.О. Фамилия)*

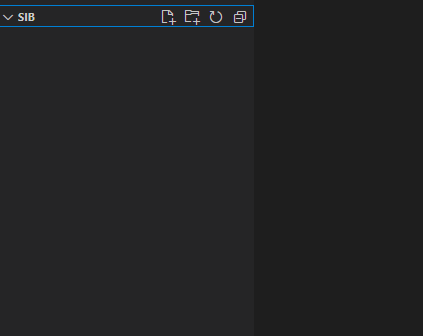
**Уроки JavaScript для начинающих / #1 – Введение в язык JS. Что к чему?**

Создание проекта:

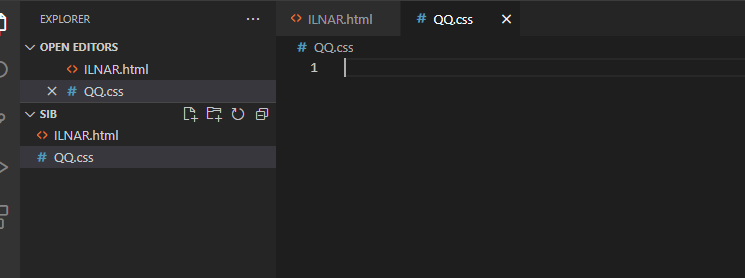
1. Создаём папку



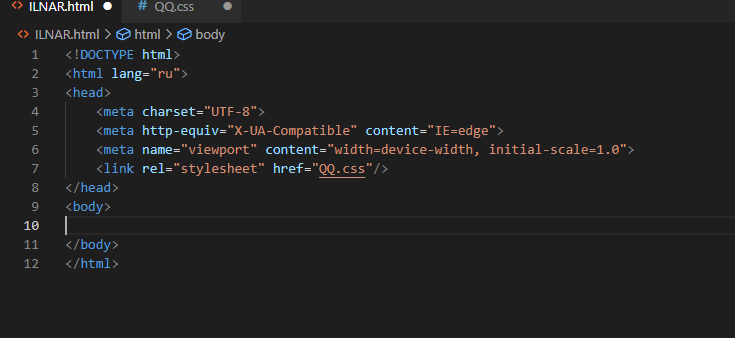
1. Открывает её в Visual Studio Code



1. Создаём файл HTML и CSS

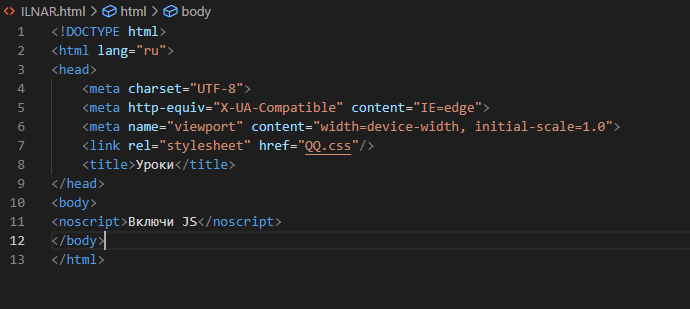


1. Пишем разметку

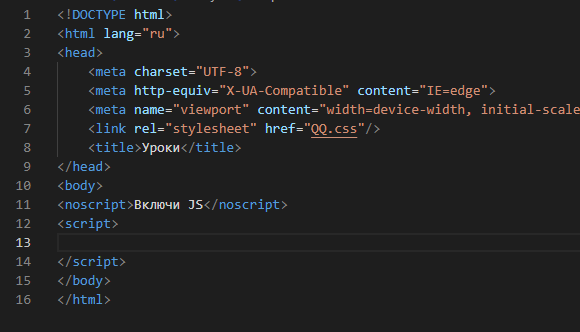


**Уроки JavaScript для начинающих / #2 – Основные моменты при работе с JavaScript**

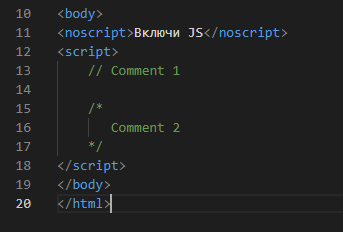
Тег noscript - элемент <noscript> определяет секцию HTML кода, которая будет вставлена, если в браузере пользователя нет либо отключена поддержка JavaScript.

****

Тег script - Элемент <script> используется для встраивания или подключения исполняемого JavaScript кода.



