<https://www.youtube.com/watch?v=tAgVINdc_o0>

https://www.youtube.com/watch?v=LVVgJGvq\_go

Типы данных (typeof возвращает строку)

примитивы

1. Boolean
2. String
3. Number
4. Null
5. Undefined
6. Symbol

ссылки (объекты)

1. Object
2. Array
3. Function
4. RegExp
5. Date
6. Error

typeof null => object

typeof function () {} => function

new Boolean(false) => создаст объект соот-но всегда true

Boolean(false) => будет false тк просто преобразует

Преобразование типов

==, !=, <=, >=, <, > предпочитают числа

1. ToBoolen (!!, Boolean(), ?:, if, for, while, do/while, &&, ||)
2. ToString (String(), object[value], ${value})
3. ToNumber (+, Number())
   1. True/false to 1/0
   2. Строку в число
   3. Для объектов вызовет ToPrimitive
4. ToPrimitive (если вернули объект – ошибка)
   1. valueOf
   2. toString

Любой объект всегда true

Все остальное тоже true кроме 7 (‘’, false, null, undefined, -0, 0, 0n, NaN)

Область видимости (это способ, где искать переменную)

1. блочная видимость
2. функциональная область видимости

поднятие переменных:

value // undefined

var value = 42

value //42

foo // ref error

var value // игнорирование

замыкание – это функция + ее область видимости

контекст или this – способ связать функцию с объектом

1. по-умолчанию globalWindow or undefined (use strict)
2. неявное
3. явное (call, apply, bind)
4. связывание new (создается новый объект, выставляется prototype, новый объект === this)

установка [[Prototype]]

const prototype = { question: 42 }

const object = {}

object.\_\_proto\_\_ = prototype

или

Object.setPrototypeOf(object, prototype)

Или

Object.create(object, prototype)

object.questin // 42

const promise = new Promise((resolve, reject) => undefined.toString())

promise.catch(console.error).then(() => log(is Ok))

catch также как then возвращает promise

свойства объекта

[[Class]]

[[Prototype]] – выставляется в момент вызова new

[[Extensible]]

\_\_proto\_\_ - нестандартное свойство для доступа к [[prototype]] 45мин

Защищенный конструктор – 48мин

<https://www.youtube.com/watch?v=0vs6WkNyzec&t=778s>

<https://www.youtube.com/watch?v=b55hiUlhAzI&t=1773s>

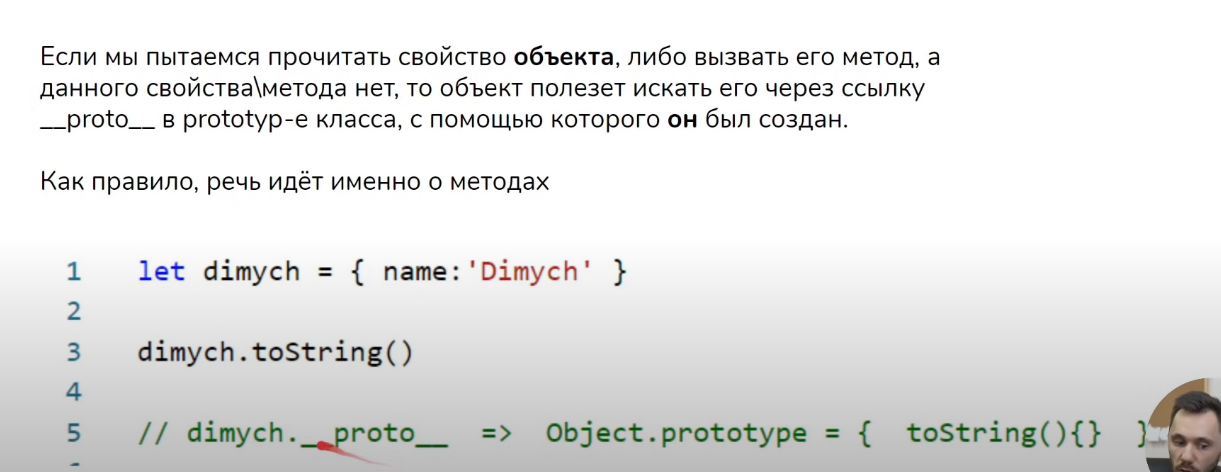
\_\_proto\_\_ и prototype – это свойство объекта

