1. بانی brenan eich سن 1995 صرف 10 دنوں میں Netscape communication کپنی نے بنایا۔
2. شروع میں ہر ویب سائٹ کے لیے الگ سے براؤز ہوتا تھا پھر ایک کمیٹی بنائی گئی جس نے تمام براؤز کمپنی سے کہا کہ اگر آپ اپنے براؤز میں ہمارا یہ پرگرام ecma ایڈ کردیں تو تمام ویب سائٹ ایک ہی براؤز پر چل جائیں گے۔
3. شروع میں اس کا نام تھا mocha پھر ریلز کے بعد اس کا نام live script ہوا اور اب java script چل رہا ہے۔
4. Alerts ایک پوپ اپ ہوتا ہے۔
5. کمپائلر ہمارے کوڈ کو سمپل ورڈ میں ٹرانسلیٹ کرتے ہیں۔ دو طرح کے ہوتے ہیں ۔1 جو مکمل کوڈ ریڈ کرنے کے بعد ٹرانسلیٹ کرتا ہے ۔۔۔2 جو کوڈ بائے کوڈ ٹرانسلیٹ کرتا ہے۔
6. جاوا میں کام console پر ہوتا ہے۔
7. Compiler کا مطلب ٹرانسلیٹ کرنا۔
8. Alert یک پری ڈیفائن فکشن ہے۔ ۔ اور ان کو keyword کہا جاتا ہے۔ ان کو ویسے ہی لکھا جائے گا جیسے پری ڈیفائن ہیں ۔انہیں capitalized نہیں لکھ سکتے ۔
9. ()فنکش
10. لائن بائے لائن کوڈ کو ریڈ کرتا ہے
11. Windo.alert() یا alert.() جس میں میسج لکھیں گے ایک ہی بات ہے
12. لائن بریک کےلیے میسج میں /فاروڈ سلیش لگاتے ہیں
13. JavaScript کے کوڈ کو انٹرنل اور ایکسٹرنل دونوں طرح یوز کرسکتے ہیں
14. انٹرنل JavaScript کےلیے body کے کلوز نگ ٹیگ کے سے پہلے scriptکے ٹیگ میں j.S کا کوڈ لکھا جائے گا۔
15. ایکسٹرنل فائل لنک کرنے کےلیے body کے لیے کلوزنگ ٹیگ کے سے پہلے script کے اوپنگ ٹیگ میں src کے ریفرنس میں <script src="app.js"></script> کے نام سے فائل بنائیں ۔
16. جب ایکسٹرنل فائل میں کام کریں گے تو script کا ٹیگ نہیں لگے گا۔
17. String کیا ہوتے ہیں۔۔۔(ٹیکسٹ)
18. variables ایک بکس کی طرح ہوتا ہے جس پر ایک لیبل لگاہوتا ہے اور ہم اس کو اس لیبل کے نام سے کال کرتے ہیں
19. Alert اور console میں فرق۔alert میں لکھنے سے میسج براؤزر پر شو ہوگا۔ جبکہ console کا براؤزر پر کوئی اثر نہیں ہوتا اگر اس کے اثر کو دیکھنا ہوگا تو براؤزار کے inspectپر جاکر دیکھنا ہوگا۔
20. Variables کا نام ہمیشہ کیمل کیس میں دیا جائے گا۔جو کہ نمبر سے شروع نہیں ہوگا۔نام کے درمیان اسپیس نہیں ہوگا۔
21. Variables کو کال کرتے ہوئے اگر ڈبل کوڈ میں لکھیں گے تو وہ var نہیں رہے گا بلکہ string ہوجائے گا۔
22. جس کی variables کی ویلیو کو اپڈیٹ کرنا ہوگا تو دوبارہ سے Varنہیں لگائیں گے۔
23. کیا میں var کی ورڈ کے بغیر variables اسائن کرسکتا ہوں ۔جی
24. Var کو ویلیو دئے بغیر کال کروں گا تو اس کو انڈیفائن پرنٹ کرے گا۔
25. وڈیو ۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔۔02
    1. variable Names legal and IIIegal
26. var کا نام ہم صرف چھوٹے حروف میں دیں گے ساتھ نمبر یوز کرسکتے ہیں اوراسپیشل کریکٹر سے صرف $ اور \_ انڈر سکور کا سائن یوز کرسکتے ہیں
27. Var کے نام میں آپ چھوٹے حروف بھی یوز کرستکے ہیں مگر یہ ایک بہتر چھوٹے حروف کرنا ہے اگر بڑےحروف یوز کئے console.log میں آپ نے چھوٹے حروف سے کال کرائی تو نہیں ہوگی۔
28. Var کے نا م میں ( اونٹ کے طرح لکھنا جیسے اونٹ کا شیپ شروع میں نیچے اور درمیان سے اوپن جسکو کوہان بھی کہتے ہیں اس سے اونچا ہوتا ہے جبکہ آخری حصہ نیچے ہوتا ہے)Camel caseبھی یوز کرسکتے ہیں۔اس کا فائدہ یہ ہوگا کہ یہ زیادہ ریڈایبل ہوجائے گا ۔ اسہی طرح زیادہ بڑا اور زیادہ چھوٹا نام بھی نہ ہو۔
29. Var کے نام میں اسپیس نہیں دے سکتے۔
30. Var کے نام میں جاوا کی کیز ورد بھی یوز نہیں کرسکتے ۔جیسے alert.var ۔
31. Chapter:5 Math expresshions:familiar operators
32. نمبر کے دو var بنائیں جس میں ایک میں nume1=5 اور دوسرے میں nume2=3 لکھیں ۔اب کنسول ڈوگ میں ان دونوں کو + کے سائن سے جمع کرسکتے نتیجہ 8 آئے گا۔لیکن اگر ایک کی ویلیوں کو مثلاً Num1 کو اسٹرنگ کردیں اور پھر + لگائیں تو یہ کانکاٹینٹ کرے گا۔لیکن + کے علاوہ مائنس ،ضڑب کا سائن لگاتے ہیں تو یہ یہ کانکاٹینیٹ نہیں کرے گا بلکہ مائنس اور ضرب کا آپریٹر

