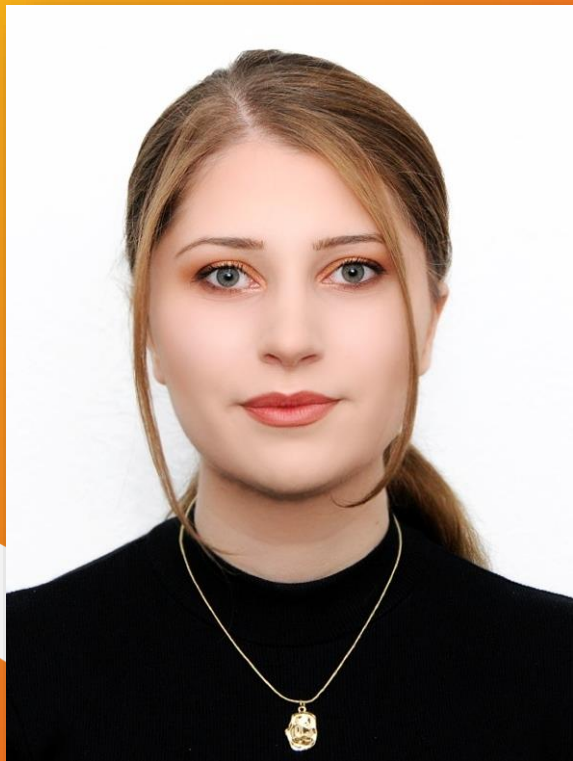


# Frontend Basic

## LESSON 7



Anna Khachaturyan



# Анна Хачатурян

**Front End/Gen Tech Teacher**

- Since 2018 in IT
- Full Stack Developer at Web Magnat
- QA Engineer/Web Developer at Central Bank of RA
- Lecturer at Plekhanov Russian University of Economics
- TA at Picsart Academy
- Teacher at Tel-Ran

[https://t.me/anny\\_khachaturyan](https://t.me/anny_khachaturyan)



# ВАЖНО:

- Если у Вас возник вопрос в процессе занятия, пожалуйста, поднимите руку и дождитесь, пока преподаватель закончит мысль и спросит Вас, также можно задать вопрос в чате или когда преподаватель скажет, что начался блок вопросов.
- Организационные вопросы по обучению решаются с кураторами, а не на тематических занятиях.
- Вести себя уважительно и этично по отношению к остальным участникам занятия.
- Во время занятия будут интерактивные задания, будьте готовы включить камеру или демонстрацию экрана по просьбе преподавателя.

