



WEB разработка

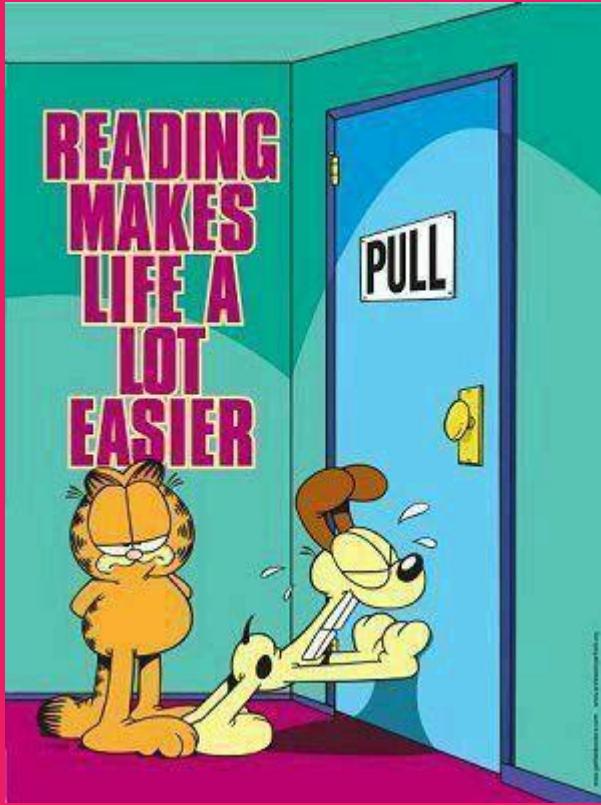
JavaScript

въведение

Съдържание

- Ресурси
- Проекти ниво JavaScript
- JavaScript!?
- Инструменти
- Какво /не/може JS
- JS във времето
- Добавяне на JS към HTML
- JavaScript синтаксис
- Данни и променливи, NaN, undefined, Null
- Hoisting
- Условни конструкции

Ресурси



Ресурси

[MDN](#)

Murach's JavaScript, 2nd Edition (Training & Reference) - 2015

Телерик, JavaScript курсове, BgCoder

Софтуни, JavaScript, Judge

Проекти



Проекти

Самостоятелна задача.

Решена с JavaScript.

Трябва да дава правилен отговор с различни типове данни - разгледани са и са изчерпани всички възможни if ... else условия.

Работа с GitHub в процеса на работа по проекта.

Don't try to understand
~~JavaScript~~
~~girl~~ completely. If you do,
then either you'll go mad..
or you'll start loving ~~her~~^{it}.

- Unknown

JavaScript

JavaScript is a scripting language that is run by the JavaScript engine of a web browser.

- Когато браузъра изпрати заявка към сървъра за HTML страница, съдържаща линк към JavaScript, и HTML кода и JavaScript се зареждат в браузъра.
- Тъй като JavaScript се изпълнява в средата на **клиента**, не на сървъра, кодът му не изисква “разходка” до сървъра обратно. Приложението работи по-бързо.

Інструменти

ИНСТРУМЕНТИ

Може да използвате всяко IDE, или текстов редактор, с който работите.

Browsers` console – Chrome

Sublime

Sublime - plugins

Конфигуриране на Sublime за работа с JS - плъгини и др. настройки

ИНСТРУМЕНТИ

[ESLint](#) – инструмент, който ще ви предпазва от грешки при писане на JS

Среди за разработка он-лайн –

[jsbin.com](#)

[liveweave.com](#)

[jsfiddle.com](#)

JS performance tester –

[jsperf.com](#)

Какво /не/може JS

Какво /не/може JS

- ◆ Управлява събития /events/.
- ◆ Разчита и създава HTML елементи и модифицира DOM-дървото
- ◆ Валидира данни, постъпващи с формата /само на ниво клиент, не е достатъчно за сигурността на уеб-приложението.
- ◆ Достъпва/модифицира кукитата на браузъра.
- ◆ Може да прихване типа на браузъра ви или ОС.
- ◆ Може да изпълнява асинхронни заявки (AJAX)

Най-често JS -

При валидация на формите, слайдове,
промяна на цвят/картинки ...



