الگوریتم ‌ها و ساختمان داده های javaScript (300 ساعت)

[Document subtitle]

Tik

[Email address]

Abstract

[Draw your reader in with an engaging abstract. It is typically a short summary of the document.   
When you’re ready to add your content, just click here and start typing.]

نوشتن توابع

[الگوریتم ‌ها و ساختمان داده های javaScript (300 ساعت) 1](file:///F:\freeCodeCamp.docx#_Toc48770347)

[مفاهیم اولیه JavaScript 13](#_Toc48770348)

[آشنایی با JavaScript 13](#_Toc48770349)

[نوشتن توضیح برای کد JavaScript 13](#_Toc48770350)

[تمرین1-1 : 13](#_Toc48770351)

[تعریف متغیر ها در javascript 13](#_Toc48770352)

[تمرین1-2: 14](#_Toc48770353)

[ذخیره سازی مقادیر با عملگر انتساب 14](#_Toc48770354)

[تمرین 1-3: 14](#_Toc48770355)

[مقداردهی اولیه متغیرها با عملگر انتساب 15](#_Toc48770356)

[تمرین 1-4: 15](#_Toc48770357)

[متغیرهای غیرمجاز 15](#_Toc48770358)

[تمرین 1-5: 15](#_Toc48770359)

[حساسیت به متن در متغیرها(case Sensitivity) 15](#_Toc48770360)

[تمرین1-6: 16](#_Toc48770361)

[جمع دو عدد در javaScript 16](#_Toc48770362)

[تمرین1-7: 16](#_Toc48770363)

[تفریق دو عدد در javaScript 17](#_Toc48770364)

[تمرین 1-8: 17](#_Toc48770365)

[ضرب دو عدد در javaScript 17](#_Toc48770366)

[تمرین 1-9: 17](#_Toc48770367)

[تقسیم یک عدد به عدد دیگر در javascript 17](#_Toc48770368)

[تمرین 1-10: 17](#_Toc48770369)

[افزایش یک عدد با JavaScript 18](#_Toc48770370)

[تمرین 1-11: 18](#_Toc48770371)

[کاهش یک عدد با JavaScript 18](#_Toc48770372)

[تمرین 1-12: 18](#_Toc48770373)

[ایجاد اعداد اعشاری با javaScript 19](#_Toc48770374)

[تمرین 1-13: 19](#_Toc48770375)

[ضرب دو عدد اعشاری در javaScript 19](#_Toc48770376)

[تمرین 1-14: 19](#_Toc48770377)

[تقسیم دو عدد اعشاری در javaScript 19](#_Toc48770378)

[تمرین 1-15: 19](#_Toc48770379)

[یافتن باقیمانده در JavaScript 19](#_Toc48770380)

[تمرین1-16: 20](#_Toc48770381)

[ترکیب عملگر مساوی با جمع += 20](#_Toc48770382)

[تمرین 1-17: 20](#_Toc48770383)

[ترکیب عملگر مساوی با منهی -= 21](#_Toc48770384)

[تمرین 1-18: 21](#_Toc48770385)

[ترکیب عملگر مساوی با ضرب \*= 21](#_Toc48770386)

[تمرین1-19: 21](#_Toc48770387)

[ترکیب عملگر مساوی با تقسیم /= 22](#_Toc48770388)

[تمرین 1-20: 22](#_Toc48770389)

[تعریف متغیرهای رشته ای 22](#_Toc48770390)

[تمرین 1-21: 22](#_Toc48770391)

[نقل قول های لیترال در رشته ها 22](#_Toc48770392)

[تمرین1-22: 23](#_Toc48770393)

[محصور کردن رشته ها با Single Quotes(') 23](#_Toc48770394)

[تمرین1-23: 24](#_Toc48770395)

[کاراکترهای فرار در رشته ها 24](#_Toc48770396)

[تمرین 1-24: 25](#_Toc48770397)

[اتصال رشته ها با عملگر + (Plus) 25](#_Toc48770398)

[تمرین 1-25: 26](#_Toc48770399)

[اتصال رشته ها با عملگر \*= 26](#_Toc48770400)

[تمرین 1-26: 26](#_Toc48770401)

[ساخت رشته ها با متغیرها 27](#_Toc48770402)

[تمرین 1-27: 27](#_Toc48770403)

[اضافه کردن متغیرها به رشته ها 27](#_Toc48770404)

[تمرین 1-28: 27](#_Toc48770405)

[یافتن طول یک رشته 28](#_Toc48770406)

[تمرین 1-29: 28](#_Toc48770407)

[استفاده از نماد براکت برای یافتن اولین کاراکتر در رشته 28](#_Toc48770408)

[تمرین1-30: 29](#_Toc48770409)

[تعقیرناپذیری رشته ها 29](#_Toc48770410)

[تمرین 1-31: 29](#_Toc48770411)

[استفاده از نماد براکت برای یافتن چندمین کاراکتر در رشته 30](#_Toc48770412)

[تمرین 1-32: 30](#_Toc48770413)

[استفاده از نماد براکت برای یافتن آخرین کاراکتر در رشته 30](#_Toc48770414)

[تمرین 1-33: 30](#_Toc48770415)

[استفاده از نماد براکت برای یافتن چندمین کاراکتر از آخر در رشته 31](#_Toc48770416)

[تمرین1-34: 31](#_Toc48770417)

[تمرین1-35: Word Blanks 32](#_Toc48770418)

[ذخیره چند مقدار دریک متغیر با استفده از آرایه ها در javaScrpt 33](#_Toc48770419)

[تمرین1-36: 33](#_Toc48770420)

[قرار دادن یک آرایه درون آرایه دیگر 33](#_Toc48770421)

[تمرین1-37: 33](#_Toc48770422)

[دسترسی به داده های آرایه با ایندکس ها 33](#_Toc48770423)

[تمرین1-38: 34](#_Toc48770424)

[تعقیر داده های آرایه با ایندکس ها 34](#_Toc48770425)

[تمرین1-39: 34](#_Toc48770426)

[دسترسی به آرایه های چند بعدی با ایندکس ها 34](#_Toc48770427)

[تمرین1-40: 35](#_Toc48770428)

[دستکاری آرایه ها با push() 35](#_Toc48770429)

[تمرین1-41: 35](#_Toc48770430)

[دستکاری آرایه ها با pop() 35](#_Toc48770431)

[تمرین1-42: 36](#_Toc48770432)

[دستکاری آرایه ها با shift() 36](#_Toc48770433)

[تمرین1-43: 36](#_Toc48770434)

[دستکاری آرایه ها با unshift() 37](#_Toc48770435)

[تمرین1-44: 37](#_Toc48770436)

[تمرین 1-45:لیست خرید 37](#_Toc48770437)

[نوشتن کد با قابلیت استفاده مجدد با استفاده از توابع در JavaScript 38](#_Toc48770438)

[تمرین 1-46: 38](#_Toc48770439)

[ارسال مقادیر به توابع با آرگومان ها 38](#_Toc48770440)

[تمرین 1-47: 39](#_Toc48770441)

[متقیرهای سراسری و توابع 39](#_Toc48770442)

[تمرین 1-48: 39](#_Toc48770443)

[متقیرهای محلی و توابع 39](#_Toc48770444)

[تمرین 1-49: 40](#_Toc48770445)

[مقایسه متقیرهای محلی با متغیر های سراسری در توابع 40](#_Toc48770446)

[تمرین 1-50: 41](#_Toc48770447)

[بازگرداندن یک مقدار از یک تابع با return 41](#_Toc48770448)

[تمرین 1-51: 41](#_Toc48770449)

[بازگشت مقدار Undefined از تابع 41](#_Toc48770450)

[تمرین 1-52: 42](#_Toc48770451)

[تخصیص با مقدار بازگشت داده شده 42](#_Toc48770452)

[تمرین 1-53: 43](#_Toc48770453)

[تمرین 1-54: Stand in Line 43](#_Toc48770454)

[مقادیر بولی(Boolean) 44](#_Toc48770455)

[تمرین 1-55: 44](#_Toc48770456)

[استفاده از منطق شرطی با دستورات if 44](#_Toc48770457)

[تمرین 1-56: 45](#_Toc48770458)

[بررسی عملگر برابری 45](#_Toc48770459)

[تمرین 1-57: 46](#_Toc48770460)

[بررسی عملگر برابری دقیق 46](#_Toc48770461)

[تمرین 1-58: 47](#_Toc48770462)

[با مقایسه مقادیر مختلف تمرین کنید 47](#_Toc48770463)

[تمرین 1-59: 48](#_Toc48770464)

[بررسی عملگر نابرابری 48](#_Toc48770465)

[تمرین 1-60: 49](#_Toc48770466)

[بررسی عملگر نابرابری دقیق 49](#_Toc48770467)

[تمرین 1-61: 49](#_Toc48770468)

[بررسی عملگر بزرگتراز 50](#_Toc48770469)

[تمرین 1-62: 50](#_Toc48770470)

[بررسی عملگر بزرگتر مساوی 51](#_Toc48770471)

[تمرین 1-63: 51](#_Toc48770472)

[بررسی عملگر کمتر‌از 51](#_Toc48770473)

[تمرین 1-64: 52](#_Toc48770474)

[بررسی عملگر کمتر‌مساوی 52](#_Toc48770475)

[تمرین 1-65: 52](#_Toc48770476)

[بررسی And منطقی (&&) 53](#_Toc48770477)

[تمرین 1-67: 53](#_Toc48770478)

[بررسی or منطقی (||) 54](#_Toc48770479)

[تمرین 1-67: 54](#_Toc48770480)

[معرفی دستورات else 55](#_Toc48770481)

[تمرین 1-68: 55](#_Toc48770482)

[معرفی دستورات else if 56](#_Toc48770483)

[تمرین 1-69: 56](#_Toc48770484)

[ترتیب منطقی در دستورات else if 56](#_Toc48770485)

[تمرین 1-70: 57](#_Toc48770486)

[زنجیر کردن دستورات if else 58](#_Toc48770487)

[تمرین 1-71: 58](#_Toc48770488)

[تمرین 1-72: کد گلف 59](#_Toc48770489)

[انتخاب از میان گزینه‌های زیاد با دستورات Switch 59](#_Toc48770490)

[تمرین 1-73: 60](#_Toc48770491)

[افزودن یک گزینه پیش‌فرض در دستورات Switch 60](#_Toc48770492)

[تمرین 1-74: 61](#_Toc48770493)

[گزینه‌های چندگانه در دستورات Switch 61](#_Toc48770494)

[تمرین 1-75: 62](#_Toc48770495)

[جایگزینی زنجیرهای if/else با Switch 62](#_Toc48770496)

[تمرین 1-76: 63](#_Toc48770497)

[بازگرداندن مقادیر بولی از توابع 64](#_Toc48770498)

[تمرین 1-77: 64](#_Toc48770499)

[بازگشت الگوی اولیه برای توابع 65](#_Toc48770500)

[تمرین 1-78: 65](#_Toc48770501)

[تمرین 1-79: شمارش کارت‌ها 66](#_Toc48770502)

[ساخت اشیاء JavaScript 67](#_Toc48770503)

[تمرین 1-80: 67](#_Toc48770504)

[دسترسی به خصوصیات شی با علامت نقطه 68](#_Toc48770505)

[تمرین 1-81: 68](#_Toc48770506)

[دسترسی به ویژگی‌های شی با نماد براکت 68](#_Toc48770507)

[تمرین 1-82: 69](#_Toc48770508)

[دسترسی به خصوصیات شی با متغیرها 69](#_Toc48770509)

[تمرین 1-83: 70](#_Toc48770510)

[به روز رسانی ویژگی های شی 70](#_Toc48770511)

[تمرین 1-84: 71](#_Toc48770512)

[اضافه کردن ویژگی‌های جدید به شی JavaScript 71](#_Toc48770513)

[تمرین 1-85: 72](#_Toc48770514)

[حذف کردن ویژگی ها از یک شی JavaScript 72](#_Toc48770515)

[تمرین 1-86: 73](#_Toc48770516)

[استفاده از اشیاء برای جستجو 73](#_Toc48770517)

[تمرین 1-87: 74](#_Toc48770518)

[تست ویژگی های اشیاء 75](#_Toc48770519)

[تمرین 1-88: 75](#_Toc48770520)

[دستکاری اشیاء پیچیده 76](#_Toc48770521)

[تمرین 1-89: 77](#_Toc48770522)

[دسترسی به اشیاء تودرتو 78](#_Toc48770523)

[تمرین 1-90: 78](#_Toc48770524)

[دسترسی به آرایه‌های تودرتو 79](#_Toc48770525)

[تمرین 1-91: 79](#_Toc48770526)

[تمرین 1-92: مجموعه ضبط 80](#_Toc48770527)

[تکرار با حلقه whileدر JavaScript 82](#_Toc48770528)

[تمرین 1-93: 82](#_Toc48770529)

[تکرار با حلقه forدر JavaScript 83](#_Toc48770530)

[تمرین 1-94: 83](#_Toc48770531)

[تکرار با اعداد فرد با حلقه for 83](#_Toc48770532)

[تمرین 1-95: 84](#_Toc48770533)

[پیمایش میان عناصر آرایه با یک حلقه for 84](#_Toc48770534)

[حلقه‌های for تودرتو 85](#_Toc48770535)

[تکرار با حلقه Do...While جاواسکریپت 86](#_Toc48770536)

[جایگزینی حلقه ها با استفاده از بازگشتی 88](#_Toc48770537)

[جستجوی پروفایل 90](#_Toc48770538)

[تولید توابع تصادفی با javaScript 92](#_Toc48770539)

[تولید اعداد تصادفی کامل اعداد با javaScript 93](#_Toc48770540)

[تولید اعداد تصادفی کامل در یک محدوده خاص 94](#_Toc48770541)

[استفاده از تابع parseInt 94](#_Toc48770542)

[استفاده از تابع parseInt با یک ردیف 95](#_Toc48770543)

[استفاده از عملگر شرطی (سه گانه) 96](#_Toc48770544)

[استفاده از عملگرهای چندشرطی (سه گانه) 97](#_Toc48770545)

[استفاده از بازگشتی برای ایجاد یک شمارش معکوس 98](#_Toc48770546)

[استفاده از بازگشتی برای ایجاد طیف وسیعی از اعداد 101](#_Toc48770547)

[ES6 -2 102](#_Toc48770548)

[آشنایی با چالش های ES6 102](#_Toc48770549)

