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

ویڈیو—8

1. ||اور اسمیں ملٹی پل کنڈیشن چیک کرتے ہیں اور اس ملٹی کنڈیشن میں کوئی ایک بھی Treu ہوجاتی ہے تو آپ کو True شو کرے گا۔
2. && میں بھی ملٹی کنڈیشن چیک کرتے ہیں لیکن اس میں True ہونےکےلیے لیے تمام کنڈیشن True ہونی چاہیے۔نہیں تو false ریٹرن کرے گا۔
3. && میں لیفٹ والی پہلی کنڈیشن false مل گئی تو دوسری کنڈیشن چیک ہی نہیں کرے گا بلکہ False ریٹرن کردے گا۔پہلے ٹرو ملے گی تو دوسری پر جائے گا۔دوسری ٹرو ملے گی تو تیسری پر جائےگا۔
4. جاوا اسکریپ ٹوپ ٹو بوٹم اور لیفٹ ٹو رائٹ کام کرتی ہے۔
5. && اینڈ میں فرسٹ کنڈیشن فالس ہوجاتی ہے تو بقیہ کنڈیشن چیک نہیں کرے گا بلکہ فالس رزلٹ ہی ریٹرن کردے گا۔

ویڈیو۔۔۔9

1. Arrays کیا ہوتا ہے۔ جس میں بہت ساری ویلیو انیشی لائز کرسکتے ہیں۔
2. Arrays میں ملٹی پل ویلیو اسائن کرسکتے ہیں اگرچہ اسٹرنگ ہو یا نمبر
3. Arrays میں انڈکس نمبر 0 سے اسٹارٹ ہوتا ہے۔
4. Arrays میں کوئی ایسا انڈکس نمبر دیتے ہیں جو موجود ہی نہیں تو alert میں undefine شو کرے گا۔
5. Arrays میں کومے کے ذریعے ویلیو کو انیشلائز کرے گے۔[“asf”,”asd”,,”asdf”] اس میں جہاں کومے کچھ نہیں لکھا انڈکس میں وہ بھی ایک خالی undefine سے شو کرے گا۔
6. اس ہی طرح alert میں arrays کی کے دو انڈکس نمبر کو بھی کان کاٹینٹ کرسکتے ہیں۔

ویڈٰیو۔۔10

1. Arrays میں اسٹرنگ،نمبر،بولین ولیو بھی اسٹور کراسکتے ہیں۔
2. Arrays کا انڈکس نمبر انڈکس کے ٹوٹل آئٹم سے ایک نمبر کم ہوتا ہے۔
3. Arrays کے لینٹ تعداد معلوم کرنے کےلیے .length یوز کریں گے۔نوٹ یہ میٹھڈٹ نہیں ہے۔پراپرٹی ہے۔
4. Arrays میں ایک نیسٹیڈ ایرے بھی بنایا جاسکتا ہے۔
5. دو arry کو جمع کرنے کےلیے .conat() کا میتھڈٹ یوز کریں گے۔رائ

Arrays adding and removing elements

ویڈٰیو۔۔۔12

1. For کے لوپ میں تین کام کرتے ہیں ۔1انیشلائز کرتے ہیں ۔2۔کنڈیشن دیتے ہیں۔۔۔3پھر انکریمنٹ یا ڈسکریمنٹ کرتے ہیں

ویڈٰیو۔۔۔13

1. جب کسی کام کو باربار چلانا ہو تو لوپ یو ز کرتے ہیں۔
2. breakجب کسی ویریبل کو loop میں چیک کرائیں گے تو وہ اس وقت تک چلے گا جب تک اس کو var کی پوزیشن نہیں مل جاتی اور جیسے ہی مل جائے گی تو varبریک کردے گا مزید چیکنگ نہیں کرے گا۔
3. فلیگ۔۔۔۔ہم یہ چاہتے ہیں کہ loop میں باربار var کی پوزیشن چیک کرکے میسج دینے کے بجائے جیسے میچ ہو تو میسج ریٹرن کرے ۔ اگر تو میج جیت جاتا ہے تو تیرا نام رضاہوجائے گا۔نہیں تو رجا
4. نیسٹیڈ لو پ میں ۔۔دو طرح کے لوپ ہوتاہے انر لوپ اور آوٹر لوپ لوپ کے اندر والے لوپ کوانئیر لوپ کہتے ہیں اور باہر والے کو آوٹر لوپ کہتے ہیں
5. نیسٹیڈ لوپ میں ایک بار آوٹر لوپ چلنے کے بعد انئیر لوپ پر جائے گا اور انئیر لوپ تمام چلنے کے بعد پھر دوبارہ آوٹر لوپ پر جائے گا پھر انہئیر لوپ مکمل چلے گا۔اس طرح رپیٹ ہوتے رہے گا۔یہاں تک کہ آوٹر لوپ کی تعداد مکمل نہ ہوجائے۔

ویڈیو۔۔۔۔changing case…chapter 21

1. یوزر سے promptیا کسی بھی var کے ٹیکسٹ کو uppercaseیا lowercaseمیں کنور ٹ کرنے کےلیے یوز کرتے ہیں
2. To Lowercaseیا uppercase لکھنے میں آپ نے case کا C کو اپر کیس میں ہی لکھنا ہوگا۔کیمل کیس میں
3. جاوا میں چینج کیس کے دو میٹھٹ ہیں ۔۔
4. Array کی لینتھ میں – مائنس 2یا 5 کچھ بھی کریں گے تو وہ آخر سے اُتنی تعداد مائنس کرکے دیکھائے گا۔مثلا کل 6 ایرے آئٹم تو مائنس 2 میں یہ 1سے4 تک شو کرےگا۔
5. کیپٹل ایچ ورڈ کرنا ہوتو ایک ویری بیل بناکر جس ٹیکسٹ کو کرنا ہے اس کے انڈکس نمبر کوtoUpperCase() کردیں گے اور پھر دوبارہ اسہی ویریبل کو کال کریں slice()سے اور اس میں انڈکس نمبر کاپی کردیجئے۔

  var name="mubeen"

  var firstlaterupper=name[1].toUpperCase()+ name.slice(1)

   document.write(firstlaterupper)