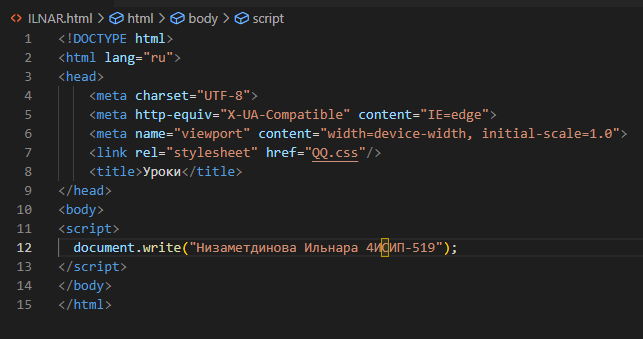
Комментарии:



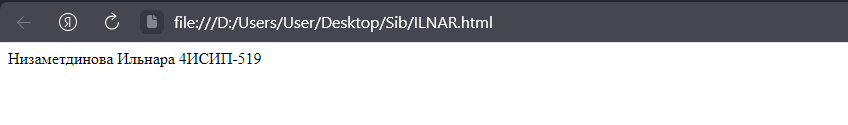
**Уроки JavaScript для начинающих / #3 – Вывод информации. Работа с консолью**

Метод document.write – один из наиболее древних методов добавления текста к документу.

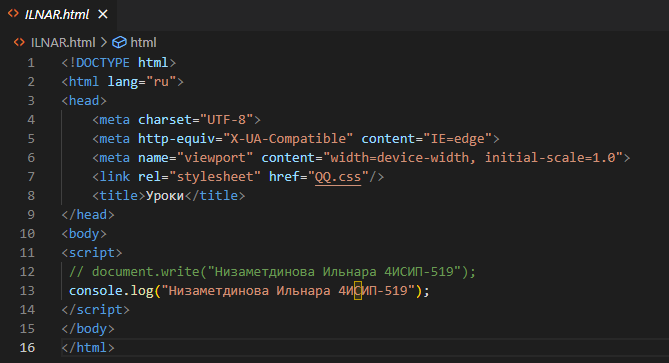
У него есть существенные ограничения, поэтому он используется редко, но по своей сути он совершенно уникален и иногда, хоть и редко, может быть полезен.

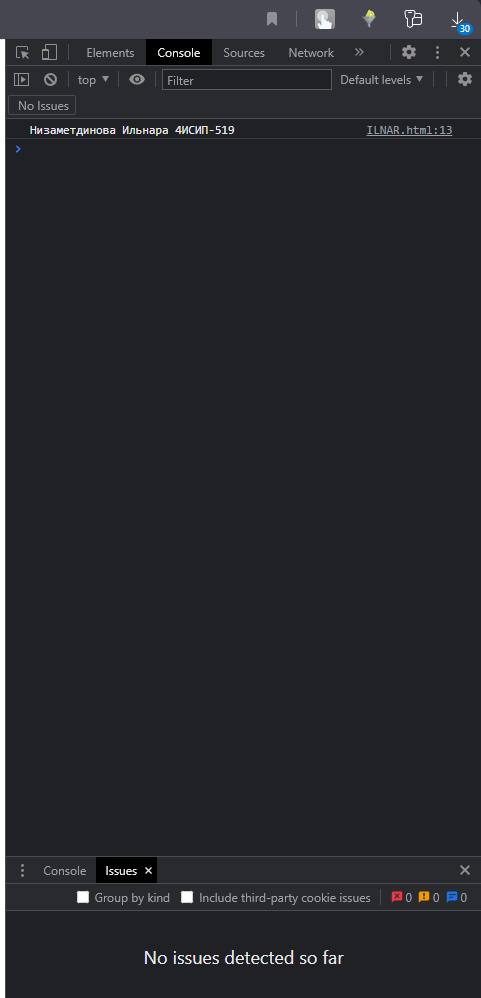


И вот появилось на самой страничке сайта:

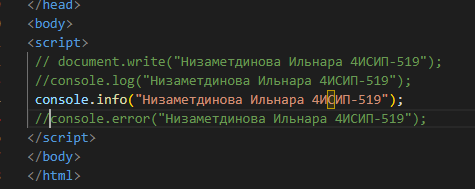


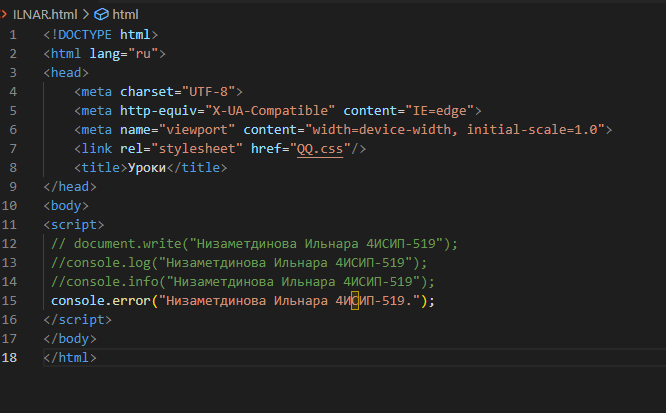
Метод Console.log() - Выводит сообщение в веб-консоль.