[تفاوت بین کلمات کلیدی var و let 103](#_Toc48770550)

[تمرین2-1: کد را به روز کنید تا فقط از کلمه کلیدی let استفاده کند. 104](#_Toc48770551)

[مقایسه دامنه های کلمات کلیدی var و let 104](#_Toc48770552)

[تمرین2-2: 105](#_Toc48770553)

[تعریف متغیر فقط خواندنی با کلمه کلیدی const 106](#_Toc48770554)

[تمرین2-3: 107](#_Toc48770555)

[تعقیرآرایه تعریف شده با const 107](#_Toc48770556)

[تمرین2-4: 108](#_Toc48770557)

[جلوگیری از تعقیر شی 108](#_Toc48770558)

[تمرین2-5: 109](#_Toc48770559)

[استفاده از توابع Arrow برای نوشتن توابع ناشناس کوتاه‌ تر 109](#_Toc48770560)

[تمرین2-6: 110](#_Toc48770561)

[نوشتن توابع Arrow با پارامترها 110](#_Toc48770562)

[تمرین2-7: 111](#_Toc48770563)

[تنظیم پارامتر‌های پیش‌فرض برای تابع خود 111](#_Toc48770564)

[تمرین2-8: 111](#_Toc48770565)

[استفاده از پارامتر Rest با پارامتر های تابع 112](#_Toc48770566)

[تمرین2-9: 112](#_Toc48770567)

[استفاده از عملگرSpread برای ارزیابی آرابه ها در محل 112](#_Toc48770568)

[تمرین2-10: 113](#_Toc48770569)

[استفاده از Destructuring Assignment برای استخراج مقدار از شی 113](#_Toc48770570)

[تمرین2-11: 114](#_Toc48770571)

[استفاده از Destructuring Assignment برای انتساب متغیرها از اشیا 114](#_Toc48770572)

[تمرین2-12: 114](#_Toc48770573)

[استفاده از Destructuring Assignment برای انتساب متغیرها از اشیا تودرتو 115](#_Toc48770574)

[تمرین2-13: 115](#_Toc48770575)

[استفاده از Destructuring Assignment برای انتساب متغیرها از آرایه ها 116](#_Toc48770576)

[تمرین2-14: 116](#_Toc48770577)

[استفاده از Destructuring Assignment برای تنظیم مجدد عناصر با استفاده از پارمترRest 116](#_Toc48770578)

[تمرین2-15: 117](#_Toc48770579)

[استفاده از Destructuring Assignment برای ارسال یک شی به عنوان پارامترهای یک تابع 117](#_Toc48770580)

[تمرین2-16: 117](#_Toc48770581)

[ایجاد رشته ها با استفاده از Template Literal ها 118](#_Toc48770582)

[تمرین2-17: 119](#_Toc48770583)

[نوشتن تعریف های لیترال شیء مختصر با استفاده ازکوتاه کردن خاصیت شی 120](#_Toc48770584)

[تمرین2-18: 120](#_Toc48770585)

[نوشتن توابع اعلانی مختصر را با ES6 120](#_Toc48770586)

[تمرین2-19: 121](#_Toc48770587)

[استفاده از نحو class برای تعریف تابع سازنده 121](#_Toc48770588)

[تمرین2-20: 122](#_Toc48770589)

[استفاده *getter* ها و setter ها برای کنترل دسترسی به یک شی 123](#_Toc48770590)

[تمرین2-21: 124](#_Toc48770591)

[ایجاد یک ماجول script 125](#_Toc48770592)

[تمرین2-22: 125](#_Toc48770593)

[استفاده از export برای به اشتراک گذاری یک بلوک کد 125](#_Toc48770594)

[تمرین2-23: 126](#_Toc48770595)

[استفاده مجدد از کد جاوااسکریپت با استفاده از import 126](#_Toc48770596)

[تمرین2-24: 127](#_Toc48770597)

[استفاده از \* برای import کردن همه چیز از فایل 127](#_Toc48770598)

[تمرین2-25: 127](#_Toc48770599)

[ایجاد یک export fallback با export default 128](#_Toc48770600)

[تمرین2-26: 128](#_Toc48770601)

[Import کردن یک default export 128](#_Toc48770602)

[تمرین2-27: 129](#_Toc48770603)

[ایجاد یک promise جاوااسکریپت 129](#_Toc48770604)

[تمرین2-28: 129](#_Toc48770605)

[تکمیل یک promise با resolve و reject 130](#_Toc48770606)

[handle یک promise ، fulfilled با then 131](#_Toc48770607)

[تمرین2-30: 131](#_Toc48770608)

[handle یک promise ، Rejected با catch 131](#_Toc48770609)

[تمرین2-31: 132](#_Toc48770610)

[آشنایی با چالش های عبارات منظم 133](#_Toc48770611)

[استفاده از متد Test 133](#_Toc48770612)

[تمرین3-1: 133](#_Toc48770613)

[مطابقت داشتن با رشته های لیترال 133](#_Toc48770614)

[تمرین3-2: 134](#_Toc48770615)

[مطابقت تعداد مختلف با یک رشته واقعی 134](#_Toc48770616)

[تمرین3-3: 135](#_Toc48770617)

[نادیده گرفتن Case درحین مطابقت 135](#_Toc48770618)

[تمرین3-4: 135](#_Toc48770619)

[مطابقت Exrract 135](#_Toc48770620)

[تمرین3-5: 136](#_Toc48770621)

[یافتن بیشتر از اولین مطابقت 136](#_Toc48770622)

[تمرین3-6: 136](#_Toc48770623)

[هر چیزی را با period، Wildcard مطابقت دهید 137](#_Toc48770624)

[تمرین3-7: 137](#_Toc48770625)

[مطابقت با کاراکترهای مجزا با امکانات متعدد 137](#_Toc48770626)

[تمرین3-8: 138](#_Toc48770627)

# مفاهیم اولیه JavaScript

## آشنایی با JavaScript

JavaScript یک زبان برنامه نویسی سطح بالا است که همه مرورگرهای وب مدرن از آن پشتیبانی

می کنند. همچنین یکی از فن آوری های اصلی وب است ، به همراه HTML و CSS که احتمالاً قبلاً یاد گرفته اید. این بخش مفاهیم اصلی برنامه نویسی جاوا اسکریپت ، که از متغیرها و حساب گرفته تا اشیاء و حلقه ها هستند را پوشش می‌دهد.

## نوشتن توضیح برای کد JavaScript

نظرات خطوط کدی هستند که جاوا اسکریپت عمداً آنها را نادیده می گیرد. Comment ها یک روش عالی برای ایجاد توضیحات برای خود و سایر افرادی که بعدا نیاز دارند که بدانند که آن کد چه کاری انجام می‌دهد است. دو روش برای نوشتن توضیحات در جاوا اسکریپت وجود دارد:

با استفاده از // به جاوا اسکریپت گفته می شود که باقی متن در خط فعلی را نادیده بگیرید:

|  |
| --- |
| // This is an in-line comment. |

می توانید نظر چند خطی را با \*/ شروع کرده و با /\* پایان دهید:

|  |
| --- |
| /\* This is a  multi-line comment \*/ |

**بهترین تمرین**

در هنگام نوشتن کد ، باید به طور مرتب توضیحاتی اضافه کنید تا عملکرد بخش هایی از کد خود را روشن کنید. کامنت گذاری خوب می تواند هم برای دیگران و هم برای خودتان در آینده به ارتباط برقرار کردن با هدف کد، کمک کند.

تمرین1-1 :سعی کنید یکی از هر دو نوع Comment هارا ایجاد کنید.

## تعریف متغیر ها در javascript

در علم کامپیوتر ، داده هر چیزی است که برای کامپیوتر معنی دارد. جاوا اسکریپت هشت نوع داده مختلف را ارائه می دهد که که عبارت هستند از: undefined، null، boolean، string، symbol، bigint، number و object.

به عنوان مثال ، رایانه ها بین اعداد مانند شماره 12 و رشته ها مانند "12" ، "dog" یا "123 cat" که مجموعه ای از کاراکترها هستند ، تمایز فائل می شوند. رایانه ها می توانند عملیات ریاضی را بر روی اعداد انجام دهند ، اما روی رشته ها نمی توانند.

متغیرها به رایانه ها اجازه می دهند داده ها را به روشی پویا ذخیره و دستکاری کنند. آنها این کار را با استفاده از "برچسب" انجام می دهند تا به جای استفاده از خود داده ها، به داده ها اشاره کنند. هر یک از این هشت نوع داده ممکن است در یک متغیر ذخیره شود.

متغیرها مثل متغیرهای x و y هستند که در ریاضیات از آنها استفاده می کنید ، به این معنی که آنها یک اسم ساده برای نمایش داده هایی هستند که می خواهیم به آنها مراجعه کنیم. متغیرهای رایانه با متغیرهای ریاضی فرق دارند زیرا می توانند مقادیر مختلفی را در زمان‌های مختلف ذخیره کنند.

ما با قرار دادن کلید واژه var در مقابل نام متغیر به JavaScript می‌گوییم این یک متغیر است:

|  |
| --- |
| var ourName; |

متغیری به نام OurName ایجاد می شود. در جاوا اسکریپت دستورات را با استفاده از ; به پایان می رسانیم. در نام متغیرها می توان از اعداد ، حروف و $ یا \_ استفاده کرد ، اما نباید دارای فاصله(space) باشند یا با یک شماره شروع شوند.

تمرین1-2: برای ایجاد متغیری به نام myName از کلید واژه var استفاده کنید.

**راهنمایی:** اگر گیر افتادید ، به مثال بالای ما نگاه کنید.

## ذخیره سازی مقادیر با عملگر انتساب

در JavaScript ، شما می توانید مقدار را در یک متغیر با عملگر انتساب ذخیره کنید.

myVariable = 5;

این تکه کد عدد 5 را به myVariable تخصیص می دهد. انتساب همیشه از راست به چپ است. قبل از اینکه مقدار به متغیر در سمت چپ عملگر اختصاص یابد ، همه چیز در سمت راست عملگر = حل می شود.

|  |
| --- |
| myVar = 5;  myNum = myVar; |

این قطعه کد 5 را به myVar اختصاص می دهد و سپس myVar را که دارای مقدار 5 است را به myNum اختصاص می دهد.

تمرین 1-3: **مقدار 7 را به متغیر a اختصاص دهید.**

**محتویات a را به متغیر b اختصاص دهید**

## مقداردهی اولیه متغیرها با عملگر انتساب

معمول است که یک متغیر را در همان خطی که متغیر تعریف شده است ، مقداردهی کنید.

var myVar = 0;

یک متغیر جدید به نام myVar ایجاد کرده و مقدار اولیه آن 0 قرار می دهد.

تمرین 1-4:یک متغیر a با var تعریف کنید و مقدار آن را با مقدار 9 مقداردهی کنید.

## متغیرهای غیرمجاز

وقتی متغیرهای جاوا اسکریپت اعلان می‌شوند ، مقدار اولیه undefined را دارند. اگر شما یک عمل ریاضی را بر روی یک متغیر undefined انجام دهید ، نتیجه شما NaN خواهد بود که مخفف

“Not a Number” به معنی "شماره نیست" است.

اگر یک رشته را با یک متغیر undefined را به هم الصاق کنید ، یک رشته لیترال "undefined" دریافت خواهید کرد.

تمرین 1-5:سه متغیر a ، b و c را با 5 ، 10 و " I am a " به ترتیب مقداردهی کنید تا از این رو undefined نشوند.

## حساسیت به متن در متغیرها(case Sensitivity)

در JavaScript نام همه متغیرها و توابع ‘case sensitive’ هستند. این بدان معنی است بزرگ یا کوچک بودن حروف مهم است.

MYVAR همانند MyVar یا myvar نیست. داشتن چندین متغیر مجزا با یک نام اما پوشش متفاوت(بزرگ یا کوچک بودن حروف) ممکن است. اکیداً توصیه می شود که برای صراحت در کدنویسی ، از این ویژگی زبان استفاده نکنید.

**بهترین تمرین**

نام های متغیر را در JavaScript به صورت camelCase بنویسید. در camelCase ، نام متغیر چند کلمه ای است، اولین حرف کلمه را با حروف کوچک و حرف اول هر کلمه بعدی را با حروف بزرگ

می نویسند.

**مثال ها:**

|  |
| --- |
| var someVariable;  var anotherVariableName;  var thisVariableNameIsSoLong; |

تمرین1-6: اعلان‌ها و مقداردهی2‌های موجود را تغییر دهید در نام آنها از camelCase استفاده کند. هیچ متغیر جدیدی ایجاد نکنید.

|  |
| --- |
| // تعریف متغیر ها  var StUdLyCapVaR;  var properCamelCase;  var TitleCaseOver;  // مقداردهی متغیر ها  STUDLYCAPVAR = 10;  PRoperCAmelCAse = "A String";  tITLEcASEoVER = 9000; |

## جمع دو عدد در javaScript

عدد یک نوع داده در JavaScript است که داده های عددی را نشان می دهد. حال بیایید سعی کنیم با استفاده از JavaScript دو ​​عدد را با هم جمع کنیم.

JavaScript از علامت + به عنوان عملگر جمع استفاده می کند که بین دو عدد جای می گیرد.

مثال:

|  |
| --- |
| myVar = 5 + 10; // assigned 15 |

تمرین1-7: 0 را تغییر دهید تا جمع برابر با 20 شود.

|  |
| --- |
| var sum = 10 + 0; |

## تفریق دو عدد در javaScript

همچنین می توانیم یک عدد را از دیگری کم کنیم. جاوا اسکریپت از نماد - برای تفریق استفاده می کند.

مثال:

|  |
| --- |
| myVar = 12 - 6; // assigned 6 |

تمرین 1-8: 0 را طوری تعقیر دهید تا نتیجه 12 شود.

|  |
| --- |
| var difference = 45 - 0; |

## ضرب دو عدد در javaScript

ما همچنین می توانیم یک عدد را به عدد دیگر ضرب کنیم. جاوا اسکریپت برای ضرب دو عدد از نماد \* استفاده می کند.

مثال:

|  |
| --- |
| myVar = 13 \* 13; // assigned 169 |

تمرین 1-9: 0 را طوری تعقیر دهید که حاصل برابر با 80 شود.

|  |
| --- |
| var product = 8 \* 0; |

## تقسیم یک عدد به عدد دیگر در javascript

ما همچنین می توانیم یک عدد را به عدد دیگر تقسیم کنیم. جاوا اسکریپت از نماد / برای تقسیم استفاده

می کند.