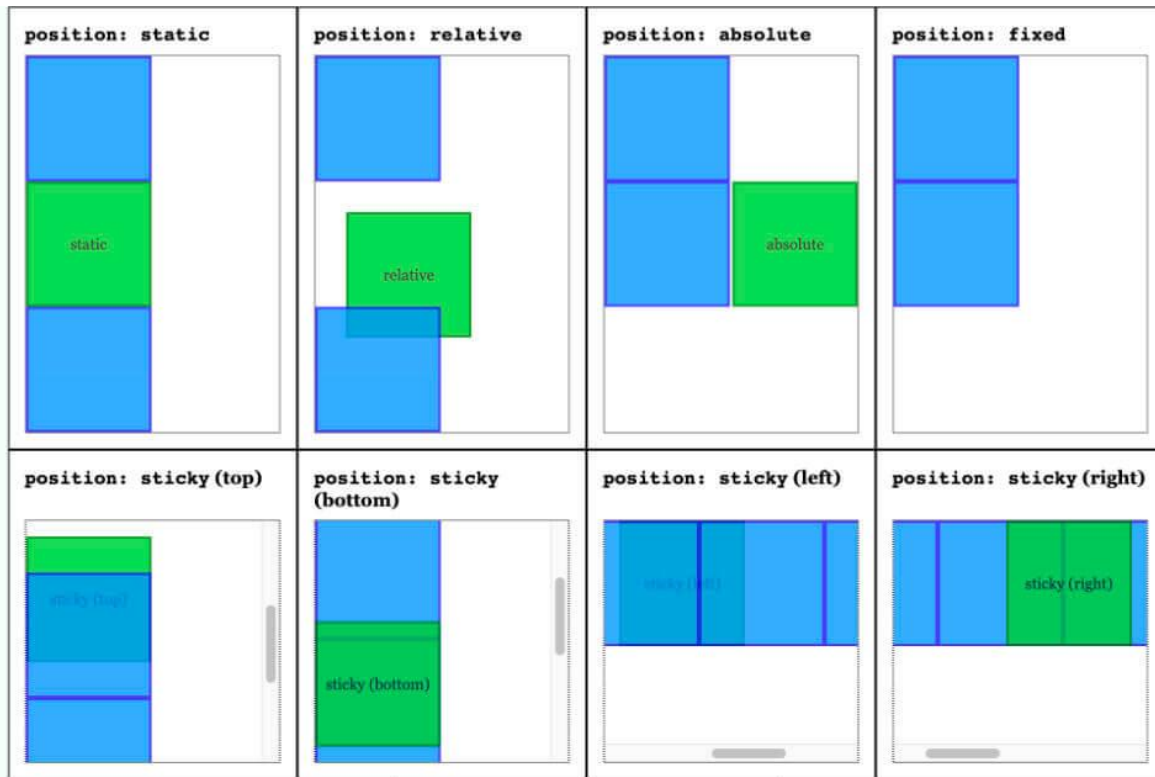
# ПЛАН ЗАНЯТИЯ

1. Повторение изученного
2. Вопросы по повторению – HTML/CSS
3. Введение в JavaScript
4. Практика

# 1

# ПОВТОРЕНИЕ

# Повторение



2

# ВОПРОСЫ ПО ПОВТОРЕНИЮ

# 3

## ВВЕДЕНИЕ В JAVASCRIPT



**JavaScript** это язык, который позволяет вам применять сложные вещи на web странице — каждый раз, когда на web странице происходит что-то большее, чем просто её статичное отображение — отображение периодически обновляемого контента, или интерактивных карт, или анимация 2D/3D графики, или прокрутка видео в проигрывателе, и т.д. — можете быть уверены, что скорее всего, не обошлось без JavaScript. Это третий слой слоёного пирога стандартных web технологий, два из которых (HTML и CSS).



## Подключение JavaScript к HTML

Чтобы наша первая программа (или сценарий) JavaScript запустилась, ее нужно внедрить в HTML-документ.

Чтобы включить в HTML-документ JavaScript-код из внешнего файла, нужно использовать атрибут **src** (source) тега **<script>**. Его значением должен быть URL-адрес файла, в котором содержится JS-код:

```
<script src="/scripts/script.js"></script>
```

В этом примере указан абсолютный путь к файлу с именем script.js, содержащему скрипт (из корня сайта). Сам файл должен содержать только JavaScript-код, который иначе располагался бы между тегами **<script>** и **</script>**.

Чтобы подключить несколько скриптов, используйте несколько тегов:

```
<script src="/scripts/script1.js"></script>
<script src="/scripts/script2.js"></script>
...
```

## Выводим элемент в консоль

**Консоль** — это инструмент разработчика, который помогает тестировать код. Если во время выполнения скрипта возникнет ошибка, в консоли появится сообщение о ней. А ещё в консоль можно выводить текстовые подсказки.

Чтобы вывести сообщение в консоль, нужно использовать **console.log**:

```
console.log('Привет от JavaScript!');
```

В результате этой инструкции в консоли появится сообщение Привет от JavaScript!

