

Kypc Front-End Pro

lesson 01

Организационные моменты

- LMS. Видео занятий
- Домашние задания критерии оценки:
 - Соответствие техническому заданию
 - Качество кода
- Чат группы в Telegram
- Контрольные работы
- Экзаменационный проект

Contacts

Telegram: @DmitryMishch

facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=1000082879371031>



LOHIKA

Немного обо мне.

Я занимаюсь фронтендом около 5 лет.

Работал в таких компаниях как Tapmedia, Ciklum.

Сейчас работаю в Логике на позиции Senior Frontend Engineer.



CIKLUM
EMPOWERING COLLABORATION



Расскажите о себе.

- 1. Как вас зовут? Чем занимаетесь ?**
- 2. Какой опыт в программировании у вас (html, css, js) может быть другие языки ?**
- 3. Почему выбрали этот курс и какие у вас ожидания от курса ?**

Программа курса

- 1. Подключение скриптов на страницу
- Типы данных. Преобразование типов. Алерты
- Условные операторы, логические операторы, циклы, функции, рекурсия
- Объекты. Свойства и методы примитивов.
- Массивы. Методы массивов
- Контекст вызова this. Callbacks
- DOM
- События. Делегирование событий.
- jQuery
- AJAX. JSON. Websocket
- Promise
- Основы Node.js
- GULP
- GIT
- Замыкания. Области видимости
- Наследование
- Конструкторы. Прототипы
- Обработка исключений
- ES2015
- Устройство браузера
- Canvas
- Контроль типов. TypeScript. Flow

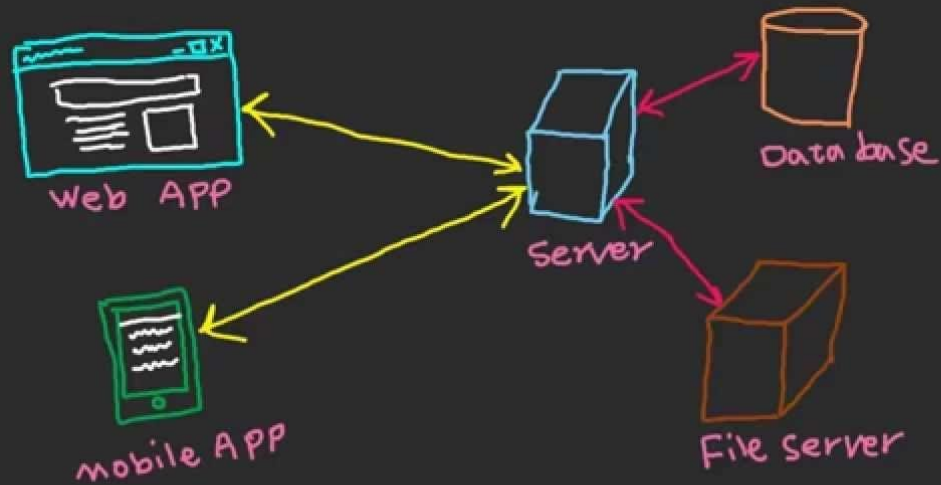
**Немного об
отрасли в целом**



Веб-разработка — процесс создания веб-сайта или веб-приложения. Основными этапами процесса являются веб-дизайн, вёрстка страниц, программирование для веб на стороне клиента и сервера, а также конфигурирование веб-сервера.

wikipedia.org

Front-End / Back-End



История Javascript

Разработка первой редакции спецификации началась в ноябре 1996 года.

ECMAScript 1 (June 1997)

Принятие спецификации состоялось в июне 1997 года. Будучи отправленной в ISO/IEC JTC 1 для принятия по процедуре *Fast-Tracking*, она послужила основой международного стандарта ISO/IEC 16262.

ECMAScript 2 (June 1998) В июне 1998 года общим собранием ECMA была принята вторая редакция ECMA-262, соответствующая ISO/IEC 16262.