مثال:

|  |
| --- |
| myVar = 16 / 2; // assigned 8 |

تمرین 1-10: 0 را طوری تعقیر دهید تا quotient برابر با 2 شود.

|  |
| --- |
| var quotient = 66 / 0; |

## افزایش یک عدد با JavaScript

شما به راحتی می توانید یک متغیر را با عملگر ++ افزایش دهید یا یک واحد اضافه کنید.

i++;

معادل :

i = i + 1;

توجه داشته باشید که کل دستور i++ می شود، و نیاز به علامت مساوی(=) را از بین می برد.

تمرین 1-11: با استفاده از عملگر ++ در کد myVar را تغییر دهید.

|  |
| --- |
| var myVar = 87;  // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید  myVar = myVar + 1; |

## کاهش یک عدد با JavaScript

شما به راحتی می توانید یک متغیر را با عملگر – کاهش دهید یا یک واحد کم کنید.

i--;

معادل:

i = i - 1;

توجه داشته باشید که کل دستور i-- می شود، و نیاز به علامت مساوی(=) را از بین می برد.

تمرین 1-12: با استفاده از عملگر -- در کد myVar را تغییر دهید.

|  |
| --- |
| var myVar = 11;  // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید  myVar = myVar - 1; |

## ایجاد اعداد اعشاری با javaScript

ما می توانیم اعداد اعشاری را نیز در متغیرها ذخیره کنیم. اعداد اعشار گاهی اوقات به عنوان اعداد نقطه شناور یا شناور هم خوانده می شوند.

توجه داشته باشید که همه اعداد واقعی را نمی توان دقیقاً به صورت نقطه شناور نشان داد. این می تواند به خطاهای گرد کردن منجر شود.

تمرین 1-13: یک متغیر myDecimal ایجاد کنید و یک قسمت اعشاری با یک بخش کسری (به عنوان مثال 5.7) به آن بدهید.

|  |
| --- |
| var ourDecimal = 5.7; |

## ضرب دو عدد اعشاری در javaScript

در JavaScript ، دقیقاً مانند اعداد صحیح ، می توانید محاسبات را با اعداد اعشاری انجام دهید. بیایید دو رقم اعشاری را با هم ضرب کنیم تا حاصل آنها بدست بیاید.

تمرین 1-14: 0.0 را طوری تعقیر دهید که حاصل برابر با 5.0 شود.

|  |
| --- |
| var product = 2.0 \* 0.0; |

## تقسیم دو عدد اعشاری در javaScript

حالا بیایید یک عدد اعشار را به عدد دیگری تقسیم کنیم.

تمرین 1-15: 0.0 را طوری تعقیر دهید که quotient برابر با 2.2 شود.

|  |
| --- |
| var quotient = 0.0 / 2.0; // این خط را تعقیر دهید |

## یافتن باقیمانده در JavaScript

عملگر باقی مانده % ، باقی مانده تقسیم دو عدد را بدست می آورد.

مثال:

|  |
| --- |
| 5 % 2 = 1 because Math.floor(5 / 2) = 2 (Quotient) 2 \* 2 = 4 5 - 4 = 1 (Remainder) |

استفاده:

در ریاضیات، با چک کردن باقی مانده تقسیم عدد بر 2 می توان زوج یا فرد بودن عدد را تشخیص داد.

|  |
| --- |
| 17 % 2 = 1 (17 is Odd) 48 % 2 = 0 (48 is Even) |

به یاد داشته باشید که به عملگر باقیمانده (remainder) گاهی اوقات به اشتباه عملگر "modulus" گفته می‌شود. بسیار شبیه به درصد است ، اما با اعداد منفی به درستی کار نمی کند.

تمرین1-16: remainder را برابر با باقی مانده تقسیم 11به 3 با استفاده از عملگر باقیمانده (٪)کنید.

|  |
| --- |
| var remainder; |

## ترکیب عملگر مساوی با جمع +=

در برنامه نویسی ، استفاده از مساوی برای اصلاح محتوای یک متغیر رایج است. به یاد بیاورید که ابتدا همه چیز در سمت راست علامت برابر ارزیابی می شود ، بنابراین می توانیم بگوییم:

myVar = myVar + 5;

5 را به myVar اضافه می کند. از آنجا که این یک الگوی رایج است ، عملگرهایی هستند که هم یک عمل ریاضی و هم تخصیص آن به یک متغیر را در یک مرحله انجام می دهند.

یکی از این عملگرها، عملگر +=است.

|  |
| --- |
| var myVar = 1;  myVar += 5;  console.log(myVar); // Returns 6 |

تمرین 1-17: با استفاده از عملگر += ، مقداردهی های مربوط به a ، b و c را تبدیل کنید.

|  |
| --- |
| var a = 3;  var b = 17;  var c = 12;  a = a + 12;  b = 9 + b;  c = c + 7; |

## ترکیب عملگر مساوی با منهی -=

مانند +=عملگر ، -= یک عدد را از یک متغیر کم می کند.

myVar = myVar - 5;

مقدار 5 رااز myVar کم می کند. این دستور قابل بازنویسی به شکل زیر است:

myVar -= 5;

تمرین 1-18: با استفاده از عملگر -= ، مقداردهی های مربوط به a ، b و c را تبدیل کنید.

|  |
| --- |
| var a = 11;  var b = 9;  var c = 3;  a = a - 6;  b = b - 15;  c = c - 1; |

## ترکیب عملگر مساوی با ضرب \*=

عملگر \*= یک متغیر را با یک عدد ضرب می کند.

myVar = myVar \* 5;

myVar را در 5 ضرب می کند. این دستور قابل بازنویسی به شکل زیر است:

myVar \*= 5;

تمرین1-19: با استفاده از عملگر \*= ، مقداردهی های مربوط به a ، b و c را تبدیل کنید.

|  |
| --- |
| var a = 5;  var b = 12;  var c = 4.6;  a = a \* 5;  b = 3 \* b;  c = c \* 10; |

## ترکیب عملگر مساوی با تقسیم /=

عملگر /= یک متغیر را به عدد دیگری تقسیم می کند.

myVar = myVar / 5;

myVar را با 5 تقسیم می کند. این دستور قابل بازنویسی به شکل زیر است:

myVar /= 5;

تمرین 1-20: با استفاده از عملگر /= ، مقداردهی های مربوط به a ، b و c را تبدیل کنید.

|  |
| --- |
| var a = 48;  var b = 108;  var c = 33;  a = a / 12;  b = b / 4;  c = c / 11; |

## تعریف متغیرهای رشته ای

قبلاً از این کد استفاده کرده ایم

var myName = "your name";

به "your name" اصطلاحا یک لیترال رشته ای گفته می شود. این یک رشته است زیرا مجموعه ای از صفر یا چند کاراکتر است که درون ' ' یا " " محصور شده است.

تمرین 1-21:دو متغیر رشته‌ای جدید ایجاد کنید: myFirstName و myLastName و به ترتیب نام و نام خانوادگی خود رابه آنها اختصاص دهید.

## نقل قول های لیترال در رشته ها

وقتی رشته‌ای را تعریف می کنید باید با " (double quote)یا ' (single quote) آن را شروع و به پایان برسانید. چه اتفاقی می افتد هنگامی که شما نیاز به یک عبارت " یا ' در داخل رشته خود دارید؟

در جاوا اسکریپت ، می توانید با قرار دادن یک backslash (\) در مقابل " ، آن را نمایش دهید.

|  |
| --- |
| var sampleStr = "Alan said, \"Peter is learning JavaScript\"."; |

این به JavaScript علامت می دهد که " فوق، پایان این رشته نیست ، بلکه باید در داخل رشته ظاهر شود. بنابراین اگر می خواهید این رشته را در کنسول چاپ کنید ، چنین چیزی مشاهده خواهید کرد:

|  |
| --- |
| Alan said, "Peter is learning JavaScript". |

تمرین1-22: برای اختصاص رشته ای به متغیر myStr از backslashes استفاده کنید تا چنین چیزی رو کنسول ببینید:

I am a "double quoted" string inside "double quotes".

|  |
| --- |
| var myStr = ""; // این خط را تعقیر دهید |

## محصور کردن رشته ها با Single Quotes(')

مقادیر رشته ها در JavaScript ممکن است با " (double quote)یا ' (single quote) مشخص شوند ، تا زمانی که شما آن ها را با همان نوع شروع و به پایان برساند. برخلاف برخی از زبان های برنامه نویسی دیگر ، نقل قول های تک و جفت در JavaScript یکسان عمل می کنند.

|  |
| --- |
| doubleQuoteStr = "This is a string";  singleQuoteStr = 'This is also a string'; |

دلیل اینکه ممکن است بخواهید از یک نوع کاراکتر نقل قول بیش از دیگری استفاده کنید این است که می‌خواهید از هر دو در رشته استفاده کنید. این ممکن است اتفاق بیفتد اگر می خواهید conversation را به صورت رشته ای ذخیره کنید و conversation را داخل نقل قول ها داشته باشید. استفاده دیگر از آن ذخیره برچسب <a> با ویژگی های مختلف در نقل قول ها ، همه در یک رشته است.

|  |
| --- |
| conversation = 'Finn exclaims to Jake, "Algebraic!"'; |

با این حال ، اگر شما نیاز به استفاده از علامت های نقل قول داخل یکدیگر داشته باشید ، این مسئله مشکل ساز می شود. به یاد داشته باشید ، یک رشته در ابتدا و انتها یک نوع علامت نقل قول را دارد. اما اگر از همان علامت نقل قول را در جایی در وسط رشته خود داشته باشید ، رشته زود متوقف می شود و خطایی به شما نشان میدهد.

|  |
| --- |
| goodStr = 'Jake asks Finn, "Hey, let\'s go on an adventure?"';  badStr = 'Finn responds, "Let's go!"'; // Throws an error |

در رشته goodStr فوق ، شما می توانید با استفاده از backslash (\) به عنوان کاراکتر فرار با اطمینان از هر دو علامت نقل قول استفاده کنید.

**توجه داشته باشید**

|  |
| --- |
| Backslash (\) نباید با slash رو به جلو اشتباه گرفته شودّForwardSlash (/) همان کار را انجام نمی دهد. |

تمرین1-23: رشته ارائه شده را با نقل قول های تکی(') در ابتدا و انتها تغییر دهید و هیچ کاراکتر فراری نداشته باشید.

در حال حاضر ، برچسب <a> در رشته از جفت کوتیشن (") در همه جا استفاده می کند. شما باید نقل قول های بیرونی را به تک کوتیشن تغییر دهید تا بتوانید کاراکتر‌های فرار را حذف کنید.

|  |
| --- |
| var myStr = "<a href=\"http://www.example.com\" target=\"\_blank\">Link</a>"; |

## کاراکترهای فرار در رشته ها

کارکترهای نقل قول تنها کاراکترهایی نیستند که می توان درون یک رشته استفاده کرد. دو دلیل برای استفاده از کارکترهای فرار وجود دارد:

1. به شما امکان می دهد از کاراکترهایی استفاده کنید که در حالت عادی قادر به تایپ کردن آنها نیستید ، مانند \r.
2. به شما امکان می دهد چندین علامت نقل قول را در یک رشته استفاده کنیدکه بدون این امکان تفسیر نادرستی از منظور شما می شد.

ما این موضوع را در چالش قبلی آموختیم

|  |  |
| --- | --- |
| کد | خروجی |
| \' | single quote ' |
| \" | double quote " |
| \\ | Backslash \ |
| \n | Newline(خط جدید) |
| \r | carriage return (بازگشت به سر سطر) |
| \t | Tab (فاصله 8 کاراکتری به اندازه یک Tab) |
| \b | word boundary |
| \f | form feed(ابتدای صفحه) |

توجه داشته باشید که برای نمایش یک backslash باید خود آن را بعد از \ قرار داد.

تمرین 1-24: سه خط متن زیر را با استفاده از توالی فرار به متغیر myStr تخصیص دهید.

FirstLine  
    \SecondLine  
ThirdLine

برای درج صحیح کاراکترهای خاص باید از توالی فرار استفاده کنید. همچنین باید از فاصله گذاری همانطور که در بالا به نظر می رسد ، پیروی کنید ، بدون فاصله بین کاراکترهای فرار یا کلمات.

در اینجا متنی است که با کاراکترهای فرار نوشته شده است.

FirstLinenewline tab backslashSecondLinenewlineThirdLine

|  |
| --- |
| var myStr; // این خط را تعقیر دهید |

## اتصال رشته ها با عملگر + (Plus)

در جاوا اسکریپت ، هنگامی که عملگر + با یک مقدار String استفاده می شود ، به آن عملگر الصاق گفته می‌شود. شما می توانید رشته جدیدی را از سایر رشته ها با اتصال آنها با یکدیگر بسازید.

مثال

|  |
| --- |
| 'My name is Alan,' + ' I concatenate.' |

توجه داشته باشید

|  |
| --- |
| مراقب فاصله ها باشید. در هنگام اتصال رشته ها فاصله ها بین رشته های متصل اضافه نمی شوند ، بنابراین باید خودتان آنها را اضافه کنید. |

مثال

|  |
| --- |
| var ourStr = "I come first. " + "I come second.";  // ourStr is "I come first. I come second." |

تمرین 1-25: myStr با استفاده از عملگر + از رشته های "This is the start. " و "This is the end." بسازید.

|  |
| --- |
| var myStr; // فقط این خط را تعقیر دهید |

## اتصال رشته ها با عملگر \*=

ما همچنین می توانیم از عملگر += برای اتصال یک رشته به انتهای یک متغیر رشته ای استفاده کنیم. این کار می تواند برای شکستن یک رشته طولانی در چندین خط بسیار مفید باشد.

مثال

|  |
| --- |
| var ourStr = "I come first. ";  ourStr += "I come second.";  // ourStr is now "I come first. I come second." |

تمرین 1-26: myStr را در چندین خط با اتصال این دو رشته بسازید: "This is the first sentence. " و "This is the second sentence.". با استفاده از عملگر+= شبیه به نحوه نمایش در ویرایشگر استفاده کنید. با اختصاص دادن رشته اول به myStr ، سپس رشته دوم را اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var myStr; |

## ساخت رشته ها با متغیرها

گاهی اوقات شما نیاز به ساختن یک رشته به سبک Mad Libs دارید. با استفاده از عملگر جمع (+) ، می توانید یک یا چند متغیر را در رشته ای که در حال ساخت آن هستید وارد کنید.