ہی کام کرے گا۔ جیسے nume1=”5” nume2=3 نتیجہ مائنس 2 شو ہوگا۔(nume1-nume2)

1. % کا سائن modulus کا سائن ہے جو ویلیو کو ڈوائٹ کرنے کے بعد جو رقم بچتی ہے اس کو ریٹرن کرتا ہے۔ جیسے 5 کو 5 سے موڈیلرز کریں گے تو ریٹرن میں 0 آئے گا
2. Math expressions:6 unfamiliar operator
3. A++ یہ ایک post increments( پہلے آپ کی ویلیو اسائن ہوگی پھر پلس ہوگی)
4. ++A یہ ایک pre increments( پہلے آپ کی ویلیو پلس ہوگی پھر اسائن ہوگی)
5. A-- یہ ایک post decrement( پہلے آپ کی ویلیو اسائن ہوگی پھر مائنس ہوگی)
6. --A یہ ایک red decrement ( پہلے آپ کی ویلیو مائنس ہوگی پھر اسائن ہوگی)

ویڈیو۔۔۔3

1. Bodmas ویلیو کو کیلکلو یٹ کرنے کے لیے حساب کا ایک رولز ہے ۔
2. Bسے مراد Brackets جس میں پہلے بریکٹ کی ویلیو حل کرے گا۔
3. Oسے مرادOrder of powers or roots, سے ترتیب۔
4. Dسے مرادDivision تیسرے اسٹیپ پر ویلیو کو تقسیم کرے گا۔
5. Mسے مرادMultiplicationچوتھے اسٹیپ پر ویلیوکو ضرب دے گا
6. Aسے مراد Addition پانچویں اسٹیپ پر ویلیو کو جمع کرے گا۔
7. Sسے مرد Subtractionچھٹے نمبر پر ویلیو کو مائنس کرے گا۔

ویڈیو۔۔۔۔4

1. پری انکریمنٹ میں پہلے ویلیو اپڈیٹ ہوگی پھر پرنٹ ہوگی
2. پوسٹ انکریمنٹ میں پہلے ویلیو پرنٹ ہوگی پھر اپڈیٹ ہوگی۔
3. اسٹارٹنگ میں اگر اسٹرینگ ہیں تو بعد کے تمام ویلیو کو اسٹرینگ شمار کرے گا اور اگر اسٹارٹنگ میں نمبر ہے تو نمبر شمار کرے گا اور بعد کے ویلیو کو اسٹرنگ شمار کرے گا۔ مثال “2”+2+5+3\*5نتیجا 22515 اس میں کے شروع میں اسٹرینگ سے ہے تو بعد کے تمام نمبر اسٹرینگ ہوگئے اور اخری نمبر ملٹی اپڑیٹر ہے تو وہ اپنی مطابق ہی کام کرے گا یعنی ضرب دے گا۔

ویڈٰیو۔۔۔5

1. Alert میں جب بھی آپ string دو گے اور وہ ویریبل نہیں ہے تو کوٹیشن میں لکھیں گے۔
2. جاوا کیز سینسیٹو ہے۔اگر آپ نے ویریبل کا نام بڑے میں لکھا تو آگے کال کرانے میں بھی بڑے حروف میں لکھنا ہوگا ۔
3. ایک ایکول= اسائمنٹ کےلیے ہوتا ہے ۔جبکہ ڈبل ایکول ==ویلیو کی کمپیرنگ کےلیے ہوتا ہے۔تھری ایکول ===ڈیٹا کی کمپرنگ کے ساتھ ڈیٹا کی ٹائم بھی چیک کرتا ہے۔ مثال

Console.log(“1”==1) اس میں true ریٹرن کے گا کیونکہ دونوں برابر ہے۔اور اگر اس میں ایک ایکول مزید لگائیں تو false ہوجائے گا کیونہ ڈیٹا ایک ہی ہے لیکن ٹائم میں فرق ہے۔

1. ملٹی کنڈیشن کی چیکنگ کےلیے if کے بعد If else یوز کرتے ہیں۔
2. Else if جب بھی لکھا جائے گا تو else کے بعد اسپیس دے کر if لکھیں گے۔
3. Else میں کبھی بھی ویلیوکو چیک نہیں کراسکتے ہیں۔
4. اگر آپ اپنے رزلٹ کو ویب پیج پر دیکھنا چاہتے ہیں تو document.write کے اندر شو کرائیں گے اور رزلٹ کو ہیڈنگ ٹیگ میں دیکھنا چاہتے ہیں تو h1کے ٹیگ کو Document.write کے ڈبل کو کے اندر لکھنا ہوگا۔(“<h1>asfasf</h1>”) document.write