

- **1. Javascript nedir?**

- JavaScript dinamik websaytlar hazırlamaq üçün istifadə olunan proqramlaşdırma dilidir. JavaScript həm brauzerdə həm də server'də işləyə bilər. Bunu təmin edən proqram JavaScript engine adlanır.

- **2. Javascript browserde neleri ede bilir?**

- Səhifəyə yeni HTML əlavə edə bilər, mövcud HTML dəyişdirə bilər.
- Sebeke üzərindən uzaqdakı serverlərə sorğu göndərə bilər.
- Brauzerin yaddasında ki məlumatları saxlaya bilər

- **Javascript browserde neleri ede bilmir?**

- Cihazlarla qarşılıqlı əlaqə qurmağın yolları var, lakin onlar istifadəçinin icazəsini tələb edir.
- JavaScript şəbəkə üzərindən Xarici servislərə sorğu göndərə bilmir.

- **3. Javascript variables**

- JavaScript de məlumatları yaddasda saxlamaq üçün dəyişənlərdən istifadə edirik. Dəyişənlər "var" və ya "let" açar sözü vasitəsi ilə yazılır, sonra dəyişənin adı yazılır, daha sonra mənimsetmə operatoru və dəyişənə bir dəyər mənimsedilir.

Deyisenin adlandırılmasında müxtəlif qaydalar var. Deyisenin adı rəqemlə və simvolla başlaya bilməz. İstisna olaraq `_` və `$` olar;

Deyisenin adında iki söz arasında boşluq olmaz. `if`, `else`, `return` və s. proqramlaşmada istifadə olunan sözlər olmaz

• 4. Variable type

JavaScript-də dəyər həmişə müəyyən tiptə olur. Məsələn, sətir və ya rəqəm.

JavaScript-də 8 dəyər tipi var.

String : Her hansı text yazı yazılır

Number : Rəqəm yazılır

BigInt : Daha böyük rəqəmləri yazmaq üçündür

Boolean : “true” və “false” dəyərləri üçündür

Undefined : Deyisənə dəyər təyin olunmadıqda

Null : Ozu var amma içində heç bir dəyər yoxdur

Symbol : Unik dəyərlər üçün istifadə olunur

Object : birdən çox datanı özündə saxlayır

- 5. Type cevrilməsi

Çox vaxt operatorlar və funksiyalar onlara verilən dəyərləri avtomatik olaraq düzgün tipə çevirir.

- 6. Primitive vs Reference(Stack və Heap nedir? , ferqi nedir? Ram nedir?) Niye rama ehtiyac var?

JavaScript-də dəyişən yaratdığınız zaman həmin dəyişən iki növ məlumatdan birini, **primitiv** dəyər və ya **Reference** dəyərini saxlaya bilər. Əgər dəyər **number**, **string**, **boolean**, **undefined**, **null** və ya olarsa **symbol**, bu, **primitiv** dəyərdir. Əgər dəyər **typeof object** , bu, **Reference** dəyəridir.