مثال1:

|  |
| --- |
| var ourName = "freeCodeCamp";  var ourStr = "Hello, our name is " + ourName + ", how are you?";  // ourStr is now "Hello, our name is freeCodeCamp, how are you?" |

تمرین 1-27: myName را با رشته ای برابر با نام خود مقداردهی کنید و myStr را با myName بین رشته های "My name is " و " and I am well!" قرار دهید.

|  |
| --- |
| var myName;  var myStr; |

## اضافه کردن متغیرها به رشته ها

دقیقاً همانطور که می توانیم رشته های مختلفی را از خطوط مختلف بسازیم ، می توانیم متغیرها را با استفاده از عملگر (+=) به یک رشته اضافه کنیم.

مثال:

|  |
| --- |
| var anAdjective = "awesome!";  var ourStr = "freeCodeCamp is ";  ourStr += anAdjective;  // ourStr is now "freeCodeCamp is awesome!" |

تمرین 1-28: someAdjective را مقداردهی کرده و با استفاده از عملگر += آن را به myStr اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var someAdjective;  var myStr = "Learning to code is "; |

## یافتن طول یک رشته

شما می توانید طول یک مقدار رشته ای را با نوشتن .length بعد از متغیر رشته ای یا لیترال رشته ای پیدا کنید.

"Alan Peter".length; // 10

به عنوان مثال ، اگر متغیر var firstName = "Charles” را ایجاد کردیم ، می توانیم با استفاده از خاصیت firstName.length بدانیم که رشته "Charles" چقدر طول دارد.

تمرین 1-29: برای مشخص کردن تعداد کاراکترهای متغیر LastName از ویژگی .length استفاده کرده و آن را به lastNameLength اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| var lastNameLength = 0;  var lastName = "Lovelace";  // فقط کد زیر این خط را ویرایش کنید  lastNameLength = lastName; |

طول رشته "Lovelace" را یافته و درون متغیر lastNameLength ذخیره می‌کنید.

## استفاده از نماد براکت برای یافتن اولین کاراکتر در رشته

براکت راهی برای بدست آوردن یک کارکتر در یک محل خاص در یک رشته است. زبان های برنامه نویسی مدرن مانند JavaScript ، مثل انسان شمارش را از 1 شروع نمی کنند بلکه آنها از 0 شروع می کنند. به این نمایه سازی(indexing) مبتنی بر صفر گفته می شود.

به عنوان مثال ، کاراکتر در index 0 در کلمه "Charles " ،"C" است. بنابراین اگر "var firstName = "Charles است ، می توانید مقدار حرف اول رشته را با استفاده از [0] firstName پیدا کنیم.

|  |
| --- |
| var firstName = "Charles";  var firstLetter = firstName[0]; // firstLetter is "C" |

مثال:

تمرین1-30: از نماد براکت برای یافتن اولین کاراکتردر متغیر lastName استفاده کنید و آن را به firstLetterOfLastName اختصاص دهید.

راهنمایی: اگر گیر کردید به مثال بالا نگاه کنید.

|  |
| --- |
| var firstLetterOfLastName = "";  var lastName = "Lovelace";  // فقط کد زیر این خط را ویرایش کنید  firstLetterOfLastName = lastName; // این خط را تعقیر دهید |

اولین حرف رشته "Lovelace" را یافته و درون متغیر firstLetterOfLastName ذخیره کنید.

## تعقیرناپذیری رشته ها

در جاوا اسکریپت ، مقادیر رشته ها تغییر ناپذیرند، به این معنی که پس از ایجاد آن‌ها نمی توان آن‌ها را تعقیر داد.

به عنوان مثال کد زیر:

|  |
| --- |
| var myStr = "Bob";  myStr[0] = "J"; |

نمی توان مقدار myStr را به "job" تغییر داد، زیرا محتوای myStr قابل تغییر نیست. توجه داشته باشید که این بدان معنا نیست که myStr قابل تغییر نیست ، فقط این که کاراکترهای فردی یک لیترال رشته‌ای قابل تغییر نیستند.

تنها راه تغییر myStr تخصیص دادن یک رشته جدید به آن است ، مانند این:

|  |
| --- |
| var myStr = "Bob";  myStr = "Job"; |

تمرین 1-31: با استفاده از رویکرد نشان داده شده در مثال بالا ، مقداردهی myStr را تصحیح کنید تا مقدار رشته Hello World را در بر بگیرد.

|  |
| --- |
| var myStr = "Jello World";  myStr[0] = "H"; // این خط را تعقیر دهید |

## استفاده از نماد براکت برای یافتن چندمین کاراکتر در رشته

همچنین می توانید از نماد براکت برای بدست آوردن کاراکتر در موقعیت های دیگر در یک رشته استفاده کنید. به یاد داشته باشید که رایانه ها شمارش را از 0 شروع می کنند ، بنابراین کاراکتر اول در واقع کاراکتر صفر است.

مثال1:

|  |
| --- |
| var firstName = "Ada";  var secondLetterOfFirstName = firstName[1]; // secondLetterOfFirstName is "d" |

تمرین 1-32: بیایید سعی کنیم thirdLetterOfLastName را برابر با حرف سوم متغیر lastName با استفاده از نماد براکت تنظیم کنیم.

راهنمایی: اگر گیر کردید به مثال بالا نگاه کنید.

|  |
| --- |
| var lastName = "Lovelace";  var thirdLetterOfLastName = lastName; // این خط را تعقیر دهید |

## استفاده از نماد براکت برای یافتن آخرین کاراکتر در رشته

برای به دست آوردن آخرین حرف یک رشته ، می توانید 1 را از طول رشته کم کنید.

به عنوان مثال ، اگرvar firstName = "Charles" باشد ، می توانید مقدار حرف آخر رشته را با استفاده از firstName [firstName.length – 1] به دست بیاورید.

مثال:

|  |
| --- |
| var firstName = "Charles";  var lastLetter = firstName[firstName.length - 1]; // lastLetter is "s" |

تمرین 1-33: از نماد براکت برای یافتن آخرین کاراکتر در متغیر lastname استفاده کنید.

راهنمایی: اگر گیر کردید به مثال بالا نگاه کنید.

|  |
| --- |
| var lastName = "Lovelace";  var lastLetterOfLastName = lastName; // این خط را تعقیر دهید |

## استفاده از نماد براکت برای یافتن چندمین کاراکتر از آخر در رشته

شما می توانید از همان اصل استفاده شده برای یافتن آخرین کاراکتر در یک رشته، برای یافتن چندمین کاراکتر از آخر در رشته استفاده کنید. به عنوان مثال ، می توانید مقدار حرف سوم از آخر رشته

var firstName = "Charles" را با استفاده از] firstName[firstName.length - 3 پیدا کنید.

مثال:

|  |
| --- |
| var firstName = "Charles";  var thirdToLastLetter = firstName[firstName.length - 3]; // thirdToLastLetter is "l" |

تمرین1-34: از نماد براکت برای یافتن دومین کاراکتر از آخر متغیر lastname استفاده کنید.

راهنمایی: اگر گیر کردید به مثال بالا نگاه کنید.

|  |
| --- |
| var lastName = "Lovelace";  var secondToLastLetterOfLastName = lastName; // این خط را تعقیر دهید |

### تمرین1-35: Word Blanks

اکنون ما از دانش خود در مورد رشته ها برای ساخت یک بازی کلمه ای به سبک "Mad Libs" استفاده می کنیم که آن را "Blanks Word" می نامیم. با پر کردن جاهای خالی جمله ای را به صورت " طنز آمیز" ایجاد خواهید کرد.

در یک بازی سبک "Mad Libs" به شما جملاتی با کلمات از دست رفته مانند اسم ها ، افعال ، صفت ها و قیدها داده می شود. سپس شما قطعات گمشده را با كلمات موردعلاقه خود به روشی پر می كنید كه جمله تکمیل شده با معنا باشند.

این جمله را در نظر بگیرید:

- "It was really \_\_\_\_, and we \_\_\_\_ ourselves \_\_\_\_".

این جمله سه قطعه گمشده دارد - یک صفت ، یک فعل و یک قید ، و ما می توانیم کلمات مورد نظر خود را برای تکمیل به آن اضافه کنیم. سپس می توانیم جمله کامل شده را به صورت زیر به یک متغیر اختصاص دهیم:

|  |
| --- |
| var sentence = "It was really " + "hot" + ", and we " + "laughed" + " ourselves " + "silly" + "."; |

در این چالش ، ما برای شما یک اسم ، یک فعل ، یک صفت و یک قید را ارائه می دهیم. شما باید با استفاده از کلمات مورد نظر خود ، همراه با کلماتی که ما ارائه می دهیم ، یک جمله را کامل کنید.

برای ساختن یک رشته جدید ، با استفاده از متغیرهای ارائه شده ، باید از عملگر اتصال رشته + استفاده کنید: myNoun ، myAdjective ، myVerb و myAdverb.

سپس رشته تکمیل یافته را به متغیر wordBlanks تخصیص خواهید داد. شما نباید کلمات اختصاص داده شده به متغیرها را تغییر دهید.

همچنین شما باید فاصله هایی برای رشته خود در نظر بگیرید تا جمله آخر بین همه کلمات فاصله داشته باشد. نتیجه باید یک جمله کامل باشد.

|  |
| --- |
| var myNoun = "dog";  var myAdjective = "big";  var myVerb = "ran";  var myAdverb = "quickly";  // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید  var wordBlanks = ""; // این خط را تعقیر دهید |

## ذخیره چند مقدار دریک متغیر با استفده از آرایه ها در javaScrpt

با متغیرهای آرایه جاوا اسکریپت ، ما می توانیم چندین قطعه داده را در یک مکان ذخیره کرد.

یک اعلان آرایه را با یک براکت باز ([) شروع می کنند ، آن را با یک براکت بسته شده(]) پایان می دهند و بین هر ورودی کاما می گذارند ، مانند این:

مثال1:

var sandwich = ["peanut butter", "jelly", "bread"].

تمرین1-36: آرایه جدید myArray را طوری تغییر دهید که هم شامل رشته و هم یک عدد (به این ترتیب) باشد.

راهنمایی: اگر گیر کردید به مثال بالا نگاه کنید.

|  |
| --- |
| var myArray = []; |

## قرار دادن یک آرایه درون آرایه دیگر

همچنین می توانید آرایه ها را درون آرایه دیگری مانند زیر قرار دهید:

var myArray = [["Bulls", 23], ["White Sox", 45]]

به این آرایه چند بعدی نیز گفته می شود.

تمرین1-37: آرایه ای تو در تو به نام myArray ایجاد کنید.

|  |
| --- |
| var myArray = []; |

## دسترسی به داده های آرایه با ایندکس ها

ما می توانیم با استفاده از ایندکس ها به داده های داخل آرایه ها دسترسی پیدا کنیم. ایندکس های آرایه در داخل براکت نوشته شده اند که رشته ها از آن استفاده می کنند ، به جز اینکه به جای مشخص کردن یک کاراکتر ، آنها یک عنصر در آرایه را مشخص می کنند. مانند رشته ها ، آرایه ها از ایندکس گذاری مبتنی بر صفر استفاده می کنند ، بنابراین اولین عنصر در یک آرایه دارای ایندکس 0 است.

مثال:

|  |
| --- |
| var array = [50,60,70];  array[0]; // equals 50  var data = array[1];  // equals 60 |

توجه داشته باشید

|  |
| --- |
| هیچ فاصله ای نباید بین نام آرایه و براکت های مربعی وجود داشته باشد، مثل array [0] .  اگرچه جاوا اسکریپت قادر به پردازش صحیح این موضوع است ، اما ممکن است سایر برنامه نویسان که کد شما را می خوانند گیج شوند. |

تمرین1-38: متغیری به نام myData ایجاد کرده و با استفاده از نماد براکت ، آن را برابر با مقدار اول myArray قرار دهید.

|  |
| --- |
| var myArray = [50,60,70]; |

## تعقیر داده های آرایه با ایندکس ها

برخلاف رشته ها ، مقدارهای آرایه ها قابل تغییر هستند و می توان آزادانه آن ها را تعقیر داد.

مثال:

|  |
| --- |
| var ourArray = [50,40,30];  ourArray[0] = 15; // equals [15,40,30] |

تمرین1-39: داده ه ذخیره شده در index، 0 myArray را به مقدار 45 تغییر دهید.

|  |
| --- |
| var myArray = [18,64,99]; |

## دسترسی به آرایه های چند بعدی با ایندکس ها

یک راه برای فکرکردن به یک آرایه چند بعدی ، در نظر گرفتن آن به عنوان آرایه ای از آرایه ها است. هنگامی که از براکت ها برای دسترسی به آرایه خود استفاده می کنید ، اولین مجموعه براکت ها به ورودی های موجود در آرایه بیرونی (سطح اول) اشاره دارد و هر جفت اضافی از براکت ها به سطح بعدی عناصر داخلی اشاره دارد.

مثال:

|  |
| --- |
| var arr = [    [1,2,3],    [4,5,6],    [7,8,9],    [[10,11,12], 13, 14]  ];  arr[3]; // equals [[10,11,12], 13, 14]  arr[3][0]; // equals [10,11,12]  arr[3][0][1]; // equals 11 |

توجه داشته باشید

|  |
| --- |
| بین نام آرایه و براکت های مربعی ، مانند array [0][0] و حتی این آرایه array [0] [0] مجاز نیست هیچ فاصله ای وجود داشته باشد. اگرچه جاوا اسکریپت قادر به پردازش صحیح این موضوع است ، اما ممکن است سایر برنامه نویسان که کد شما را می خوانند گیج شوند. |

تمرین1-40: با استفاده از نماد براکت ، عنصری از myArray را انتخاب کنید که مانند myData برابر با 8 باشد.

|  |
| --- |
| var myArray = [[1,2,3], [4,5,6], [7,8,9], [[10,11,12], 13, 14]]; // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید  var myData = myArray[0][0]; |

## دستکاری آرایه ها با push()

یک روش آسان برای اضافه کردن داده ها به انتهای یک آرایه از طریق تابع push() است . تابع push() یک یا چند پارامتر را می‌گیرد و آنها را به انتهای آرایه اضافه می‌کند.