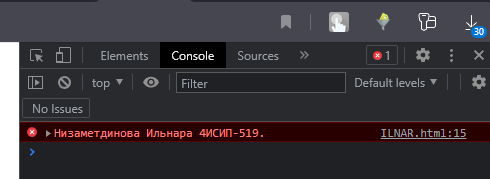


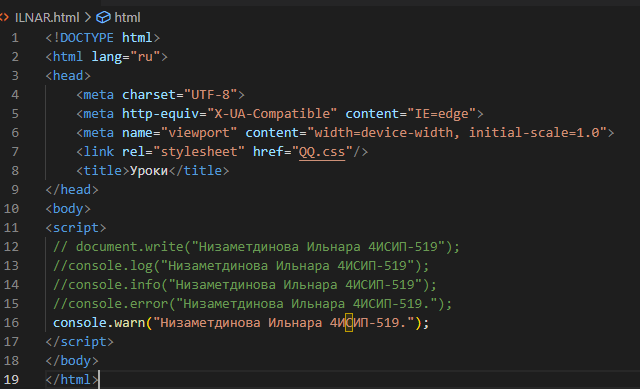
В консоли вывелся наш текст: 

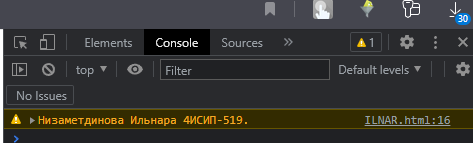
Метод Console.info() – Тоже самое, что и Console.log()



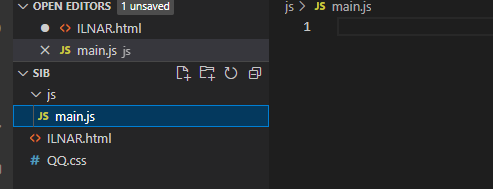
Метод console.error() - Выводит сообщение об ошибке в веб-консоль. 



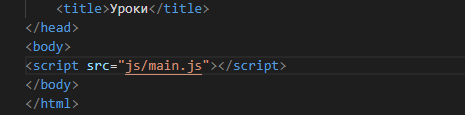
Метод console.warn() - выводит предупреждающее сообщение на веб-консоль.



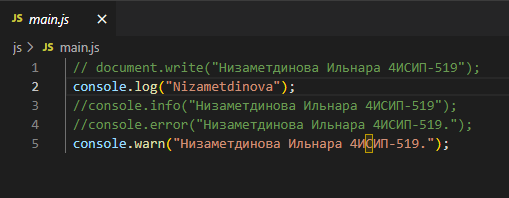
Создаём файл js/main.js

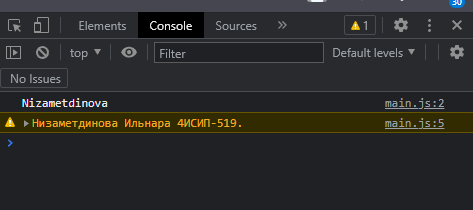


Подключаем его к файлу



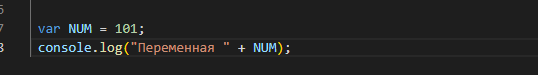
Теперь можно все прописывать в самом файле

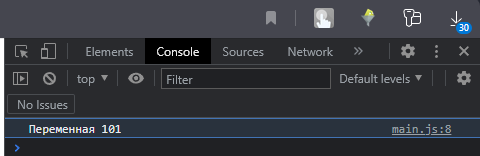




**Уроки JavaScript для начинающих / #4 – Переменные и типы данных в JS**

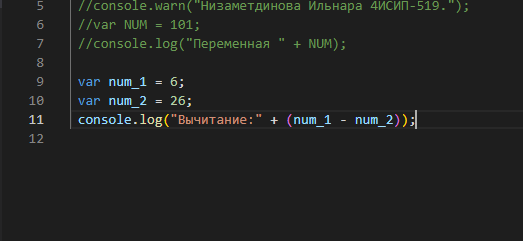
Переменная представляет собой идентификатор, которому присвоено некое значение.

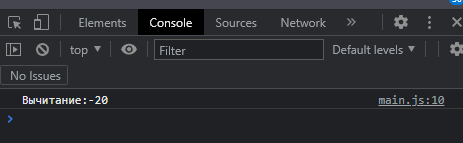
****

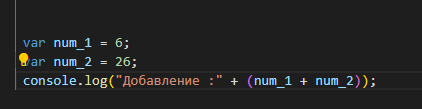
****

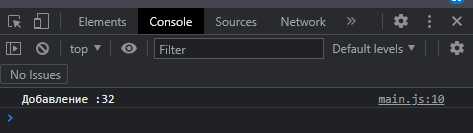
В JavaScript существует восемь типов данных: числа (number), строки (string), логические значения (boolean), null (отсутствие значение), undefined (не определенное значение), большие числа (BigInt), а также объект (object) и символ (symbol).

