## Javascript

# Ingebouwde methodes :

alert:

Pop up venster met tekst in.

*syntax:* alert(“tekst”);

# document.write:

Zet tekst in de webpagina, via Javascript.

*syntax:* document.write (“tekst”);

# confirm:

Pop -up venster met een vraag naar de gebruiker waar deze ja of nee kan op antwoorden.

*syntax:* confirm (“tekst”);

# prompt:

Een pop up venster met een vraag en eventueel een default waarde in. De bezoeker kan hierop antwoorden.

*syntax:* prompt (“tekst”, “default waarde”);

# variabellen :

Een datacontainer met een naam en waarde.

*syntax:* var naam = “waarde”;

## **Datatypes**

# string :

tekenreeks (alles wat op je toetsenbord staat)

staat tussen quotes: “dit is een string”

# methode typeof:

geeft het datatype van wat je erachter intikt.

*syntax:* (type of naam van variabel)

boolean :

heeft maar 2 waarden: true of false.

# number (integer):

Getal zonder decimale punt (zonder komma) en het kan zowel positief zijn (10) als negatief (-10)

number (floating point):

getal met een decimale komma (met een komma)

# parseInt ()

omzetten van TEKST datatypes naar INTEGER datatypes.

bv. string naar number

# parseFloat ()

conversie van tekst naar float datatypes.

bv. String naar een kommagetal

# parseInt () bis

conversie van float naar integer

van kommagetal naar een geheel getal

# toString ()

conversie van float of integer naar een string datatype

van een komma getal of een geheel getal naar een tekst

# Formatteren: toFixed (n)

definieer hoeveel decimale posities je wilt.

hoeveel cijfers na de komma.

Opgelet: resultaat wordt een STRING

# undefined

ongedefinieerd

Geen inhoud

# NaN

Not a Number

Dit is geen nummer

# Array

Variabele die een serie van dataelementen bevat, verzameling van gegevens, voor te stellen als een lade kast, in elke lade zit een ander element. Elk element heeft een positie in de kast (lade 1, lade 2,...) -> index.

Opgelet, nummering begint vanaf 0.

*syntax:* var arraynaam = new Array ();

-> arraynaam kies je zelf;

-> via new maak je een nieuw object aan gebaseerd op het vooraf gedefinieerde template/model/sjabloon van het array object.

# Array elementen declareren

Geef de index (positie) aan met een getal tussen rechte haken, start met index 0.

bv. weekdag [0] = “maandag”;

Verwijzen naar een element

idem, gebruik de index binnen []

bv. var resultaat = weekdag [0];

OF

var weekdag = new Array (“maandag”,”dinsdag”,”woensdag”,

”donderdag”,”vrijdag”,

”zaterdag”,”zondag”);

Opgelet: () van new Array, dus geen []

OF

var weekdag=[“maandag”,”dinsdag”,”woensdag”,”donderdag”,”vrijdag”,

”zaterdag”,”zondag”];

# Array Pointers

Een array naam verwijst naar een geheugenpositie waar de gegevens te vinden zijn. Een array **bevat** dus niet de gegevens, maar verwijst enkel naar waar de gegevens te vinden zijn.

voor een var geldt dit niet: een var bevat gegevens.

als je een kopie probeert te maken van een array werkt dit dus niet:

array2 = array1

hiermeer zal array2 naar de zelfde plaats verwijzen als array1.

array.shift()

verwijder eerste element uit een array.

array.unshift()

voeg een of meer nieuwe elementen toe vooraan de array.

array.pop()

verwijder het laatste element uit een array.

array.push ()

1 of meer elementen aan het einde van de array toevoegen.

array.splice ()

om een deel van de array af te splitsen.

array.splice(begin-index, aantal elementen)

bv. var nieuwe array = team.splice(0.3)

array.sort ()

ordenen in alfabetische volgorde  
 (niet voor nummers)

array.reverse ()

array ordenen in omgekeerde volgorde

# array.indexOf ()

nakijken of een bepaald element in de array voorkomt.

uitkomst in de locatie van het element of -1 indien het element niet gevonden is.

var gevondenIndex = arraynaam.indexOf(‘elemen’);