مثال ها:

|  |
| --- |
| var arr1 = [1,2,3];  arr1.push(4);  // arr1 is now [1,2,3,4]  var arr2 = ["Stimpson", "J", "cat"];  arr2.push(["happy", "joy"]);  // arr2 now equals ["Stimpson", "J", "cat", ["happy", "joy"]] |

تمرین1-41: ["dog", 3] را به انتهای متغیر myArray اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var myArray = [["John", 23], ["cat", 2]]; |

## دستکاری آرایه ها با pop()

راه دیگر برای تغییر داده ها در یک آرایه با تابع pop() است. .pop() برای حذف یک مقدار از انتهای یک آرایه استفاده می شود. ما می توانیم با اختصاص دادن آن به یک متغیر ، این مقدار حذف شده را ذخیره کنیم. به عبارت دیگر ، .pop() آخرین عنصر را از یک آرایه حذف کرده و آن عنصر را برمی گرداند.

هر نوع عنصری را می توان از روی یک آرایه - "اعداد ، رشته ها ، حتی آرایه های تو در تو" حذف کرد.

|  |
| --- |
| var threeArr = [1, 4, 6];  var oneDown = threeArr.pop();  console.log(oneDown); // Returns 6  console.log(threeArr); // Returns [1, 4] |

تمرین1-42: از تابع .pop() برای حذف آخرین مورد از myArray استفاده کنید ، و مقدار "حذف شده" را به removeFromMyArray اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| var myArray = [["John", 23], ["cat", 2]];  var removedFromMyArray; |

## دستکاری آرایه ها با shift()

Pop() همیشه آخرین عنصر یک آرایه را حذف می کند. اگر می خواهید اولین مورد را حذف کنید ، چه می کنید؟

اینجاست که shift() وارد می شود. درست مانند .pop() کار می کند ، به جز اینکه اولین عنصر را به جای آخرین حذف می کند.

مثال:

|  |
| --- |
| var ourArray = ["Stimpson", "J", ["cat"]];  var removedFromOurArray = ourArray.shift();  // removedFromOurArray now equals "Stimpson" and ourArray now equals ["J", ["cat"]]. |

تمرین1-43: از تابع .shift() برای حذف اولین مورد از myArray استفاده کنید ، و مقدار "حذف شده" را به removeFromMyArray اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| var myArray = [["John", 23], ["cat", 2]];  var removedFromMyArray; |

## دستکاری آرایه ها با unshift()

نه تنها می توانید عناصر را از ابتدای یک آرایه حذف کنید ، بلکه می توانید عناصری را به ابتدای آرایه ای وارد کنید ، یعنی عناصر را در مقابل آرایه اضافه کنید.

.unshift() دقیقاً مانند .push() کار می کند ، اما به جای اضافه کردن عنصر در انتهای آرایه ، unshift() عنصری را به ابتدای آرایه اضافه می کند.

تمرین1-44: ["Paul",35] را به ابتدای متغیر myArray اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var myArray = [["John", 23], ["dog", 3]];  myArray.shift(); |

مثال:

|  |
| --- |
| v var ourArray = ["Stimpson", "J", "cat"];  ourArray.shift(); // ourArray now equals ["J", "cat"]  ourArray.unshift("Happy");  // ourArray now equals ["Happy", "J", "cat"] |

### تمرین 1-45:لیست خرید

یک لیست خرید را در متغیر myList ایجاد کنید. این لیست باید یک آرایه چند بعدی باشد که شامل چندین زیر آرایه است. عنصر اول در هر زیر مجموعه باید شامل رشته ای با نام آیتم مورد نظر باشد. عنصر دوم باید عددی باشد که مقدار آن را نشان می دهد. برای مثال:

["Chocolate Bar", 15]

باید حداقل 5 زیر آرایه در لیست وجود داشته باشد.

|  |
| --- |
| var myList = []; |

## نوشتن کد با قابلیت استفاده مجدد با استفاده از توابع در JavaScript

در جاوا اسکریپت ، می توانیم کد خود را به قسمت های قابل استفاده مجدد به نام توابع تقسیم کنیم. در اینجا نمونه ای از توابع آورده شده است:

|  |
| --- |
| function functionName() {    console.log("Hello World");  } |

می توانید با استفاده از نام آن در کنار پرانتز ، این تابع را فراخوانی یا استفاده کنید:

هر بار که تابع functionName(); فراخوانی می شود پیغام "Hello World" روی کنسول دستگاه نمایش داده می‌شود. هر باری که تابع فراخوانی می شود همه کد بین دو علامت { } اجرا خواهد شد.

تمرین 1-46: تابعی با نام reusableFunction ایجاد کنید که " Hi World" را بر روی کنسول دستگاه چاپ می‌کند.

تابع را فراخوانی کنید.

## ارسال مقادیر به توابع با آرگومان ها

پارامترها متغیرهایی هستند که به عنوان جایی برای مقادیری که هنگام فراخوانی در یک تابع قرار می‌گیرند عمل می کنند. وقتی یک تابع تعریف می شود ، به طور معمول همراه با یک یا چند پارامتر تعریف می‌شود.

مقادیر واقعی که هنگام فراخوانی به یک تابع وارد ("یا ارسال") می‌شوند ، به عنوان آرگومان شناخت می‌شوند. در اینجا تابعی با دو پارامتر ، param1 و param2 وجود دارد:

|  |
| --- |
| function testFun(param1, param2) {    console.log(param1, param2);  } |

سپس ما می‌توانیم testFun: testFun("Hello", "World"); را فراخوانی کنیم، ما باید دو آرگومان "Hello" و "World" را به تابع ارسال کنیم . در داخل تابع ، param1 برابر "Hello" و param2 برابر "World" خواهد بود. توجه داشته باشید که می توانید با آرگومان های مختلف دوباره testFun را فراخوانی کنید و پارامترها مقدار آرگومان‌های جدید را خواهند گرفت.

تمرین 1-47: تابعی با نام functionWithArgs ایجاد کنید که دو آرگومان را می پذیرد و جمع آنها را به کنسول دستگاه می دهد.

تابع را با دو عدد به عنوان آرگومان فراخوانی کنید.

## متقیرهای سراسری و توابع

در JavaScript ، دامنه به قابلیت مشاهده متغیرها اشاره دارد. متغیرهایی که خارج از بلوک تابع تعریف می‌شوند دارای دامنه سراسری هستند. این بدان معنی است که آنها را می توان در همه جا در کد JavaScript مشاهده کرد(در همه جا قابل دسترسی هستند).

متغیرهایی که بدون کلمه کلیدی var استفاده می‌شوند به صورت خودکار در محدوده سراسری ایجاد می‌شوند. این می‌تواند عواقب ناخواسته دیگری را در جای دیگری در کد شما یا هنگام اجرای دوباره یک تابع ایجاد کند. شما همیشه باید متغیرهای خود را با var اعلان کنید.

تمرین 1-48: با استفاده از var ، یک متغیر جهانی به نام myGlobal را خارج از هر تابعی اعلان کنید. آن را با مقدار 10 مقداردهی کنید.

در داخل تابع fun1 ، 5 را بدون استفاده از کلید واژه var به oopsGlobal اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| // رازیر این خط تعریف کنید myGlobal متغیر  function fun1() {  }  function fun2() {    var output = "";    if (typeof myGlobal != "undefined") {      output += "myGlobal: " + myGlobal;    }    if (typeof oopsGlobal != "undefined") {      output += " oopsGlobal: " + oopsGlobal;    }    console.log(output);  } |

## متقیرهای محلی و توابع

متغیرهایی که در یک تابع اعلان می‌شوند و همچنین پارامترهای توابع دارای دامنه محلی هستند. این بدان معنی است که آنها فقط در این محدوده قابل مشاهده هستند(قابل دسترس هستند).

در اینجا یک تابع myTest با یک متغیر محلی به نام loc وجود دارد.

|  |
| --- |
| function myTest() {    var loc = "foo";    console.log(loc);  }  myTest(); // logs "foo"  console.log(loc); // loc is not defined |

loc در خارج از تابع تعریف نشده است.

تمرین 1-49: ویرایشگر دارای دو console.logs است که به شما کمک می کند تا ببینید چه اتفاقی می افتد. کنسول را بررسی کنید تا ببینید کد شما چگونه تغییر می کند. یک متغیر محلی myVar را درون myLocalScope اعلان کنید و تست ها را اجرا کنید.

توجه: کنسول هنوز دارای 'ReferenceError: myVar is not defined'،خواهد بود ، اما این باعث نمی شود که تست ها شکست بخورند.

|  |
| --- |
| function myLocalScope() {    'use strict';    // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید    console.log('inside myLocalScope', myVar);  }  myLocalScope();  // اجرا کنید و کنسول را چک کنید  // myVar is not defined outside of myLocalScope  console.log('outside myLocalScope', myVar); |

## مقایسه متقیرهای محلی با متغیر های سراسری در توابع

داشتن هر دو متغیر محلی و سراسری با یک نام یکسان ممکن است. وقتی این کار را کردید ، متغیر محلی بر متغیر سراسری ارجعیت دارد.

در این مثال:

|  |
| --- |
| var someVar = "Hat";  function myFun() {    var someVar = "Head";    return someVar;  } //returned "Head" |

تابع muFun ، " Head" را برمی‌گرداند زیرا نسخه محلی متغیر موجود است.

تمرین 1-50: یک متغیر محلی را به تابع myOutfit اضافه کنید تا مقدار "outWear" با "sweater" جایگزین شود.

|  |
| --- |
| var outerWear = "T-Shirt";  function myOutfit() {   return outerWear;  }  myOutfit(); |

## بازگرداندن یک مقدار از یک تابع با return

با آرگومان می توانیم مقادیر را به یک تابع ارسال کنیم. برای ارسال مقداری از تابع ، می توانید از دستور return استفاده کنید.

مثال

|  |
| --- |
| function plusThree(num) {    return num + 3;  }  var answer = plusThree(5); // 8 |

plusThree یک آرگومان برای num می گیرد و مقداری برابر با num + 3 را بر می‌گرداند.

تمرین 1-51: یک تابع TimesFive ایجاد کنید که یک آرگومان را بپذیرد ، آن را 5 برابر کند و مقدار جدید را برگرداند. آخرین نمونه را در ویرایشگر مشاهده کنید و مثالی از چگونگی عملکرد تابع TimesFive خود مشاهده کنید.

## بازگشت مقدار Undefined از تابع

یک تابع می‌تواند شامل دستور return باشد اما اجباری نیست. در صورتی که تابع دستور return نداشته باشد ، وقتی آن‌را صدا می کنید ، عملکرد کد داخلی را پردازش می کند اما مقدار برگشتی Undefined است.

مثال

|  |
| --- |
| var sum = 0;  function addSum(num) {    sum = sum + num;  }  addSum(3); // sum will be modified but returned value is   undefined |

addSum تابعی بدون دستور return است. این تابع متغیر sum سراری را تغییر می دهد اما مقدار بازگشتی تابع undefined است.

تمرین 1-52: یک تابع addFive بدون هیچ آرگومانی ایجاد کنید. این تابع 5 را به متغیر sum اضافه می کند ، اما مقدار برگشتی آن undefined است.

|  |
| --- |
| var sum = 0;  function addThree() {    sum = sum + 3;  }  //اینجا  addThree();  addFive(); |

## تخصیص با مقدار بازگشت داده شده

اگر بحث ما درباره‌ی ذخیره مقادیر با عملگر مساوی را به یاد بیاورید، قبل از تخصیص مقدار همه چیز در سمت راست علامت برابر ارزیابی می‌شد. این بدان معنی است که می توانیم مقدار بازگشت داده شده از یک تابع را بگیریم و آن را به یک متغیر اختصاص دهیم.

فرض کنید ما یک مقدار تابع از پیش تعریف شده داریم که دو عدد را به هم اضافه می کند ، بنابراین:

ourSum = sum(5, 12);

تابع sum را فراخوانی می کند ، که مقدار 17 را برمی گرداند و آن را به متغیر OurSum تخصیص می دهد.

تمرین 1-53: تابع processArg را با آرگومان 7 فراخوانی کنید و مقدار بازگشتی آن را به متغیر processed اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| var processed = 0;  function processArg(num) {    return (num + 3) / 5;  } |

## تمرین 1-54: Stand in Line

در علوم رایانه یک صف ساختار داده انتزاعی است که در آن عناصر به ترتیب نگه داشته می شوند. عناصر جدید را می‌توان از پشت صف اضافه کرد و عناصر قدیمی از جلو صف خارج می شوند.

یک تابع nextInLine بنویسید که یک آرایه (arr) و یک عدد را به عنوان آرگومان در نظر می گیرد. عدد را به انتهای آرایه اضافه کنید ، سپس اولین عنصر آرایه را بردارید. سپس تابع nextInLine باید عنصری را که حذف شده بود برگرداند.

|  |
| --- |
| function nextInLine(arr, item) {      return item;  }  // Setup  var testArr = [1,2,3,4,5];  // Display code  console.log("Before: " + JSON.stringify(testArr));  console.log(nextInLine(testArr, 6));  console.log("After: " + JSON.stringify(testArr)); |

## 

## مقادیر بولی(Boolean)

نوع دیگری از داده ها Boolean است. بولین ها فقط مینوانند یک از این دو مقدار باشند:true یا false. آنها در اصل سوئیچ های خاموش-روشن هستند ، که صحیح (true)"روشن" است و غلط(false) "خاموش" است. این دو حالت از هم جدا هستند.

توجه داشته باشید

|  |
| --- |
| مقادیر بولی هرگز با علامت‌های نقل قول نوشته نمی شوند. رشته های "true" و "false" بولی نیستند و معنای خاصی در JavaScript ندارند. |

تمرین 1-55: تابع WelcomeToBooleans را طوری تغییر دهید که هنگام کلیک روی دکمه run ، به جای false، true را برگرداند.

|  |
| --- |
| function welcomeToBooleans() {    return false; // این خط را تعقیر دهید  } |

## استفاده از منطق شرطی با دستورات if

از دستورات if برای تصمیم‌گیری در کد استفاده می شود. کلمه کلیدی if به javaScript می گوید در صورتی که شروط تعریف شده در پرانتزها برقرار باشد دستورات داخل بلوک{} را اجرا کن. این شرایط به عنوان شرایط بولی شناخته شده اند و فقط ممکن است true یا false باشند.