Изключете скрипта на Google и вижте какво се случва ...

JS във времето

JS във времето

Версия ...

1 June 1997.

2 June 1998.

3 December 1999.

4 Изоставена, не е публикувана никога

5 December 2009.

5.1 June 2011.

6 средата 2015.

7 в процес на разработка ...

ECMAScript 6

Все още не се поддържа изцяло във всички стари браузъри.

[ECMAScript 6 спецификация](#)

Vanilla JavaScript vs. JavaScript библиотеки ...

Добавяне на JS към HTML

Добавяне на JS към HTML

Време е за първия ни JS код:))

```
.....  
<body>  
  <script type="text/javascript">  
    alert('Hello JavaScript!');  
  </script>  
</body>  
.....
```

Добавяне на JS към HTML

Като скрипт в head

```
<script type="text/javascript">  
  //js script goes here;  
</script>
```

Като външен/ни файл/фалове в head

```
<script src="path/to/your/js/file/here" type="text/javascript"></script>
```

Като скрипт/ове в body

```
<script type="text/javascript">  
  //js script goes here;  
</script>
```

Като външен/ни файл/фалове преди затварящия body таг.

```
<script src="path/to/your/js/file/here" type="text/javascript"></script>
```

JavaScript синтаксис

JavaScript синтаксис

Основни правила ...

Case-sensitive

Всяка декларация завършва с ;

Игнорира whitespace/tab

За прегледност на кода - може да бъде пренасян,
при определени условия. /JS ще се опита да добави ; ако прецени,
че липсват😊/

JavaScript синтакс - 2

Основни правила - имената на променливите

- Съдържат букви, цифри, _, \$ /не го бъркайте с \$ в PHP/
- **Не могат** да започват с цифра
- case-sensitive.
- Няма ограничение за броя на символите,

но все пак **НЕ - theManOfTheGameThatPlayedTheDayBeforeYesterday !:)**

- Не може да използвате запазените думи в JS /Виж Murach's JS за списък на запазените думи
- Добра практика - придържайте се в кода си или само към **camel casing (taxRate)** или **underscores (tax_rate)**
- Ако използвате underscore, използвайте само малки букви.

JavaScript синтакс - 3

Основни правила - коментарии

```
/* Block  
comments */
```

```
//Single-line comments  
//Single-line comments  
//Single-line comments
```

JavaScript синтаксис - 4

Обект в JS - съвкупност от методи и свойства/property.

Методът изпълнява функция/действия

Свойства - данни, свързани с обекта

Основни правила - извикване на методи на обекти

objectName.methodName()

/Window е глобален обект за JavaScript, и JavaScript ви позволява да изпускате името му и точката като оператор за извикване на негов метод/

```
window.alert( "This is a test of the alert method " );
```

Можем да извикаме prompt() като изпуснем името на обекта.

```
var userEntry = prompt("This is a test of the prompt method ", 100);
```

JavaScript синтаксис - 5

Основни правила - свойство на обект

objectName.propertyName

Декларация, с която отпечатваме location свойството на window обекта

alert(window.location); //отпечатва URL на текущата страница

JavaScript синтаксис - 5

Document

Обектът, който ни позволява да работим с т.нар.

Document Object Model (DOM),

който представлява **всичките HTML елементи** на една уеб-страница.

Данни и променливи в JS

Hoisting



Данни и променливи в JS, ъ

Деклариране на променлива без да задаваме й стойност.

```
var subtotal; // declares one variable
```

```
var investment, interestRate, years; // declares three variables
```

Деклариране на променлива и задаване на стойност

```
var subtotal = 74.00;
```

```
var salesTax = subtotal *.1; //subtotal = 74.00, salesTax = 7.4
```

След декариранието на променливата, последващото й използване е без var!