# Объявляем переменную

**Переменная** — это способ сохранить данные, дав им понятное название.

В JavaScript переменную можно создать/объявить, с помощью ключевого слова **let**. За ним следует имя переменной. После объявления в переменную нужно записать, или присвоить, какое-то значение:

```
let variableName = 'Я значение переменной!';
```

Имя переменной может быть почти любым, но не должно начинаться с цифры, а из спецсимволов разрешены только '\_' и '\$'. Кроме того, в JavaScript есть зарезервированные слова, которые нельзя использовать для именования переменных. Имена переменных чувствительны к регистру: header, Header и HEADER — это разные переменные.

Можно использовать:

- **CamelCase** (с англ. — «ВерблюжийРегистр», также «ГорбатыйРегистр», «СтильВерблюда») — стиль написания составных слов, при котором несколько слов пишутся слитно без пробелов, при этом каждое слово внутри фразы пишется с прописной буквы.
- **Snake case** (snake\_case) «Змеиный регистр» — заменяет пробелы на символ подчеркивания. Но самое главное — чтобы переменная действительно делала код понятнее, её имя должно описывать то, что в ней хранится.

**let имеет блочную область видимости.**

**Блок** — это фрагмент кода, ограниченный фигурными скобками {}. Всё, что находится внутри фигурных скобок, относится к блоку. Таким образом, переменная, объявленная в блоке через let, будет доступна только внутри этого блока.

Давайте рассмотрим на примере:

```
let greeting = "say Hi";
let times = 4;

if (times > 3) {
  let hello = "say Hello instead";
  console.log(hello); // "say Hello instead"
}

console.log(hello) // hello is not defined
```

Здесь видно, что попытка использовать hello вне блока (фигурных скобок, в рамках которых переменная была определена) возвращает ошибку. Это происходит потому, что переменные типа let являются блочными.

*Переменные **let** могут быть обновлены, но не объявлены повторно.*

Переменные, объявленные через **let**, можно обновлять внутри их области видимости, но нельзя повторно объявить внутри области видимости. Так что, хотя такое сработает:

```
let greeting = "say Hi";  
greeting = "say Hello instead";
```

Этот код уже вернет ошибку:

```
let greeting = "say Hi";  
let greeting = "say Hello instead"; // error: Identifier 'greeting' has already been declared
```

Однако, если переменная с одним и тем же именем определена в разных областях видимости, ошибки не будет:

```
let greeting = "say Hi";  
if (true) {  
    let greeting = "say Hello instead"; console.log(greeting); // "say  
    Hello instead"  
}  
console.log(greeting); // "say Hi"
```

Почему же ошибки нет? Так происходит, потому что оба экземпляра рассматриваются как различные переменные, поскольку у них различаются области видимости.

Используя **let**, вам не нужно беспокоиться, не было ли у вас уже переменной с таким именем раньше, ведь переменная существует только внутри своей области видимости.

Объявление **const** задаёт константу, то есть переменную, которую нельзя менять:

```
const apple = 5;  
apple = 10; // ошибка
```

В остальном объявление **const** полностью аналогично **let**.

## Ввод данных

Функция `prompt` принимает два аргумента:

```
result = prompt(title, default);
```

Она выводит модальное окно с заголовком `title`, полем для ввода текста, заполненным строкой по умолчанию `default` и кнопками OK/CANCEL.

Пользователь должен либо что-то ввести и нажать OK, либо отменить ввод кликом на CANCEL или нажатием Esc на клавиатуре. Вызов `prompt` возвращает то, что ввёл посетитель – строку или специальное значение `null`, если ввод отменён.

### Safari 5.1+ не возвращает null

Единственный браузер, который не возвращает `null` при отмене ввода – это Safari. При отсутствии ввода он возвращает пустую строку. Предположительно, это ошибка в браузере.

Пример:

```
let age = prompt('Сколько вам лет?', 18);  
  
console.log('Вам ' + age + ' лет!');
```

# Типы данных

## Число

Числовой тип данных (**number**) представляет как целочисленные значения, так и числа с плавающей точкой.

```
let n = 123;  
n = 12.345;
```

Существует множество операций для чисел, например, умножение  $*$ , деление  $/$ , сложение  $+$ , вычитание  $-$  и так далее.