هنگامی که شرط true ارزیابی شود ، برنامه دستورات داخل بلوک{} را اجرا می کند. هنگامی که وضعیت بولی false ارزیابی شود ، دستورات داخل بلوک{} اجرا نمی شود.

شبه کد:

|  |
| --- |
| if (condition is true) {   statement is executed } |

مثال

|  |
| --- |
| function test (myCondition) {    if (myCondition) {       return "It was true";    }    return "It was false";  }  test(true);  // returns "It was true"  test(false); // returns "It was false" |

هنگامی که test با مقدار true فراخوانی می شود ، دستور if، myCondition را ارزیابی می کند تا ببیند true است یا نه. از آنجا که این true است ، تابع "It was true" را برمی‌گرداند. وقتی test را با مقدار false فراخوانی می کنیم ، myCondition ، true نیست و دستور موجود در بلوک{} اجرا نمی شود و تابع "It was false" را برمی‌گرداند.

تمرین 1-56: دستور if ای ایجاد کنید که اگر پارامتر wasThatTrue صحیح است "Yes, that was true" را برگرداند و در غیر این صورت "No, that was false"را برگرداند.

|  |
| --- |
| function trueOrFalse(wasThatTrue) {  } |

## بررسی عملگر برابری

تعداد زیادی عملگر مقایسه در JavaScript وجود دارد. همه این عملگر ها یک مقدار true یا false بولی را برمی‌گردانند. اساسی ترین عملگر، عملگر برابری == است. عملگر برابری دو مقدار را با هم مقایسه می کند و اگر برابر باشند مقدار true و در غیر اینصورت مقدار false را بر‌می‌گرداند. توجه داشته باشید که عملگر برابری با مساوی(=) که مقدار در سمت راست عملگر را به متغیری در سمت چپ عملگر اختصاص می‌دهد متفاوت است.

|  |
| --- |
| function equalityTest(myVal) {    if (myVal == 10) {       return "Equal";    }    return "Not Equal";  } |

اگر myVal برابر با 10 باشد ، عملگر برابری true را باز می گرداند ، بنابراین کد موجود در بلوک اجرا می شود ، و تابع "Equal" را برمی‌گرداند. در غیر این صورت ، تابع مقدار " Not Equal" را برمی گرداند. برای اینکه JavaScript بتواند دو نوع داده متفاوت (مثلاً اعداد و رشته ها) را با یکدیگر مقایسه کند ، باید یک نوع را به نوع دیگری تبدیل کند. این با عنوان "تبدیل نوع" شناخته می‌شود. با این حال ، پس از انجام این کار ، می تواند شرایط را به شرح زیر مقایسه کند:

|  |
| --- |
| 1   ==  1   // true  1   ==  2   // false  1   == '1'  // true  "3" ==  3   // true |

تمرین 1-57: عملگر برابری را به خط مشخص شده اضافه کنید تا تابع هنگامی که مقدار معادل 12 باشد ، "Equal" را برگرداند.

|  |
| --- |
| function testEqual(val) {    if (val) { // این خط را تعقیر دهید      return "Equal";    }    return "Not Equal";  }  testEqual(10); // "Not Equal"  testEqual(12); // "Equal"  testEqual("12"); // "Equal" |

## بررسی عملگر برابری دقیق

برابری دقیق (===) مثل عملگر برابری است (==) است. با این حال ، برخلاف عملگر برابری ، که تلاش می کند هر دو مقدار را ابتدا به یک نوع تبدیل کند سپس مقایسه را انجام دهد، عملگر برابری دقیق تبدیل به یک نوع را انجام نمی دهد

.



مثال ها:

|  |
| --- |
| 3 ===  3   // true  3 === '3'  // false |

در مثال دوم ، 3 از نوع Number و "3" از نوع String است.

تمرین 1-58: در دستور if از عملگر برابری دقیق استفاده کنید تا وقتی val دقیقا برابر با 7 شد ، تابع "Equal" برگرداند.

|  |
| --- |
| function testStrict(val) {    if (val) { // این خط را تعقیر دهید      return "Equal";    }    return "Not Equal";  }  testStrict(10); // "Not Equal"  testStrict("7"); // "Not Equal"  testStrict(7); // "Equal" |

## با مقایسه مقادیر مختلف تمرین کنید

در دو چالش گذشته ، در مورد عملگر برابری (==) و عملگر برابری دقیق (===) یاد گرفتیم. بیایید یک بررسی سریع دیگر را با استفاده از این عملگرها انجام دهیم.

اگر مقادیر مقایسه شده از یک نوع نباشند ، عملگر برابری تبدیل نوع را انجام می دهد و سپس مقادیر را ارزیابی می کند. با این حال ، عملگر برابری دقیق ، هر دو نوع داده و مقدار آن را با هم مقایسه می کند ، بدون تبدیل یک نوع به نوع دیگر.

مثال ها:

|  |
| --- |
| 3 == '3'  // returns true because JavaScript performs type conversion from string to number  3 === '3' // returns false because the types are different and type conversion is not performed |

نکته: در javaScript می توانید نوع متغیر یا مقدار را با عملگر typof به شرح زیر تعیین کنید:

|  |
| --- |
| typeof 3   // returns 'number'  typeof '3' // returns 'string' |

تمرین 1-59: تابع compareEquality در ویرایشگر دو مقدار را با استفاده از عملگر برابری مقایسه می کند. تابع را طوری تغییر دهید که فقط"Equal" را زمانی برگرداند که مقادیر کاملاً برابر باشند.

|  |
| --- |
| function compareEquality(a, b) {    if (a == b) { // این خط را تعقیر دهید      return "Equal";    }    return "Not Equal";  }  compareEquality(10, "10"); // "Not Equal"  compareEquality(10, 10); // "Equal" |

## بررسی عملگر نابرابری

عملگر نابرابری (!=) برعکس عملگر برابری(==) است. معنای آن "برابر نیست" است و false را بر می گرداند اگر دو عدد با هم برابر باشند و برعکس زمانی که دو عدد بربر نباشند true را بر می گرداند. مانند عملگر برابری ، عملگر نابرابری نیز انواع داده ها از مقادیر را هنگام مقایسه تبدیل می کند.

مثال ها:

|  |
| --- |
| 1 !=  2     // true  1 != "1"    // false  1 != '1'    // false  1 != true   // false  0 != false  // false |

تمرین 1-60: عملگر نابرابری!= را به دستور if اضافه کنید ، هنگامی که val با 99 برابر نباشد "Not Equal" را برگرداند.

|  |
| --- |
| function testNotEqual(val) {    if (val) { // Change this line      return "Not Equal";    }    return "Equal";  }  testNotEqual(10); |

## بررسی عملگر نابرابری دقیق

عملگر نابرابری دقیق (!==) نقطه منطقی مقابل عملگر برابری دقیق است. این به معنای "کاملاً برابر نیست" است و درصورتی که عملگر برابری دقیق true را برگرداند این عملگر false را بر می گرداند. عملگر نابرابری دقیق تبدیل نوع داده ها را انجام نمی دهد.

مثال ها:

|  |
| --- |
| 3 !==  3   // false  3 !== '3'  // true  4 !==  3   // true |

تمرین 1-61: عملگر نابرابری دقیق!== را به دستور if اضافه کنید ، تا هنگامی که val با 17 دقیقا برابر نباشد تابع "Not Equal" را برگرداند.

|  |
| --- |
| // Setup  function testStrictNotEqual(val) {    if (val) { // Change this line      return "Not Equal";    }    return "Equal";  }  testStrictNotEqual(10); |

## بررسی عملگر بزرگتراز

عملگر بزرگتر از (<) مقادیر دو عدد را مقایسه می کند. اگر عدد سمت چپ بیشتر از عدد در سمت راست باشد ، true را بر می گرداند. در غیر این صورت، false را برمی گرداند. مانند عملگر برابری ، عملگر بزرگتر انواع داده‌های مقادیر را هنگام مقایسه تبدیل می کند.

مثال ها:

|  |
| --- |
| 5   >  3   // true  7   > '3'  // true  2   >  3   // false  '1' >  9   // false |

تمرین 1-62: عملگر بزرگتر را به خطوط نشان داده شده اضافه کنید تا دستورات بازگشت معنی پیدا کنند.

|  |
| --- |
| function testGreaterThan(val) {    if (val) {  // این خط را تعقیر دهید      return "Over 100";    }    if (val) {  // این خط را تعقیر دهید      return "Over 10";    }    return "10 or Under";  }  testGreaterThan(10); |

## بررسی عملگر بزرگتر مساوی

عملگر بزرگتر مساوی (>=) مقادیر دو عدد را با هم مقایسه می کند. اگر عدد سمت چپ از عدد در سمت راست بزرگتر یا مساوی باشد ، true را بر می گرداند. در غیر اینصوررت false را برمی‌گرداند. مانند عملگر برابری ، عملگر بزرگتر‌مساوی انواع داده ها را هنگام مقایسه تبدیل می کند.

مثال ها:

|  |
| --- |
| 6   >=  6   // true  7   >= '3'  // true  2   >=  3   // false  '7' >=  9   // false |

تمرین 1-63: عملگر بزرگترمساوی را به خطوط نشان داده شده اضافه کنید تا دستورات بازگشت معنی پیدا کنند.

|  |
| --- |
| function testGreaterOrEqual(val) {    if (val) {  // این خط را تعقیر دهید      return "20 or Over";    }    if (val) {  // این خط را تعقیر دهید      return "10 or Over";    }    return "Less than 10";  }  testGreaterOrEqual(10); |

## بررسی عملگر کمتر‌از

عملگر کمتر‌از (<) مقادیر دو عدد را با هم مقایسه می کند. اگر عدد سمت چپ کمتر از عدد در سمت راست باشد، true را بر‌می‌گرداند. در غیر اینصورت false را بر‌می‌گرداند. مانند عملگر برابری در هنگام مقایسه انواع داده‌ها را تبدیل می‌کند.

مثال‌ها:

|  |
| --- |
| 2   < 5  // true  '3' < 7  // true  5   < 5  // false  3   < 2  // false  '8' < 4  // false |

تمرین 1-64: عملگر کمتراز را به خطوط نشان داده شده اضافه کنید تا دستورات بازگشت معنی پیدا کنند.

|  |
| --- |
| function testLessThan(val) {    if (val) {  // این خط را تعقیر دهید   return "Under 25";    }    if (val) {  // این خط را تعقیر دهید      return "Under 55";    }    return "55 or Over";  }  testLessThan(10); |

## بررسی عملگر کمتر‌مساوی

عملگر کمتر‌‌مساوی(<=) مقادیر دو عدد را با هم مقایسه می کند. اگر عدد سمت چپ از عدد در سمت راست کمتر یا مساوی باشد ، true را بر می گرداند. در غیر اینصوررت false را برمی‌گرداند. مانند عملگر برابری ، عملگر کمتر‌مساوی انواع داده ها را هنگام مقایسه تبدیل می کند.

مثال‌ها:

|  |
| --- |
| 4   <= 5  // true  '7' <= 7  // true  5   <= 5  // true  3   <= 2  // false  '8' <= 4  // false |

تمرین 1-65: عملگر کمترمساوی را به خطوط نشان داده شده اضافه کنید تا دستورات بازگشت معنی پیدا کنند.

|  |
| --- |
| function testLessOrEqual(val) {    if (val) {  // این خط را تعقیر دهید      return "Smaller Than or Equal to 12";    }    if (val) {  // این خط را تعقیر دهید      return "Smaller Than or Equal to 24";    }    return "More Than 24";  }  testLessOrEqual(10) |

## بررسی And منطقی (&&)

بعضی اوقات شما نیاز دارید بیش از یک چیز را همزمان تست کنید. عملگر And منطقی(&&) در صورتی true برمی‌گرداند که اگر و فقط اگر عملوند‌های چپ و راست هر دو true باشند. همین اثر می تواند به وسیله یک دستور if درون دستور if دیگری دستیابی شود:

|  |
| --- |
| if (num > 5) {    if (num < 10) {      return "Yes";    }  }  return "No"; |

فقط زمانی که num بزرگتر از 5 و کمتر از10 باشد "Yes" را برمی‌گرداند. همین منطق را می‌توان به صورت زیر نوشت:

|  |
| --- |
| if (num > 5 && num < 10) {    return "Yes";  }  return "No"; |

تمرین 1-67: دو دستور if را با یک دستور جایگزین کنید، با استفاده از عملگر && ،که اگر مقدار کمتر از یا مساوی 50 و بیشتر از یا برابر 25 باشد ، "Yes" را بازگرداند. در غیر اینصورت "No" را بازگرداند.

ذ

|  |
| --- |
| function testLogicalAnd(val) {    if (val) {      if (val) {        return "Yes";      }    }    return "No";  }  testLogicalAnd(10); |

## بررسی or منطقی (||)

عملگرor منطقی (||) اگر هر یک از عملوند ها true باشند true را بر‌می‌گرداند درغیراینصورت، false را بر‌می‌گرداند. عملگر or منطقی از دو علامتpipe (||) تشکیل شده است. این کلید به‌طورمعمول میتواند بین کلید های Backspace و Enter کیبورد شما یافت شود.

الگوی زیر باید ازروش‌های قبلی آشنا به نظر برسد:

|  |
| --- |
| testLogicalOr(15);  if (num > 10) {    return "No";  }  if (num < 5) {    return "No";  }  return "Yes"; |

فقط اگر عدد بین5 و10 باشد "Yes" را بر‌‍می‌گرداند. با همین منطق می‌توان به صورت زیر نوشت:

|  |
| --- |
| if (num > 10 || num < 5) {    return "No";  }  return "Yes"; |

تمرین 1-67: دو دستور if را با یک دستور جایگزین کنید که اگر مقدار آن بین 10 تا 20 نباشد ، "Outside"

را بازگرداند. در غیر این صورت ، "Inside" را برگرداند.

|  |
| --- |
| function testLogicalOr(val) {    if (val) {      return "Outside";    }    if (val) {      return "Outside";    }    return "Inside";  } |

## معرفی دستورات else

وقتی شرط یک دستور if صحیح باشد ، بلوک کد موجود در زیر آن اجرا می شود. چه اتفاقی می افتد وقتی که این شرایط نادرست باشد؟ به طور معمول هیچ اتفاقی نمی افتد. با یک دستور else ، یک بلوک کد متناوب قابل اجرا است.

|  |
| --- |
| if (num > 10) {    return "Bigger than 10";  } else {    return "10 or Less";  } |

تمرین 1-68: دستورات if را در یک دستور if /else ترکیب کنید.

|  |
| --- |
| function testElse(val) {    var result = "";    if (val > 5) {      result = "Bigger than 5";    }    if (val <= 5) {      result = "5 or Smaller";    }    return result;  }  testElse(4); |

## معرفی دستورات else if

اگر چندین شرط دارید که باید مورد توجه قرار گیرند ، شما می توانید دستورات if را با دستورات else if به یکدیگر پیوند دهید.

|  |
| --- |
| if (num > 15) {    return "Bigger than 15";  } else if (num < 5) {    return "Smaller than 5";  } else {    return "Between 5 and 15";  } |

تمرین 1-69: منطق را تغییر دهید تا از دستورات else if استفاده کنید

|  |
| --- |
| function testElseIf(val) {    if (val > 10) {      return "Greater than 10";    }    if (val < 5) {      return "Smaller than 5";    }    return "Between 5 and 10";  }  testElseIf(7); |

## ترتیب منطقی در دستورات else if

ترتیب در دستورات if، else if مهم است. این تابع از بالا به پایین اجرا می شود ، احتیاط کنید که کدام دستور اول می‌آید.

