Неделя 15

Вопрос 1

5 видов условных операторов:  
условный оператор if (с одной ветвью)

условный оператор if...else (с двумя ветвями)

условный оператор else if... (с несколькими ветвями)

тернарный оператор (?:)

оператор выбора switch

Вопрос 2  
  function getHours(time) {

            (time < 10) ? alert("Доброе утро!") : alert("Добрый день!");

        }

        getHours(6);

Вопрос 3  
Выведется  
  
Вопрос 4  
true

False

True

Вопрос 5  
Атрибут HTML: onclick="..." .

DOM-свойство: elem. onclick = function .

Специальные методы: elem. addEventListener(event, handler[, phase]) для добавления, removeEventListener для удаления.

Вопрос 6

Не корректна запись. Нужно: button.onclick = hello;  
  
Вопрос 7

Событие keydown происходит при нажатии клавиши, а keyup – при отпускании.

Вопрос 8  
Чтобы хорошо обработать событие, могут понадобиться детали того, что произошло. Не просто «клик» или «нажатие клавиши», а также – какие координаты указателя мыши, какая клавиша нажата и так далее.

Когда происходит событие, браузер создаёт *объект события*, записывает в него детали и передаёт его в качестве аргумента функции-обработчику.

Пример ниже демонстрирует получение координат мыши из объекта события:

<input type="button" value="Нажми меня" id="elem"><script>

let button = document.getElementById("elem");

button.onclick = function(\*\*\*event\*\*\*) {

// вывести тип события, элемент и координаты клика

alert(\*\*event\*\*.type + " на " + \*\*event\*\*.currentTarget);

alert("Координаты: " + \*\*event\*\*.clientX + ":" + \*\*event\*\*.clientY);

};

</script>

Некоторые свойства объекта event:

\*\*event.type\*\*Тип события, в данном случае "click".

\*\*event.currentTarget\*\*Элемент, на котором сработал обработчик. Значение – обычно такое же, как и у this, но если обработчик является функцией-стрелкой или при помощи bind привязан другой объект в качестве this, то мы можем получить элемент из event.currentTarget.

\*\*event.clientX / event.clientY\*\*Координаты курсора в момент клика относительно окна, для событий мыши.

Вопрос 9

Больше/меньше: a > b, a < b.

Больше/меньше или равно: a >= b, a <= b.

Равно: a == b. Обратите внимание, для сравнения используется двойной знак равенства ==. Один знак равенства a = b означал бы присваивание.

Не равно. В математике обозначается символом ≠, но в JavaScript записывается как a != b.