ECMAScript 3 December 1999

Третья редакция спецификации отличалась от предыдущей введением поддержки регулярных выражений, улучшением поддержки строк, введением новых управляющих конструкций, механизма исключений, форматирования при численном вводе и некоторыми другими изменениями

ECMAScript 5 December 2009

ECMAScript 6 2015

Современный стандарт, добавлено большое количество функций

Javascript

JavaScript - это язык программирования, который вы используете для добавления интерактивных функций для вашего веб-сайта, например, игр, событий, которые происходят при нажатии кнопок или ввода данных в формы, динамических эффектов стилизации, анимации, коммуникации с сервером, и многого другого.

Что может JavaScript в браузере?

- Добавлять новый HTML-код на страницу, изменять существующее содержимое, модифицировать стили.
- Реагировать на действия пользователя, щелчки мыши, перемещения указателя, нажатия клавиш.
- Отправлять сетевые запросы на удалённые сервера, скачивать и загружать данные и файлы (технология AJAX).
- Получать и устанавливать куки, задавать вопросы посетителю, показывать сообщения.
- Запоминать данные на стороне клиента («local storage»).

Чего не может JavaScript в браузере?

Возможности JavaScript в браузере ограничены ради безопасности пользователя. Цель заключается в предотвращении доступа недобросовестной веб-страницы к личной информации или нанесения ущерба данным пользователя.

- JavaScript на веб-странице не может читать/записывать произвольные файлы на жёстком диске, копировать их или запускать программы. Он не имеет прямого доступа к системным функциям ОС
- Различные окна/вкладки не знают друг о друге.
- JavaScript может легко взаимодействовать с сервером, с которого пришла текущая страница. Но его способность получать данные с других сайтов/доменов ограничена

Выбор текстового редактора

1. Visual studio code.
2. WebShtorm.
3. Sublime или другие.

Переменные

Переменная – это «именованное хранилище» для данных. Мы можем использовать переменные для хранения товаров, посетителей и других данных.

Для создания переменной в JavaScript используйте ключевые слова **let**, **var**, **const**.

Приведенная ниже инструкция создает (другими словами: *объявляет* или *определяет*) переменную с именем «name»:

```
var name = 'John';
```

Аналогия из жизни

Мы легко поймём концепцию «переменной», если представим её в виде «коробки» для данных с уникальным названием на ней.

Например, переменную `message` можно представить как коробку с названием `"message"` и значением `"Hello!"` внутри:



Имена переменных

В JavaScript есть два ограничения, касающиеся имён переменных:

1. Имя переменной должно содержать только буквы, цифры или символы \$ и _.

2. Первый символ не должен быть цифрой.

Если имя содержит несколько слов, обычно используется верблюжья нотация, то есть, слова следуют одно за другим, где каждое следующее слово начинается с заглавной буквы:
`myVeryLongName`.

Примеры неправильных имён переменных:

`let 1a;` // не может начинаться с цифры

`let my-name;` // дефис '-' не разрешён в имени

Некоторые зарезервированные имена

break case class catch const continue debugger
default delete do else export extends finally for
function if import in instanceof let new return
super switch this throw try typeof var void
while with yield

Типы данных

1. String (строки).
2. Number (числа).
3. Boolean (true, false).
4. null (нулевое значение)
5. undefined (отсутствие значения)
6. Object (объект сложный тип данных)
7. Symbol (уникальный ключ для объектов)
8. BigInt (для больших целых чисел)

Домашнее задание

Введение в JS — <https://learn.javascript.ru/getting-started>

Основы JavaScript (темы 1—9) — <https://learn.javascript.ru/first-steps>

Краткая история JavaScript —

<https://habr.com/ru/company/livotyping/blog/324196/>

Задача:

Написать программу, которая выводит модальное окно с просьбой ввести имя пользователя, далее она выводит второе модальное окно с просьбой ввести год рождения. И показывает пользователю приветствие например: “Привет Вася, 25 лет”