این دو تابع را به عنوان مثال در نظر بگیرید. اولی اینجاست:

|  |
| --- |
| function foo(x) {    if (x < 1) {      return "Less than one";    } else if (x < 2) {      return "Less than two";    } else {      return "Greater than or equal to two";    }  } |

و دومی فقط ترتیب دستورات را جابه جا می‌کند:

|  |
| --- |
| function bar(x) {    if (x < 2) {      return "Less than two";    } else if (x < 1) {      return "Less than one";    } else {      return "Greater than or equal to two";    }  } |

با این که این دو تابع تقریباً یکسان به نظر می رسند اگرما یک عدد را به هر دو تابع ارسال کنیم ، خروجی های مختلفی دریافت می کنیم.

|  |
| --- |
| foo(0) // "Less than one"  bar(0) // "Less than two" |

تمرین 1-70: ترتیب منطق را در تابع تغییر دهید تا در همه موارد دستورات صحیح را برگرداند.

|  |
| --- |
| function orderMyLogic(val) {    if (val < 10) {      return "Less than 10";    } else if (val < 5) {      return "Less than 5";    } else {      return "Greater than or equal to 10";    }  }  orderMyLogic(7); |

## زنجیر کردن دستورات if else

دستورات if/else می‌توانند بایک منطق پیچیده به هم زنجیر شوند.در اینجا یک شبه کد از دستورات if/else if چند زنجیره‌ای هست:

|  |
| --- |
| if (condition1) {  statement1  } else if (condition2) {  statement2  } else if (condition3) {  statement3  . . .  } else {  statementN  } |

تمرین 1-71: دستورات if/else if زنجیر وار برای تحقق شروط زیر بنویسید:

num < 5 - return "Tiny"  
num < 10 - return "Small"  
num < 15 - return "Medium"  
num < 20 - return "Large"  
num >= 20 - return "Huge"

|  |
| --- |
| function testSize(num) {    return "Change Me";  }  testSize(7); |

## تمرین 1-72: کد گلف

در بازی گلف ، هر سوراخ یک par دارد که به معنای تعداد استاندارد ضربه هایی است که از یک گلف بازانتظار می رود به توپ بزند(Stroke) تا در آن سوراخ برای تکمیل بازی جای بگیرد. بسته به اینکه تعداد ضربه های شما تا چه حد بالاتر یا پایین تر است ، یک نام مستعار متفاوت وجود دارد.

تابع شما باید par و تعداد ضربه ها(Stroke را به عنوان آرگومان بگیرد. مطابق این جدول رشته های صحیح را برگردانید که نام ضربه ها را به ترتیب اولویت ذکر می کند. بالا (بالاترین) به پایین (پایین ترین):

|  |  |
| --- | --- |
| Strokes | Return |
| 1 | "Hole-in-one!" |
| <= par - 2 | "Eagle" |
| par - 1 | "Birdie" |
| par | "Par" |
| par + 1 | "Bogey" |
| par + 2 | "Double Bogey" |
| >= par + 3 | "Go Home!" |

par و stroke همیشه عددی و مثبت خواهند بود.

|  |
| --- |
| var names = ["Hole-in-one!", "Eagle", "Birdie", "Par", "Bogey", "Double Bogey", "Go Home!"];  function golfScore(par, strokes) {    // Only change code below this line    return "Change Me";    // Only change code above this line  }  golfScore(5, 4); |

## انتخاب از میان گزینه‌های زیاد با دستورات Switch

اگر گزینه های زیادی برای انتخاب دارید ، از دستورات Switch استفاده کنید. یک دستور سوئیچ یک مقدار را امتحان می‌کند و می تواند دستورات case زیادی را داشته باشد که مقادیر ممکن مختلفی را تعریف می‌کند. دستورات از اولین case منطبق تا زمان وقوع break اجرا می شوند.

در اینجا نمونه ای از دستور Switch آورده شده است:

|  |
| --- |
| switch(lowercaseLetter) {    case "a":      console.log("A");      break;    case "b":      console.log("B");      break;  } |

مقادیر case با برابری دقیق(===) آزمایش می شوند. Break به javaScript می گوید که اجرا را متوقف کند. اگر break حذف شود دستور بعدی اجرا خواهد شد.

تمرین 1-73: یک دستور Switch بنویسید که val را آزمایش کرده و answer را براساس شروط زیر تنظیم کند:

1 - "alpha"  
2 - "beta"  
3 - "gamma"  
4 - "delta"

|  |
| --- |
| function caseInSwitch(val) {    var answer = "";    // Only change code below this line    // Only change code above this line    return answer;  }  caseInSwitch(1); |

## افزودن یک گزینه پیش‌فرض در دستورات Switch

در دستور Switch ممکن است شما قادر به تعیین همه مقادیر ممکن به عنوان دستورات case نباشید. در عوض، می‌توانید دستور default را اضافه کنید که در صورت عدم یافتن دستورات case منطبق ، اجرا می شود. مانند یک دستور else در آخر یک زنجیره if /else به آن فکر کنید.

یک عبارت پیش فرض باید آخرین مورد باشد.

|  |
| --- |
| switch (num) {  case value1:  statement1;  break;  case value2:  statement2;  break;  ...  default:  defaultStatement;  break;  } |

تمرین 1-74: یک دستور Switch بنویسید که answer را براساس شروط زیر تنظیم کند:

"a" - "apple"  
"b" - "bird"  
"c" - "cat"  
default - "stuff"

|  |
| --- |
| function switchOfStuff(val) {    var answer = "";    // Only change code below this line    // Only change code above this line    return answer;  }  switchOfStuff(1); |

## گزینه‌های چندگانه در دستورات Switch

اگر دستور break از یک case حذف شود ، دستورات case زیر تا زمان وقوع break اجرا می شوند. اگر چندین ورودی با خروجی یکسان دارید ، می توانید آن‌ها را در دستور Switch مانند این نمایش دهید:

|  |
| --- |
| switch(val) {  case 1:  case 2:  case 3:  result = "1, 2, or 3";  break;  case 4:  result = "4 alone";  } |

Case ها‌ی مربوط به 1 ، 2 و 3 همه نتیجه مشابه را به همراه خواهند داشت.

تمرین 1-75: یک دستور Switch بنویسید که answer را براساس شروط زیر تنظیم کند:

1-3 - "Low"  
4-6 - "Mid"  
7-9 - "High"

توجه داشته باشید که برای هر شماره در این دامنه باید case داشته باشید.

|  |
| --- |
| function sequentialSizes(val) {    var answer = "";    // Only change code below this line    // Only change code above this line    return answer;  }  sequentialSizes(1); |

## جایگزینی زنجیرهای if/else با Switch

اگر گزینه های زیادی برای انتخاب داشته باشید، نوشتن یک دستور Switch می‌تواند آسان تر از نوشتن زنجیره‌ای طولانی از دستورات if/else if باشد.

به شرح زیر:

|  |
| --- |
| chainToSwitch(7);  if (val === 1) {    answer = "a";  } else if (val === 2) {    answer = "b";  } else {    answer = "c";  } |

قابل جایگزینی است با:

|  |
| --- |
| switch(val) {    case 1:      answer = "a";      break;    case 2:      answer = "b";      break;    default:      answer = "c";  } |

تمرین 1-76: دستورات if/else if زنجیر شده را به دستورات Switch تبدیل کنید.

|  |
| --- |
| function chainToSwitch(val) {    var answer = "";    // Only change code below this line    if (val === "bob") {      answer = "Marley";    } else if (val === 42) {      answer = "The Answer";    } else if (val === 1) {      answer = "There is no #1";    } else if (val === 99) {      answer = "Missed me by this much!";    } else if (val === 7) {      answer = "Ate Nine";    }    // Only change code above this line    return answer;  }  chainToSwitch(7); |

## بازگرداندن مقادیر بولی از توابع

ممکن است از بررسی با عملگر برابری به یاد بیاورید که همه عملگرهای مقایسه یک مقدار true یا false بولی را برمی گردانند. بعضی اوقات افرد برای انجام مقایسه ، از دستور if/else استفاده می کنند:

|  |
| --- |
| function isEqual(a,b) {    if (a === b) {      return true;    } else {      return false;    }  } |

اما یک راه بهتر برای انجام این کار وجود دارد. از آنجا که === true یا false را بر‌می‌گرداند ، می توانیم نتیجه مقایسه را برگردانیم:

|  |
| --- |
| function isEqual(a,b) {    return a === b;  } |

تمرین 1-77: با حذف دستورات if/else تابع isLess را اصلاح کنید.

|  |
| --- |
| function isLess(a, b) {    // Only change code below this line    if (a < b) {      return true;    } else {      return false;    }    // Only change code above this line  }  isLess(10, 15); |

## بازگشت الگوی اولیه برای توابع

هنگامی که یک دستور return حاصل شد ، اجرای عملکرد فعلی متوقف می شود و کنترل به محل فراخوانی برمی‌گردد.

مثال:

|  |
| --- |
| abTest(2,2);  function myFun() {    console.log("Hello");    return "World";    console.log("byebye")  }  myFun(); |

خروجی های بالا "Hello" به کنسول ، "World" را برمی گرداند ، اما "byebye" هرگز خروجی نمی باشد ، زیرا تابع در دستور return وجود دارد.

تمرین 1-78: تابع را به طور دقیق تغییر دهید تا اگر a یا b کمتر از 0 باشند ، تابع سریعاً با یک مقدار undefined خارج شود.

**راهنما:** به یاد داشته باشید که undefined یک کلمه کلیدی است ، نه یک رشته.

|  |
| --- |
| function abTest(a, b) {    return Math.round(Math.pow(Math.sqrt(a) + Math.sqrt(b), 2);  }  abTest(2,2); |

## تمرین 1-79: شمارش کارت‌ها

در بازی کازینو Blackjack ، یک بازیکن می تواند با پیگیری تعداد نسبی کارتهای بالا و پایین که در میز مانده‌اند، یک امتیاز بالای خانه کسب کند. به این کار شمارش کارت گفته می شود.

داشتن کارت های بالاتر باقیمانده در روی میز، به نفع بازیکن است. به هر کارت مطابق جدول زیر امتیازی اختصاص داده می شود. وقتی count مثبت است ، بازیکن باید زیاد شرط بندی کند. هنگامی که count صفر یا منفی است ، بازیکن باید پایین شرط بندی کند.

|  |  |
| --- | --- |
| Count Change | Cards |
| +1 | 2, 3, 4, 5, 6 |
| 0 | 7, 8, 9 |
| -1 | 10, 'J', 'Q', 'K', 'A' |

شما باید یک تابع برای شمارش کارت را بنویسید. یک پارامتر card دریافت می کند ، که می تواند یک عدد یا یک رشته باشد و متغیر سراسری count را با توجه به ارزش کارت افزایش یا کاهش دهد (جدول را ببینید). در صورت مثبت بودن count ، رشته ای با تعداد فعلی و رشته Bet ، یا اگر صفر باشد یا منفی ، Hold را باز می‌گرداند. شمارش فعلی و تصمیم بازیکن ( bet(شرط بندی) یا hold (نگه داشتن)) باید با یک فضای واحد از هم جدا شود.

مثال خروجی:

-3 Hold  
5 Bet

راهنما:

وقتی مقدار 7 ، 8 یا 9 است count خود را به 0 بازنشانی نکنید.

آرایه ای را برنگردانید.

نقل قول ها (' یا ") در خروجی را شامل نمی شوند.

|  |
| --- |
| var count = 0;  function cc(card) {    return "Change Me";  }  cc(2); cc(3); cc(7); cc('K'); cc('A'); |

## ساخت اشیاء JavaScript

ممکن است قبلاً اصطلاح شی را شنیده باشید. اشیاء شبیه به آرایه ها هستند، به جز اینکه به جای استفاده از ایندکس ها برای دسترسی و تغییر داده های آنها ، از طریق آنچه خواص نامیده می شود به داده ها در اشیاء دسترسی پیدا می کنید.

اشیاء برای ذخیره سازی داده ها به روشی ساختارمند مفید هستند و می توانند اشیاء دنیای واقعی مانند گربه را نشان دهند. در اینجا نمونه ای از شی گربه آورده شده است:

|  |
| --- |
| var cat = {    "name": "Whiskers",    "legs": 4,    "tails": 1,    "enemies": ["Water", "Dogs"]  }; |

در این مثال ، تمام خصوصیات به صورت رشته ها ذخیره می شوند ، مانند - "name" ، "legs" و "tails". با این حال ، شما همچنین می توانید از اعداد به عنوان خاصیت استفاده کنید. حتی می توانید نقل قول های مربوط به خصوصیات رشته ای تک کلمه ای را به شرح زیر حذف کنید:

|  |
| --- |
| var anotherObject = {    make: "Ford",    5: "five",    "model": "focus"  }; |

اگرچه اگر شیء شما دارای خواص غیر رشته ای باشد ، JavaScript به طور خودکار آنها را به صورت رشته ها تایپ می کند.