**Уроки JavaScript для начинающих / #5 – Математические действия**

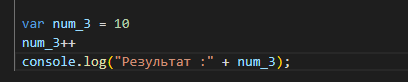
****

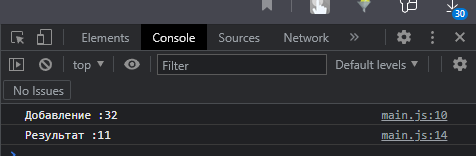
****

****

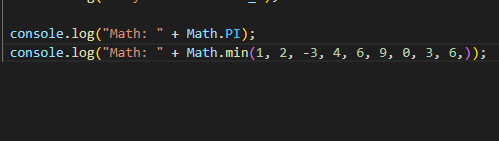
****

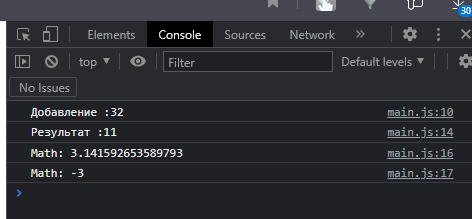
Можно ещё делать умножение и т.д, а также можно все сократить до:





Элемент <MATH> используется для включения математических выражений в текущую строку.

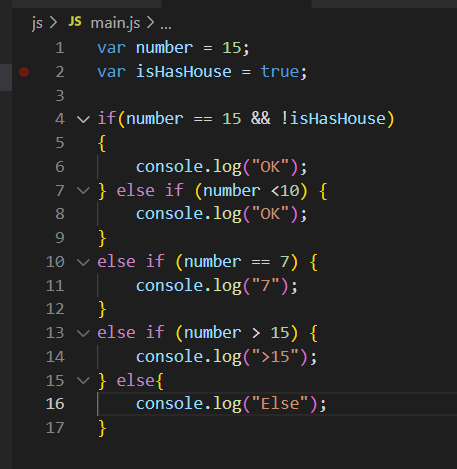


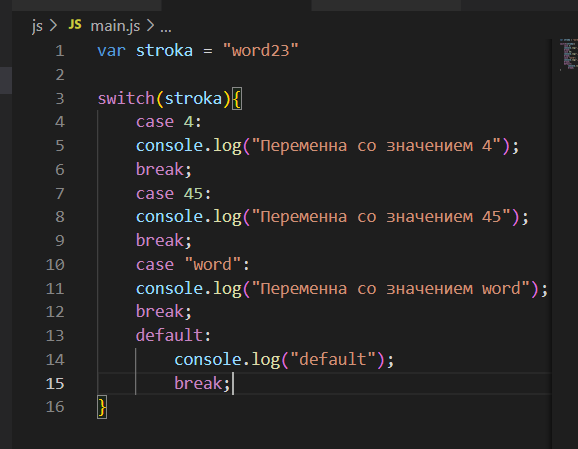


**Уроки JavaScript для начинающих / #6 – Условные операторы**

Условный (тернарный) оператор - единственный оператор в JavaScript, принимающий три операнда. Он часто используется в качестве укороченного варианта условного оператора if.

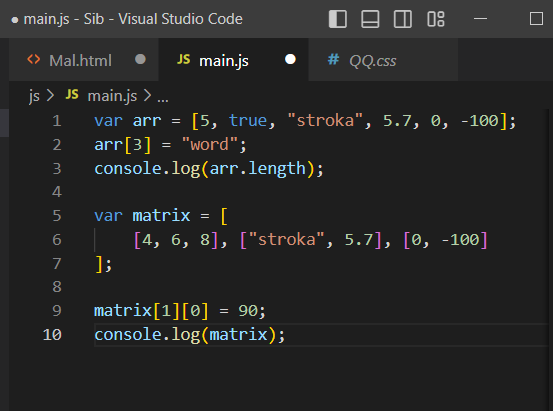
Условный оператор возвращает одно значение из двух данных в зависимости от логического значения условия: (условие) ? (выражение1 если True): (выражение2 если False).

