

21 April Java

Environment ⇒ Development, Testing, Staging(dış dünyada gibi test edilm), Production(kullanıcılara, dış dünyaya açılır.)

JAVASCRIPT

Brendan Eisch tarafından 10günde geliştirdi. Javascript ile behavioral davranış katılır. Dinamik veri sağlanıyor. Kullanıcı deneyimi artırır. JavaScript is a high-level, cross-platform, object-oriented computer programming language. Low-level'da kaynak yönetimi developer tarafından takip edilir. High-level da ise kaynak yönetimi programlar kendisi halleder arka planda kullanılmayanları siler. Javascript clint-side tarafında çalışır. Case sensitive'dir.

ECMAScript 2015(ES6) ⇒ Js için standart belirliyorlar. Herkesin aynı dili konuşması için belirledikleri standartlar.

<script>and </script> tag i ile html dosyasına bağlanabilir. İstedığımız kadar js ekleyebiliriz. body veya head dosyasının ikisinden birine eklenebilir veya ikisine birden de işlenebilir. head'e koyarsak body daha çalışmadan body içiyle ilgili işlem yapmaya çalışırsa hata oluşabilir. Bu sebeple body'nin kapanma tag'inden hemen önceye eklenmesi tavsiye edilir. Internal script veya external script olarak kullanılabilir.

<script src="qwe.js"></script> şekilde bağlanır. External için. Uzantı .js olması lazım.

JSON ⇒ Js Object Notation. Data serialization formatıdır.

OUTPUT için 3 yöntem: **window.alert()**⇒ekrana uyarı butonu çıkarması için

document.write() ⇒ html olarak çıktı verir. **console.log()** ⇒browserdaki console

Input ⇒ window.prompt() veya prompt(' ', default_değer_yazılabilir) confirm() ⇒ evet/hayır

/*comment */ veya **// Comment** ⇒ baştaki birden çok satırda kullanılabilir.

prompt, alert kullanılmaması tavsiye edilir. console.log sadece uygulama geliştirirken kullanılır.

\n ⇒ bir alt satır. \t ⇒ tab kadar boşluk

console.log(**adiniz: \${ad} dir**); ⇒ tarzı kullanım `` eğişik tırnaklar arasına yazılır (altgr+,)

flameshot veya lightshot ekran görüntüsü alma programları

VARIABLE

var, let veya const ile değer atılabilir. let ve const ES6 ile geldi.

```
var quantity;  
quantity = 3 ; // daha sonrada tanımlanabilir bu şekilde.
```

Variable tanımlaması ; _ ve \$ kullanılabilir. ilk karakterde olabilir. sayılar ilk karakter olamaz. Reserve kelimeler kullanılamaz. (mdn reserved words googleden bakılabilir.)

Scope ⇒ etki alanı değişkene nereden erişilebilir nereden değiştirilebilir... 3 scope var.

Global scope ⇒ js dosyasının içerisindeki herhangi bir fonksiyon içerisinde olmayan değişken. Fonksiyonlar içerisinden de erişilebilir.

Function Scope ⇒ Bir fonksiyon yazdığımız zaman fonksiyon içerisinde tanımlanan bir değişken sadece fonksiyon içerisinde erişilebilir. Local değişken tanımlamış oluyoruz.

Block Scope ⇒ Fonksiyon dışındaki if for while gibi açılan bloklar. o bloklar arasında tanımlama var ile yapılırsa dışarıdan erişilebilir ama let ile tanımlanırsa erişilemez. Bu sebeplerden ötürü var kullanılması tavsiye edilmiyor!!!

Yandaki
tablo
gayet
açıklayıcı

incele!!!!

	global scoped	function scoped	block scoped	reassignable	redeclarable	can be hoisted
var	+	+	-	+	+	+
let	-	+	+	+	-	-
const	-	+	+	-	-	-

hoisted ⇒ var ile tanımlanırsa kanca ile en başa alınıyor gibi düşün. let ile tanımlanırsa tanımlandığı noktadan öncesinde kullanılamaz.

const ⇒ sabit değer değiştirilmez. const x = 7; gibi olması lazım

STACK and HEAP

Programlar çalışırken verileri 2 alanda tutuyor. Stack ve heap. Stack yığın üst üste geliyor. Girişten üstten oluyor. Çıkış en üstten olur.

Primitive tipi ⇒ bir değişken tanımlanır x. ikinci değişken y x primitive edilir. x ile y aynı adresi alır ama x değiştirilirse x e yeni değer ve adres atanır. Ama önceki adres ve değer kullanılmıyorsa silinir kullanılıyorsa silinmez. y ise x in eski değerini ve adresini kullanmaya devam eder.

reference tipi değişkenler ⇒ bir değişken tanımlanır x. ikinci değişken y x i referans alır. ve aynı adresi kullanırlar ve orada yapılan bir değişiklik iki değişkenide değiştirir. value olarak bir heap değeri vardır bu heap değerine işaret ederler ve heap'ten değeri öğrenirler. const olan aslında address değiştirilemezdir ama heap value'su değiştirilebilir.

const ⇒ variable kutusunun yeri sabit ama içeriğini değiştirebilirim. Yerini yani adresini değiştiremem ama değerlerini değiştirebilirim.