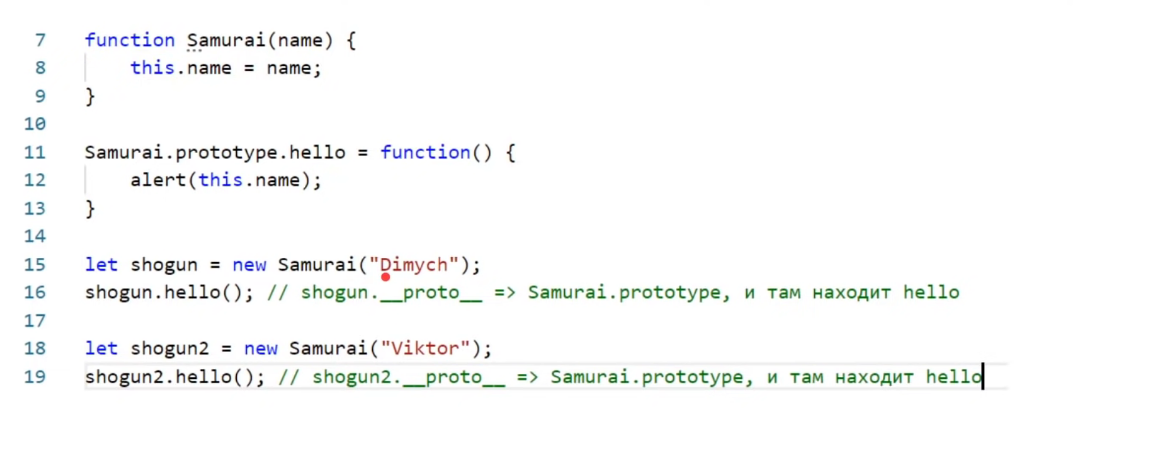
Любое св-во создано с помощью класса (упаковка) и у любого объекта есть \_\_proto\_\_

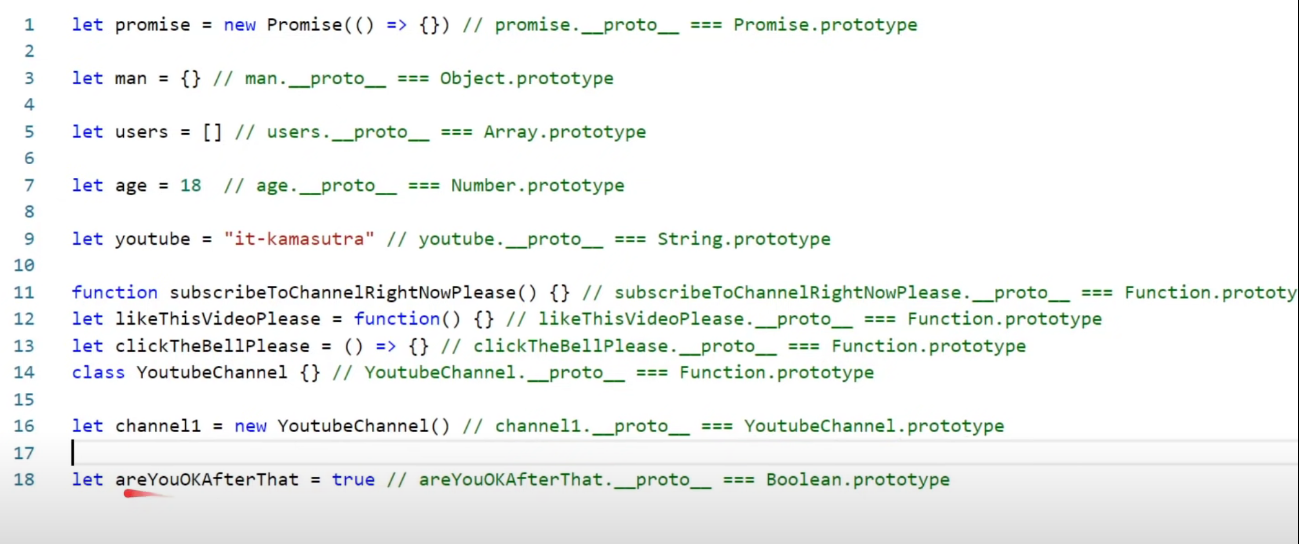
У любого объекта есть \_\_proto\_\_ (**proto** ссылается на **prototype** класса с помощью которого этот объект был создан)

Prototype – есть только у class или function () {} (не () => {}) это независимый объект и он не равен другому

let foo = new Foo(‘foo’) – у foo нет foo.prototype тк это объект. Это объект, не класс









События:

DOMContentLoaded - происходит, когда весь HTML был полностью загружен и пройден парсером, не дожидаясь окончания загрузки таблиц стилей, изображений и фреймов. Значительно отличающееся от него событие load используется для отслеживания только полностью загруженной страницы.

Ждет загрузки и исполнение (<script defer src="…"> и <script type="module">).

Не ждет окончания загрузки других вещей, таких как изображения, стилей, субфреймы и асинхронные скрипты.