****

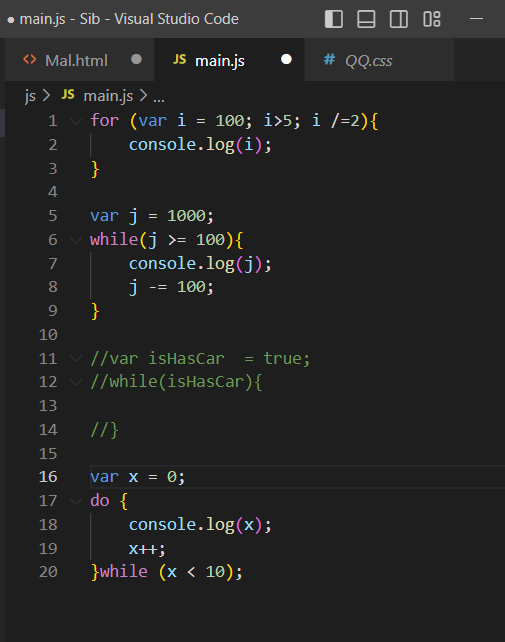
****

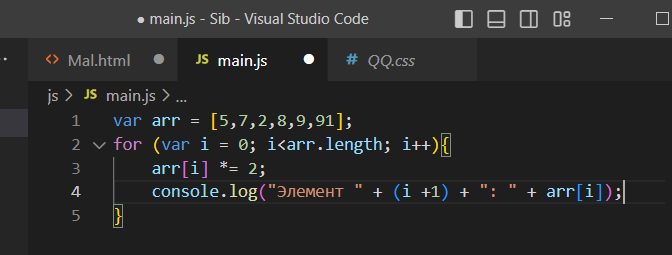
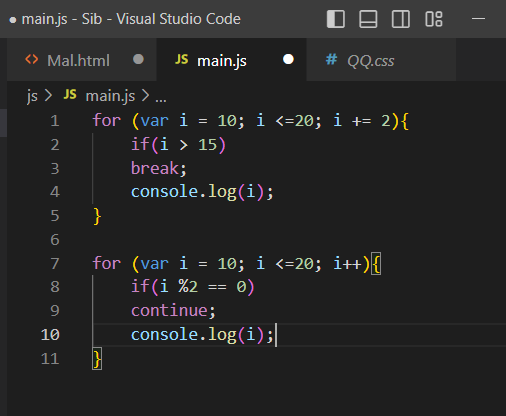
**Уроки JavaScript для начинающих / #7 - Массивы данных. Одномерные и многомерные массивы**

Массивы - Объекты позволяют хранить данные со строковыми ключами

****

**Уроки JavaScript для начинающих / #8 – Циклы в JavaScript. Операторы циклов**

Циклы - простой способ сделать какое-то действие несколько раз. ****

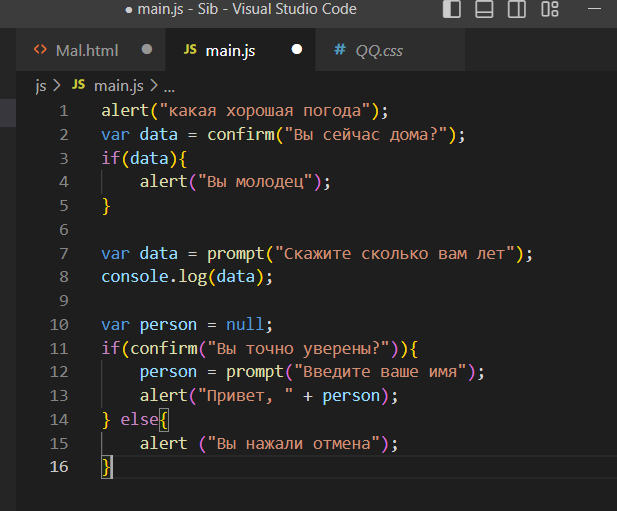
****

**Уроки JavaScript для начинающих / #9 – Всплывающие окна (alert, prompt, confirm)**

Функция alert() предназначена для вывода в браузере предупреждающего модального диалогового окна с некоторым сообщением и кнопкой «ОК». При его появлении дальнейшее выполнение кода страницы прекращается до тех пор, пока пользователь не закроет это окно. Кроме этого, оно также блокирует возможность взаимодействия пользователя с остальной частью страницы. Применение этого окна в основном используется для вывода некоторых данных при изучении языка JavaScript, в реальных проектах команда alert() не используется.

Метод prompt() предназначен для вывода диалогового окна с сообщением, текстовым полем для ввода данных и кнопками «ОК» и «Отмена». Это окно предназначено для запроса данных, которые пользователю нужно ввести в текстовое поле.

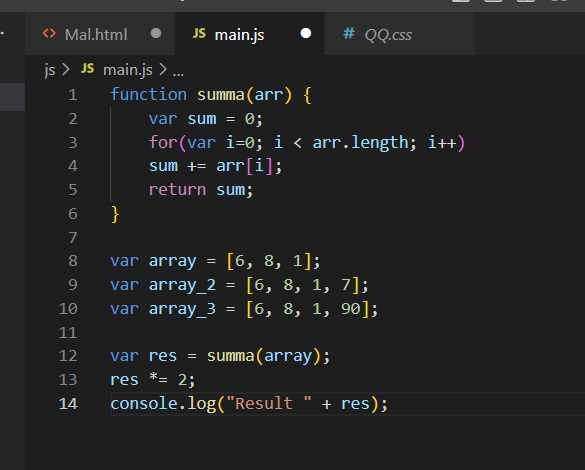
Метод confirm() объекта window применяется для вывода модального диалогового окна с сообщением и кнопками «ОК» и «Отмена». Оно обычно используется для запроса у пользователя разрешения на выполнение того или иного действия.

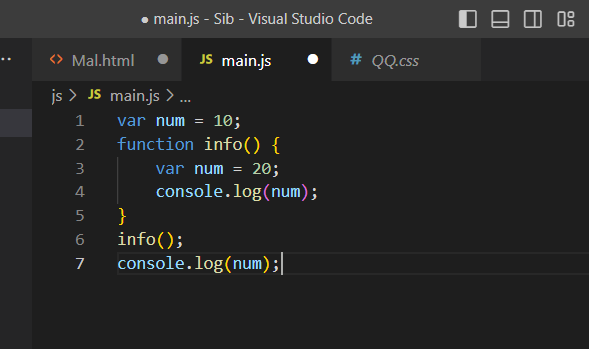


**Уроки JavaScript для начинающих / #10 – Функции в языке JavaScript**

Функция — это самостоятельный блок кода, который можно, один раз объявив, вызывать столько раз, сколько нужно. Функция может, хотя это и необязательно, принимать параметры. Функции возвращают единственное значение.

