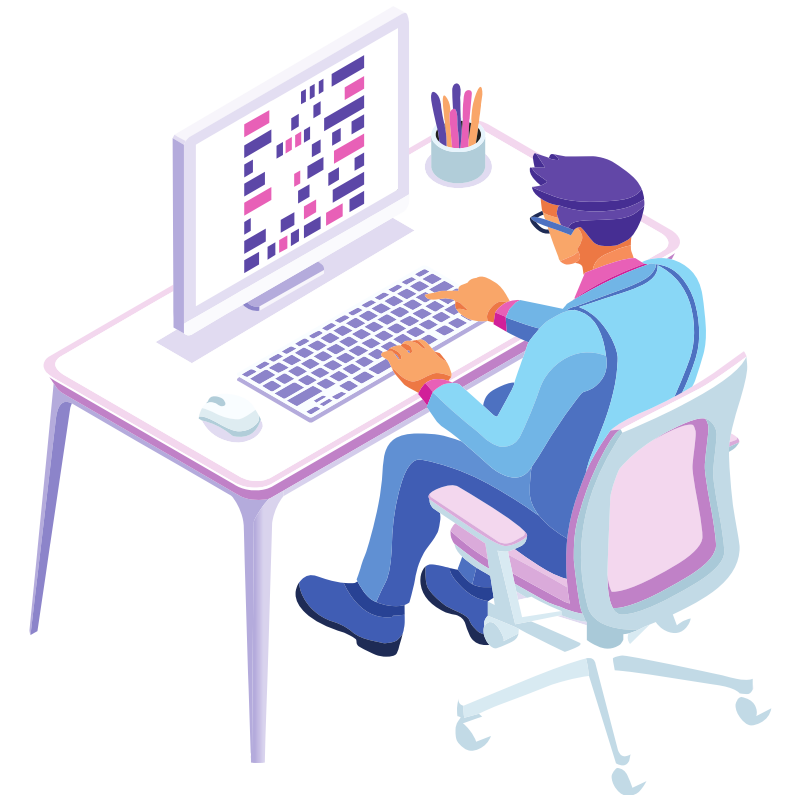


JavaScript



Šta je JavaScript?



Trenutno jedan od najpopularnijih programskih jezika.

- 1 Obezbeđuje interaktivnost
- 2 Izvršava se u browseru
- 3 Ugrađuje se u HTML
- 4 "Jednostavan" za početnike

```
<script src="" type=""> </script>
```

src - URL do skripte

type - tip skripte, kada je JavaScript u pitanju type = "text/javascript"

<script>

- Specificira Script kod koji se izvršava u browseru.
- Browser sve što se nalazi između <script> i </script> taga smatra elementima skripte.
- Tag <script> se može javiti bilo gde u dokumentu.

<script>

Tag <script> se može javiti bilo gde u HTML dokumentu:



- Postoji razlika između toga da li ga stavljamo u <head> ili <body> sekciju
- Kod ne mora da se nalazi u HTML datoteci
 - može i u drugoj datoteci, a da se pozove iz HTML datoteke

- Kada su u pitanju biblioteke (npr jQuery) možemo skriptu staviti u head sekciju
- Normalne skripte koje ne utiču na performace stranice ili na loadovanje stranice možemo staviti u head sekciju
- Skriptu stavljamo u body tag kada ona utiče na renderovanje stranice. (npr. dugo se čeka da skripta se skripta učitava, ili blokira i usporava učitavanje HTML elemenata)

Primer

```
<html>
  <head>
    <script type="text/javascript"></script>
    ....
  </head>
  <body>
    <script type="text/javascript"></script>
    ....
  </body>
</html>
```

Primer

```
<html>
  <head>
    <script>
      function add(){
        let a = 2;
        let b = 3;
      }
    </script>
  </head>
</html>
```

Tipovi Podataka

Osnovni Tipovi Podataka



- Broj
- Boolean
- String ("tekst" ili 'tekst')
- Objekat
 - Ugrađeni objekti
 - Korisnički definisani

Vrednosti Promenljivih

Primitivni tipovi



- Broj
- Boolean – true ili false
- String ("tekst" ili 'tekst')
- null – nepostojeća vrednost
- undefined – neinicijalizovana promenljiva

Vrednosti Promenljivih

Objekti



- kolekcija svojstava i funkcija kojoj se pristupa preko tačke ili preko uglastih zagrada
- null – nepostojeća vrednost
- undefined – neinicijalizovana promenljiva

Promenljive



- Promenljive sadrže informacije
- Deklaracija promenljivih
 - var – ne koristimo više
 - let – promenljiva može menjati vrednost
 - const – promenljiva ne može menjati vrednost
- Ako se izostavi ključna reč promenljiva postaje globalna

Primer

let a = 5;



- let je ključna reč koja govori da želimo da deklariramo promenljivu.
- a je ime promenljiva
- = je operator koji dodeljuje vrednost promenljivoj
- 5 je vrednost koji smeštamo u promenljivu

Još primera



```
let a;  
let b = 5;  
let c = "Neki Tekst";
```

Deklaracija i inicijalizacija

`let x; //deklaracija promenljive, trenutno ima vrednost undefined`

`x = 5; //inicijalizacija, dodeljivanje vrednosti promenljivoj`



Varijabla može i da promeni tip:

`let y = 6;`

`y = "Nikola"`

Aritmetički operatori

- `+, -, *, /, %, ++, --`

`x = 5;`

`y = x * 4;`

`z = y % 5;`

`i++;`

`j--;`



Operatori dodele

- =, +=, *=, /=, %=

`y += 5;` isto što i `y = y + 5;`

- Operator + ima posebno značenje kada su operandi stringovi.



```
a = "Nikola";
```

```
b = "Nikolic";
```

```
c = a + b;
```

- Kada sabiramo stringove i brojeve, rezultat je string.

Primeri

```
let y = 5;
```

```
let x;
```

```
x = y + 2; // x = 7
```

```
x = y - 2; // x = 3
```

```
x = y % 2; // x = 1
```

Primeri – Operator dodele

```
let x = 5;
```

```
let y = 10;
```

```
x = y; // x = 5
```

```
x += y; // isto kao x = x + y;
```

```
x -= y; // isto kao x = x - y;
```

```
x *= y; // isto kao x = x * y;
```

```
x /= y; // isto kao x = x / y;
```