Кроме обычных чисел, существуют так называемые «специальные числовые значения», которые относятся к этому типу данных: **Infinity**, - Infinity и **NaN**.

**Infinity** представляет собой математическую бесконечность  $\infty$ . Это особое значение, которое больше любого числа. Мы можем получить его в результате деления на ноль:

```
console.log( 1 / 0 ); // Infinity  
console.log( -1 / 0 ); // -Infinity
```

**NaN** означает вычислительную ошибку. Это результат неправильной или неопределённой математической операции, например:

```
console.log( "не число" / 2 ); // NaN, такое деление является ошибкой
```

Значение NaN «прилипчиво». Любая математическая операция с NaN возвращает NaN:

```
console.log( NaN + 1 ); // NaN  
console.log( 3 * NaN ); // NaN console.log( "не число" / 2 - 1 ); // NaN
```

Если где-то в математическом выражении есть NaN, то оно распространяется на весь результат (есть только одно исключение: **NaN \*\* 0 равно 1**).

Подробнее: <https://learn.javascript.ru/number>

## Строка

Строка (**string**) в JavaScript должна быть заключена в кавычки.

```
let str = "Привет";  
let str2 = 'Одинарные кавычки тоже подойдут';  
let phrase = `Обратные кавычки позволяют встраивать переменные ${str}`;
```

В JavaScript существует три типа кавычек.

- Двойные кавычки: "Привет".
- Одинарные кавычки: 'Привет'.
- Обратные кавычки: `Привет`.

**Двойные** или **одинарные** кавычки являются «простыми», между ними нет разницы в JavaScript.

**Обратные** же кавычки имеют расширенную функциональность. Они позволяют нам встраивать выражения в строку, заключая их в `${...}`.

Например:

```
let name = "Иван";  
// Вставим переменную  
console.log( `Привет, ${name}!` ); // Привет, Иван!  
// Вставим выражение  
console.log( `результат: ${1 + 2}` ); // результат: 3
```

Выражение внутри `${...}` вычисляется, и его результат становится частью строки. Мы можем положить туда всё, что угодно: переменную `name`, или выражение `1 + 2`, или что-то более сложное.

**Обратите внимание, что это можно делать только в обратных кавычках. Другие кавычки не имеют такой функциональности встраивания!**

```
console.log( "результат: ${1 + 2}" ); // результат: ${1 + 2} (двойные кавычки ничего не делают)
```

Подробнее: <https://learn.javascript.ru/string>

## Тип аргумента

Функция `typeof` возвращает тип аргумента. Это полезно, когда мы хотим обрабатывать значения различных типов по-разному или просто хотим сделать проверку.

Вызов `typeof(x)` возвращает строку с именем типа:

```
typeof(undefined) // "undefined"  
typeof(0) // "number"   typeof(true) // "boolean"  
typeof("text") // "string"
```

## Базовые математические действия

В JavaScript между числами можно совершать различные математические операции:

```
console.log(2 + 3); //выведет 5  
console.log(5 - 1); //выведет 4  
console.log(2 * 3); //выведет 6  
console.log(6 / 2); //выведет 3  
console.log(5 ** 2); //выведет 25 - возведение числа в степень  
console.log(11 % 2); //выведет 1 - остаток от деления
```

# Конкатенация и интерполяция

## Конкатенация

В веб-разработке программы постоянно оперируют строками. Всё, что мы видим на сайтах, так или иначе представлено в виде текста. Этот текст чаще всего динамический, то есть полученный из разных частей, которые соединяются вместе. Операция соединения строк в программировании называется конкатенацией.

```
// Оператор такой же, как и при сложении чисел
// но здесь он имеет другой смысл (семантику)
console.log('Dragon' + 'stone');
// => 'Dragonstone'
```

Склеивание строк всегда происходит в том же порядке, в котором записаны операнды. Левый операнд становится левой частью строки, а правый — правой.

```
// Конкатенировать можно абсолютно любые строки
console.log("King's" + 'Landing'); // => King'sLanding
```

Как видите, строки можно склеивать, даже если они записаны с разными кавычками.