****

****

****

**Уроки JavaScript для начинающих / #11 – События и обработчик событий в JavaScript**

Событию можно назначить обработчик, то есть функцию, которая сработает, как только событие произошло.

Именно благодаря обработчикам JavaScript-код может реагировать на действия пользователя.

Есть несколько способов назначить событию обработчик. Сейчас мы их рассмотрим, начиная с самого простого.

* click – происходит, когда кликнули на элемент левой кнопкой мыши (на устройствах с сенсорными экранами оно происходит при касании).
* contextmenu – происходит, когда кликнули на элемент правой кнопкой мыши.
* mouseover / mouseout – когда мышь наводится на / покидает элемент.
* mousedown / mouseup – когда нажали / отжали кнопку мыши на элементе.
* mousemove – при движении мыши



Код программы в html

var counter=0;

function onClickButton(el){

   counter++;

   el.innerHTML="Вы нажали на кнопку"+counter;

   el.style.background="red";

   el.style.color="blue"

   el.style.cssText="border-radius: 5px; border:0; font-size:20px";

   console.log(el.name);

}

function oninput(el){

    if(el=="Hellow")

    alert("Пожалуйста, напишите на русском");

    console.log(el.value);

}

Код программы в css

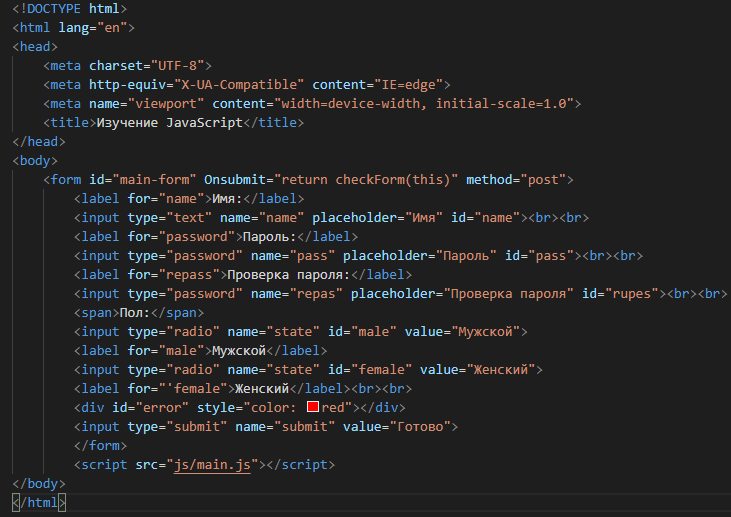


Результат выполнения программы

**Уроки JavaScript для начинающих / #12 – Управление HTML и обработка форм при помощи JS**

Помимо стандартных средств работы с [формами](https://doka.guide/html/form/) можно использовать JavaScript, чтобы проверять формы на валидность, получать доступ к значениям и отправлять информацию на сервер.

Трюки для работы с формами в JS проще всего показать на примере. В этой статье мы соберём форму заявки на участие в миссии по колонизации Марса. В этой форме мы немножко приправим стандартные HTML-атрибуты динамикой на JS.

****

Код программы в html

document.getElementById('main-form').addeventlistener

function checkForm(el) {

var name = el.name.value;

var pass = el.pass.value;

var repos = el.repass.value;

var state = el.state.value;

var fail = "";

if(name == "" | | pass == """ || state == "")

fail = "Заполните все поля";

else if(name.length <= 1 | | name.length > 50)

fail = "Введите корректное имя";

else if(pass != repass)

fail = "Пароли должны совпадать";

else if(pass.split("&").length > 1)

fail = "Некорректный пароль";

if(fail != "")

document.getElementById('error').innerHTML = fail;

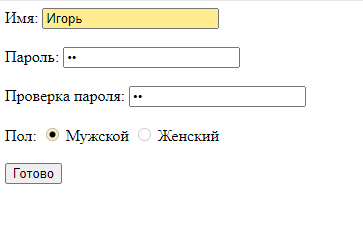
else {

alert("Все данные корректно заполнены");

window.location = ' https://itproger.com ';