Задаване на стойност с израз

```
var subtotal = 74.95; //subtotal = 74.95
```

```
subtotal += 20.00; // subtotal = 94.95
```

Данни и променливи в JS

Типове данни в JS

Подобно на данните в PHP - не декларираме типа на данните, които ще съхранява променливата. Стойността, която даваме на променливата може да бъде /както и в PHP/

- Цяло число - integer
- Дробно число - float
- String
- Масив
- Boolean
- NULL

Специфични за JS са undefined и NaN

Данни и променливи в JS - 2

Работим с математически оператори и оператори за сравнение, както и в PHP.

Употребата на скоби е аналогична на PHP.

Приоритетът на операторите, също.

Променяме стойността с 1 по три начина

```
var counter = 1; // counter = 1
```

```
counter = counter + 1; // counter now = 2
```

```
counter += 1; // counter now = 3
```

```
counter++; // counter now = 4
```

Внимавайте с изчисленията с floating-point

```
var subtotal = 74.95; // subtotal = 74.95
```

```
var salesTax = subtotal * .1; //salesTax = 7.495000000000001
```

Данни и променливи в JS - 3

НО, за разлика от PHP

Знака **+** в изрази, ако

- и двете стойности са числа - JS ще ги събере
- и двете стойности са стрингове - JavaScript ще ги конкатенира
- Едната е число, другата стринг - JavaScript конвертира числото към стринг и конкатенира!!!!

Данни и променливи в JS - 4

Придаване на стойност на променлива с израз, съдържащ данни от смесен тип

```
var months=120;  
var message = "Months: ";  
message+=months; // message is "Months: 120"
```

Ескейпване на стринговете - както и в PHP

```
var message = "A valid variable name cannot start with a number.";  
var message = "This isn't the right way to do this.:";
```

Данни и променливи в JS - 4

Деклариране на променлива и придаване на Boolean стойност

```
var isValid= false;
```

Данни и променливи в JS - NaN

parselnt() & parseFloat()

`parselnt (string)` Конвертира подадения стринг към integer и връща получената стойност. Ако не може да я превърне в цяло число, връща **NaN**.

`parseFloat(string)` Конвертира подадения стринг към float и връща получената стойност. Ако не може да я превърне в float, връща **NaN**.

/NaN е стойност, означаваща "Not a Number". /

Има по-бързи начини да свършим това, което правят `parselnt()`and `parseFloat()`

+variable

Данни и променливи в JS - NaN

Превръщане от дробно в цяло число –

```
var PI = Math.PI //3,14.....  
PI = parseInt(PI)//3
```

Или

PI = PI | 0

Данни и променливи в JS - typeof()

Как да проверим типа на данните, които държи променливата - **typeof()**

```
var x = 5;  
console.log(typeof(x)); // number  
console.log(x); // 5  
x = new Number(5);  
console.log(typeof(x)); // object  
console.log(x); // Number {}  
x = null;  
console.log(typeof(x)); // object  
x = undefined;  
console.log(typeof(x)); // undefined
```

Данни и променливи в JS - local/global variables

Локални променливи/Local variables декларираме с ключовата дума **VAR**

Глобални променливи / Global variables - декларираме **без VAR**

Лоша практика - никога не го правете!

50

```
var a = 5; // a is local in the current scope  
a = 'alabala'; // the same a is referenced here
```

b = undefined; /също недобра практика/

b = 5; // the same as window.b = 5;

Hoisting

Условни конструкции

Условни конструкции - if/else

```
if (condition) {  
    Statements1  
}  
} else {  
    Statements2  
}
```

```
if (x > 5) {  
}  
} else if (x > 50) {  
}  
}
```

*Също както и в PHP може да влагаме if/else конструкциите

Условни конструкции - switch

[Switch в MDN](#)

DEMO ...