В последнем примере название города получилось с ошибкой: King's Landing нужно писать через пробел. Но в наших начальных строках не было пробелов, а пробелы в самом коде слева и справа от символа + не имеют значения, потому что они не являются частью строк.

Выхода из этой ситуации два. →



Первый способ:

```
// Ставим пробел в левой части
console.log("King's " + 'Landing'); // => King's Landing
// Ставим пробел в правой части
console.log("King's" + ' Landing'); // => King's Landing
// Пробел – такой же символ, как и другие. Чем больше пробелов, тем шире отступы:
console.log("King's " + ' Landing'); // => King's   Landing

console.log("King's " + '      Landing'); // => King's      Landing
```

Второй способ:

```
console.log("King's" + " " + 'Landing'); //           => King's Landing
```

### Интерполяция

Интерполяция - способ соединения строк через вставку значений переменных в строку-шаблон с помощью фигурных скобок. Например:

```
const firstName = 'Joffrey';
const greeting = 'Hello';
// Интерполяция не работает с одинарными и двойными кавычками
console.log(`${greeting}, ${firstName}!`);
// => 'Hello, Joffrey!'
```

Мы просто создали одну строку и «вставили» в неё в нужные места константы с помощью знака доллара и фигурных скобок `${ }`. Получился как будто бланк, куда внесены нужные значения. И нам не нужно больше заботиться об отдельных строках для знаков препинания и пробелов — все эти символы просто записаны в этой строке-шаблоне.

## Неявные и явные преобразования из строки в число и обратно

Система преобразования типов в JavaScript очень проста, но отличается от других языков. Всего есть три преобразования:

1. Строковое преобразование.
2. Численное преобразование.
3. Преобразование к логическому значению.

**Строковое: String(value)** – в строковом контексте или при сложении со строкой. Работает очевидным образом.

```
let num = 123;  
let str = String(num); console.log(str); //"123"
```

**Численное: Number(value)** – в численном контексте, включая унарный плюс +value. Происходит при сравнении разных типов, кроме строгого равенства.

```
let num1 = +"123"; // 123  
let num2 = Number("456"); // 456
```

Что будет, если попробовать перемножить, к примеру, число и строку, вот так:  $3 * '3'$ ? В результате вы получите число 9. Это значит, что JavaScript автоматически осуществляет преобразование типов при необходимости, вам не нужно за это переживать.

Однако, есть нюанс: если мы попытаемся сложить строку и число, то JavaScript сложит их как строки, а не как числа, вот так:  $'3' + 3$  получится строка '33', а не число 6. В случае, например, с умножением JavaScript понимал, что нельзя перемножить строки, поэтому строки переводил в числа и перемножал их. А случай со сложением можно трактовать двояко: складывать как строки или как числа (плюс-то используется как для сложения строк, так и чисел).

Бороться с этим можно следующим способом: нужно сделать недопустимую для строк операцию, например, так:  $+'3' + 3$  - поставим плюс перед строкой, и она преобразуется к числу.

```
console.log('3' + 3); // '33'  
console.log(+'2' + 2); // 4  
console.log('9' / 3); // 3  
console.log('3' * 4); // 12  
console.log('6' - 2); // 4
```

# 4

## ПРАКТИКА



TEL-RAN  
by Starta Institute

**Задача:** Есть переменные  $r$ ,  $g$ ,  $b$  с числовыми значениями.

Вывести в консоль строку **`“rgb(12, 34, 14)”`** используя конкатенацию и интерполяцию.

**Задача:** Написать программу, которая считывает два числа (объявляем две переменные и записываем туда результат работы двух вызовов `prompt`) и выводит их сумму. Не забудьте преобразовать полученные значения в число.



**Ребята!**  
**Вы**  
**просто**  
**молодцы!**