



НИ Е ВЯРВАМЕ ВЪВ ВАШЕТО БЪДЕЩЕ

# JS Part 3



**BRACE YOURSELF**

**A LOT OF JAVASCRIPT IS  
COMING**

# Какво бяха обектите

- неща
- имат характеристики
- могат да правят неща (имат функционалност)
- описват заобикалящия свят



# Какво бяха класовете

- когато казваме, че един обект е нещо (примерно “Гошо е човек”) имаме предвид неговия клас
  - т.е. ако кажем “Гошо е златна рибка”, говорим за обекта “Гошо” от класа “Златна рибка”
- Използваме класове за да си зададем някакви характеристики и поведение, които после да ползваме наготово за всички обекти, които ще създадем от този клас
  - т.е. използваме класа, за да създадем обекти с общи характеристики и поведение
- Когато един обект, принадлежи на даден клас, казваме че този обект е негова инстанция

# Примери за обекти

- ```
function Person(fname, lname) {  
    this.first_name = fname;  
    this.last_name = lname;  
}  
var p1 = new Person('Chuck', 'Noris');  
var p2 = new Person('Baba', 'Marta');
```
- ```
var p3 = {  
    first_name: 'Pop',  
    last_name: 'Armenski'  
}
```



# Има и “вградени” класове в JavaScript

(наричаме ги още глобални конструктори за обекти)

- Math
- Date
- Array
- RegExp
- [https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global\\_Objects](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects)

# Обектът window

- използва BOM модела
- инстанция на класа Window
- служи за управление на екрана и прозореца на браузъра
- примери



# Въпроси?

# Упражнение

Имплементиране на tab навигация



# Примери

<http://zenifytheweb.com/courses/lessons/lesson12/example/index.html>

# Домашно

<https://github.com/zzeni/swift-academy-homeworks/tree/master/tasks/L12>