}

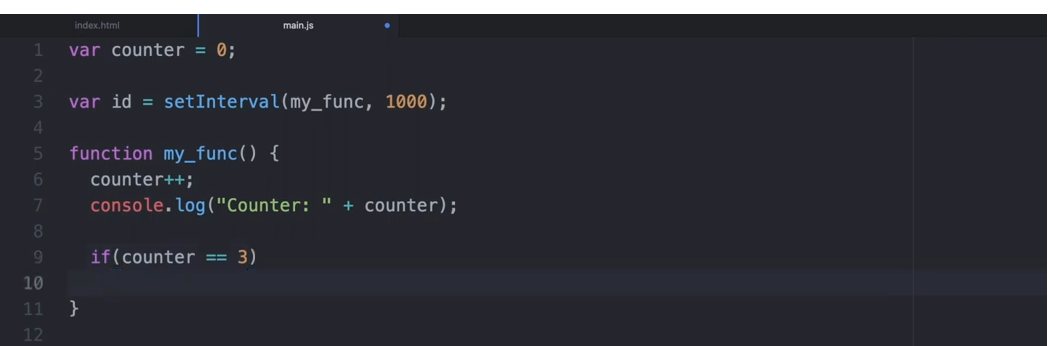
Код программы в css



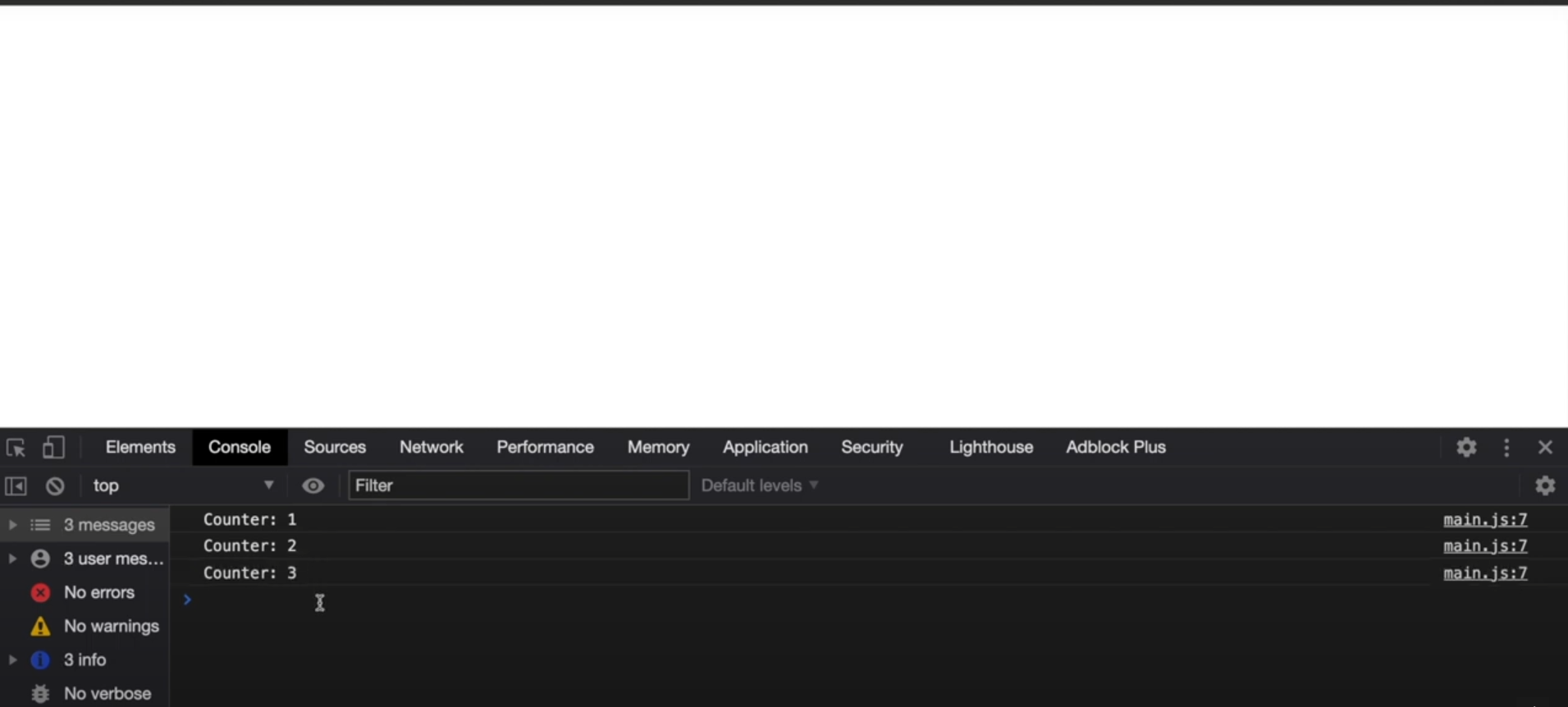
Результат выполнения программы

**Уроки JavaScript для начинающих / #13 – Создание таймеров и интервалов**

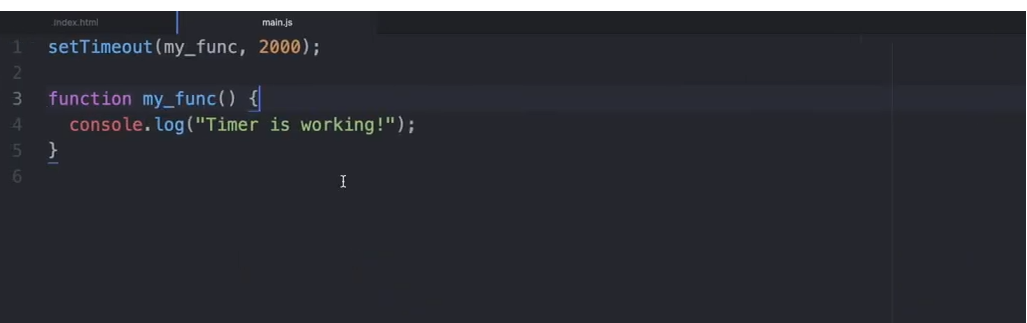
Таймеры – это функции высшего порядка, при помощи которых можно откладывать или повторять выполнение других функций (таймер получает такую функцию в качестве первого аргумента).

****

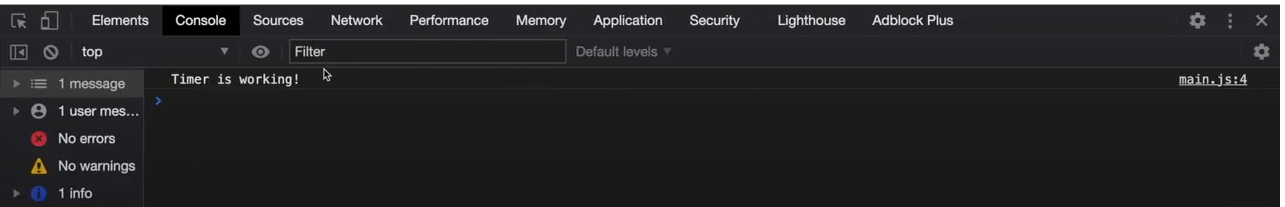
Интервал Main.js



Результат вывода интервала



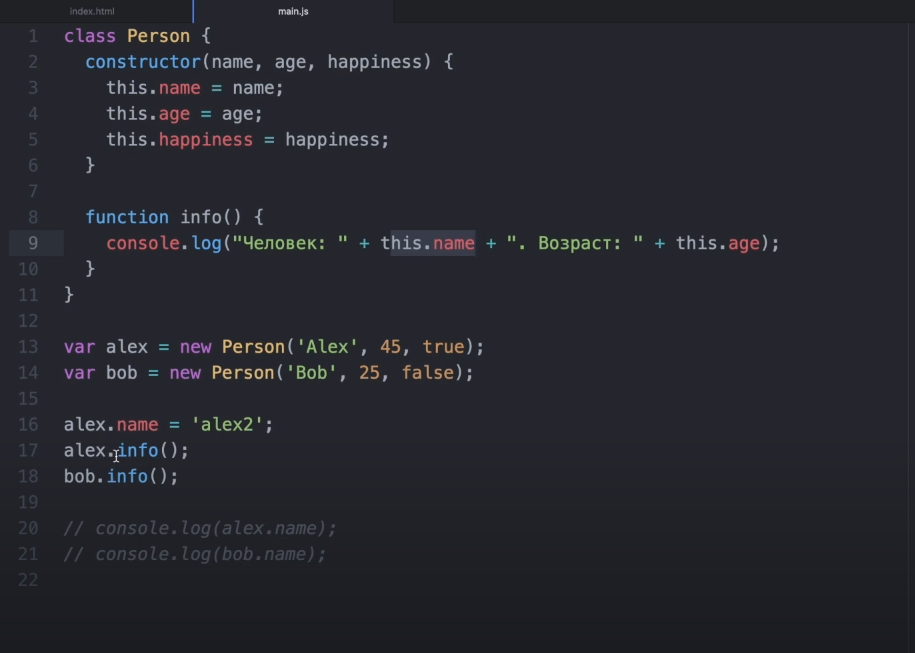
Таймер Main.js

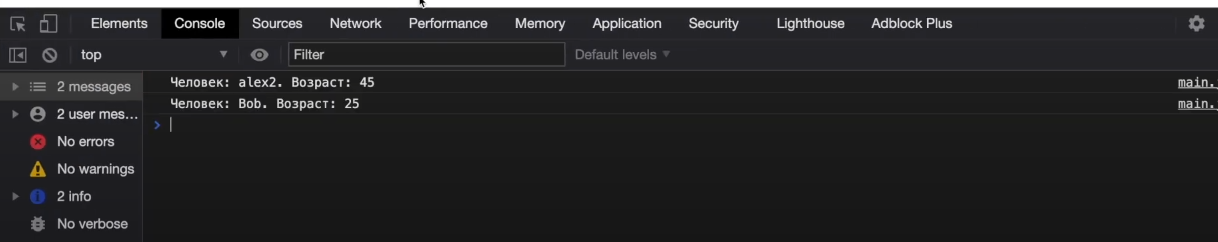


Результат вывода таймера

**Уроки JavaScript для начинающих / #14 – Создание объектов. Встроенные функции**

Объекты в JavaScript, как и во многих других языках программирования, похожи на объекты реальной жизни. Концепцию объектов JavaScript легче понять, проводя параллели с реально существующими в жизни объектами.

****

Main.js

Результат исполнения программы

**Уроки JavaScript для начинающих / #15 – Заключительный̆ урок**

Курс уроков JavaScript завершён