تمرین 1-80: شیئی را ایجاد کنید که نمایانگر سگی به نام myDog باشد که شامل خواص "name" (یک رشته) ، "legs"، "tails" و "friends" است. شما می توانید این خصوصیات شی را با مقادیردلخواه مورد نظر تنظیم کنید. "name" یک رشته است ، "legs و "tails" عددی هستند ، و "friends" یک آرایه هست.

|  |
| --- |
| var myDog = {}; |

## دسترسی به خصوصیات شی با علامت نقطه

دو راه برای دسترسی به ویژگی های یک شی وجود دارد: علامت نقطه (.) و نماد براکت ([]) ، شبیه به یک آرایه. نماد نقطه چیزی است که وقتی که شما نام خاصیت را می‌دانید و تلاش می‌کنی به آن دسترسی پیدا کنید از آن استفاده می‌کنید.

در اینجا نمونه ای از استفاده از علامت نقطه (.) برای خواندن ویژگی یک شی وجود دارد:

|  |
| --- |
| var myObj = {    prop1: "val1",    prop2: "val2"  };  var prop1val = myObj.prop1; // val1  var prop2val = myObj.prop2; // val2 |

تمرین 1-81: مقادیر خاصیت testObj را با استفاده از علامت نقطه بخوانید. متغیر hatValue را برابر با خاصیت hat شی قرار دهید و متغیر shirtValue را برابر با خاصیت shirt شی قرار دهید.

|  |
| --- |
| var testObj = {    "hat": "ballcap",    "shirt": "jersey",    "shoes": "cleats"  };  var hatValue = testObj;      // این خط را تعقیر دهید  var shirtValue = testObj;    // این خط را تعقیر دهید |

## دسترسی به ویژگی‌های شی با نماد براکت

راه دوم برای دستیابی به خصوصیات یک شیء ، نماد براکت ([]) است. اگر خاصیت شی مورد نظر که برای دسترسی به آن تلاش می کنید ، فاصله ای در نام خود دارد ، باید از نماد براکت استفاده کنید. با این حال ، شما می توانید از نماد براکت در خصوصیات شیء بدون فاصله‌ها هم استفاده کنید.

در اینجا نمونه ای از استفاده نماد براکت برای خواندن ویژگی یک شی وجود دارد:

|  |
| --- |
| var myObj = {    "Space Name": "Kirk",    "More Space": "Spock",    "NoSpace": "USS Enterprise"  };  myObj["Space Name"]; // Kirk  myObj['More Space']; // Spock  myObj["NoSpace"];    // USS Enterprise |

توجه داشته باشید که اسامی ویژگی ها با فاصله های موجود بین آن ها باید در داخل نقل قول (' یا ") باشند.

تمرین 1-82: مقادیر خواص "an entree" و "the drink" از testObj را با استفاده از نماد براکت بخوانید و به ترتیب آنها را به entreeValue و drinkValue اختصاص دهید.:

|  |
| --- |
| var testObj = {    "an entree": "hamburger",    "my side": "veggies",    "the drink": "water"  };  var entreeValue = testObj;   // این خط را تعقیر دهید  var drinkValue = testObj;    // این خط را تعقیر دهید |

## دسترسی به خصوصیات شی با متغیرها

استفاده دیگر از نماد براکت روی اشیاء دسترسی به خاصیتی است که به عنوان مقدار متغیر ذخیره می شود. این می تواند برای تکرار از طریق ویژگی های یک شی یا هنگام دسترسی به جدول جستجو بسیار مفید باشد.

در اینجا مثالی از استفاده از یک متغیر برای دسترسی به یک ویژگی آورده شده است:

|  |
| --- |
| var dogs = {    Fido: "Mutt",  Hunter: "Doberman",  Snoopie: "Beagle"  };  var myDog = "Hunter";  var myBreed = dogs[myDog];  console.log(myBreed); // "Doberman" |

روش دیگری که می توانید از این مفهوم استفاده کنید این است که در طول اجرای برنامه ، اسم خاصیت به صورت پویا جمع آوری شود ، به شرح زیر:

|  |
| --- |
| var someObj = {    propName: "John"  };  function propPrefix(str) {    var s = "prop";    return s + str;  }  var someProp = propPrefix("Name"); // someProp now holds the value 'propName'  console.log(someObj[someProp]); // "John" |

توجه داشته باشید که ما برای دسترسی به خاصیت از نقل قول های اطراف نام متغیر استفاده نمی کنیم زیرا ما از مقدار متغیر استفاده می کنیم نه نام.

تمرین 1-83: از متغیر playerNumber برای جستجوی بازیکن 16 در testObj با استفاده از نماد براکت استفاده کنید. سپس آن نام را به متغیر player اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| var testObj = {    12: "Namath",    16: "Montana",    19: "Unitas"  };  var playerNumber;  var player = testObj;  var dogs = {    Fido: "Mutt",  Hunter: "Doberman",  Snoopie: "Beagle"  }; |

## به روز رسانی ویژگی های شی

بعد از ایجاد یک شیء JavaScript ، می توانید ویژگی های آن را در هر زمان درست مانند هر متغیر دیگری به‌روز کنید. برای به روزرسانی می توانید از نماد نقطه یا براکت استفاده کنید.

به عنوان مثال ، بیایید به myDog نگاه کنیم:

|  |
| --- |
| var ourDog = {    "name": "Camper",    "legs": 4,    "tails": 1,    "friends": ["everything!"]}; |

از آنجا که او یک سگ به خصوص خوشحال است ، بیایید نام او را به "Happy Camper" تغییر دهیم. در اینجا نحوه به روزرسانی ویژگی نام شیء آن آورده شده است: ourDog.name = "Happy Camper"; یا.ourDog["name"] = "Happy Camper"; اکنون هنگامی که ما myDog.name ارزیابی می کنیم، به جای اینکه "Camper" بگیریم ، نام جدید او "Happy Camper" را می گیریم.

تمرین 1-84: ویژگی name شیء myDog را به روز کنید. بیایید نام او را از "Coder" به "Happy Coder" تغییر دهیم. می توانید از نماد نقطه یا براکت استفاده کنید.

|  |
| --- |
| var myDog = {    "name": "Coder",    "legs": 4,    "tails": 1,    "friends": ["freeCodeCamp Campers"]  }; |

## اضافه کردن ویژگی‌های جدید به شی JavaScript

می توانید به همان روشی که می توانید اشیا را تعقیر دهید خصوصیات جدیدی را به اشیاء موجود JavaScript اضافه کنید. در اینجا چگونگی اضافه کردن یک ویژگی "bark" به ourDog آورده شده است:

ourDog.bark = "bow-wow";

یا

ourDog["bark"] = "bow-wow";

حالا وقتی myDog.bark را ارزیابی می‌کنیم ، ما به bark آن میرسیم، "bow-wow".

**مثال:**

|  |
| --- |
| var ourDog = {    "name": "Camper",    "legs": 4,    "tails": 1,    "friends": ["everything!"]  };  ourDog.bark = "bow-wow"; |

تمرین 1-85: یک ویژگی "bark" را به myDog اضافه کنید و آن را روی صدای سگ مانند "woof" تنظیم کنید. شما می‌توانید از نماد نقطه یا براکت استفاده کنید**.**

|  |
| --- |
| var myDog = {    "name": "Happy Coder",    "legs": 4,    "tails": 1,    "friends": ["freeCodeCamp Campers"]  }; |

## حذف کردن ویژگی ها از یک شی JavaScript

ما همچنین می توانیم خصوصیاتی را از اشیاء مانند این حذف کنیم:

delete ourDog.bark;

مثال:

|  |
| --- |
| var ourDog = {    "name": "Camper",    "legs": 4,    "tails": 1,    "friends": ["everything!"],    "bark": "bow-wow"  };  delete ourDog.bark; |

پس از آخرین خط نشان داده شده در بالا ، OurDog اینگونه به نظر می رسد:

|  |
| --- |
| {    "name": "Camper",    "legs": 4,    "tails": 1,    "friends": ["everything!"]  } |

تمرین 1-86: ویژگی "tails" را از myDog حذف کنید. شما می توانید از نماد نقطه یا براکت استفاده کنید.

|  |
| --- |
| var myDog = {    "name": "Happy Coder",    "legs": 4,    "tails": 1,    "friends": ["freeCodeCamp Campers"],    "bark": "woof"  }; |

## استفاده از اشیاء برای جستجو

می توان اشیاء را مانند کلید/ مقدار به عنوان یک فرهنگ لغت تصور کرد. اگر داده های جدولی دارید ، می‌توانید از یک شی برای جستجوی مقادیر به جای یک دستور Switch یا یک زنجیره if / else استفاده کنید. این بسیار مفید است وقتی بدانید که داده های ورودی شما محدود به یک محدوده خاص هستند.

در اینجا مثالی از جستجوی ساده الفبای معکوس آورده شده است:

|  |
| --- |
| var alpha = {    1:"Z",    2:"Y",    3:"X",    4:"W",    ...    24:"C",    25:"B",    26:"A"  };  alpha[2]; // "Y"  alpha[24]; // "C"  var value = 2;  alpha[value]; // "Y" |

تمرین 1-87: دستور Switch را به شیء بنام lookup تبدیل کنید. از آن برای جستجوی Val استفاده کنید و رشته مرتبط را به متغیر result اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| function phoneticLookup(val) {    var result = "";   switch(val) {      case "alpha":        result = "Adams";        break;      case "bravo":        result = "Boston";        break;      case "charlie":        result = "Chicago";        break;      case "delta":        result = "Denver";        break;      case "echo":        result = "Easy";        break;      case "foxtrot":        result = "Frank";    }    return result;  }  phoneticLookup("charlie"); |

## تست ویژگی های اشیاء

گاهی اوقات مفید است که بررسی کنید که آیا خاصیت یک شیء خاص وجود دارد یا خیر. ما می توانیم از متد .hasOwnProperty(propname) اشیاء استفاده کنیم تا مشخص شود آیا آن شیء دارای آن ویژگی است یا خیر. .hasOwnProperty() بسته به این که آن ویژگی موجود باشد یانه مقدارtrue یا false را برمی‌گرداند.

مثال

|  |
| --- |
| var myObj = {    top: "hat",    bottom: "pants"  };  myObj.hasOwnProperty("top");    // true  myObj.hasOwnProperty("middle"); // false |

تمرین 1-88: تابع checkObj را اصلاح کنید تا تست شود اگریک شیء به تابع ارسال شود (obj) دارای یک خاصیت خاص (checkProp) شود. اگر خاصیت یافت شد ، مقدار آن خاصیت را برگردانید. اگر چنین نیست ، "Not Found" را برگردانید.

|  |
| --- |
| function checkObj(obj, checkProp) {    return "Change Me!";  } |

## دستکاری اشیاء پیچیده

بعضی اوقات ممکن است بخواهید داده ها را در یک ساختار داده انعطاف پذیر ذخیره کنید. یک شیء javaScript یکی از راه های مدیریت داده های انعطاف پذیر است. آنها امکان ترکیب دلخواه از رشته ها ، اعداد ، بولین ها ، آرایه ها ، توابع و اشیاء را فراهم می کنند.

در اینجا نمونه ای از ساختار داده های پیچیده آورده شده است:

|  |
| --- |
| var ourMusic = [    {      "artist": "Daft Punk",      "title": "Homework",      "release\_year": 1997,      "formats": [        "CD",        "Cassette",        "LP"      ],      "gold": true    }  ]; |

این آرایه ای است که درون آن یک شیء وجود دارد. این شیء دارای چندین ابرداده در مورد یک آلبوم است. همچنین دارای آرایه "formats" تو در تو است. اگر می خواهید رکوردهای آلبوم بیشتری اضافه کنید ، می‌توانید این کار را با اضافه کردن رکوردها به آرایه سطح بالا انجام دهید. اشیاء داده ها را در یک ویژگی نگه می دارند ، که دارای یک قالب کلید/ مقدار است. در مثال بالا ، "artist": "Daft Punk" خاصیتی است که دارای کلید "artist"و مقدار "Daft Punk" است. JavaScript Object Notation یا JSON یک فرمت تبادل داده مرتبط است که برای ذخیره داده ها استفاده می ش

|  |
| --- |
| {    "artist": "Daft Punk",    "title": "Homework",    "release\_year": 1997,    "formats": [      "CD",      "Cassette",      "LP"    ],    "gold": true  } |

نکته: شما نیاز به قرار دادن کاما (,) بعد از هر شیء در آرایه دارید ، مگر اینکه آخرین شیء در آرایه باشد.

تمرین 1-89: یک آلبوم جدید به مجموعه myMusic اضافه کنید. و رشته های artist و title ، شماره release\_year و آرایه‌ای از رشته ها به نام formats را اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var myMusic = [    {      "artist": "Billy Joel",      "title": "Piano Man",      "release\_year": 1973,      "formats": [        "CD",        "8T",        "LP"      ],      "gold": true    }    // یک رکورد به اینجا اضافه کنید  ]; |

## دسترسی به اشیاء تودرتو

با کنار هم قراردادن نقطه و یا نماد براکت می توان به خصوصیات فرعی اشیاء دست یافت. در اینجا یک شیء تو در تو قرار دارد:

|  |
| --- |
| var gloveBoxContents = undefined; // Change this line  var ourStorage = {    "desk": {      "drawer": "stapler"    },    "cabinet": {      "top drawer": {        "folder1": "a file",        "folder2": "secrets"      },      "bottom drawer": "soda"    }  };  ourStorage.cabinet["top drawer"].folder2;  // "secrets"  ourStorage.desk.drawer; // "stapler" |

تمرین 1-90: به شی myStorage دسترسی پیدا کرده و محتویات ویژگی glove box را به متغیر gloveBoxContents اختصاص دهید. تا آنجایی که ممکن است برای همه خصوصیات از نماد نقطه استفاده کنید ، در غیر این صورت از نماد براکت استفاده کنید.

|  |
| --- |
| // Setup  var myStorage = {    "car": {      "inside": {        "glove box": "maps",        "passenger seat": "crumbs"       },      "outside": {        "trunk": "jack"      }    }  };  var gloveBoxContents = undefined; // این خط را تعقیر دهید |

## دسترسی به آرایه‌های تودرتو

همانطور که در مثال های قبلی دیدیم ، اشیاء می توانند حاوی هر دو اشیاء تو در تو و آرایه های تو در تو باشند. مانند دسترسی به اشیاء تودرتو ، نماد براکت آرایه برای دسترسی به آرایه های تو در تو می تواند استفاده شود.

در اینجا مثالی از چگونگی دستیابی به یک آرایه تو در تو نشان داده شده است:

|  |
| --- |
| var ourPets = [    {      animalType: "cat",      names: [        "Meowzer",        "Fluffy",        "Kit-Cat"      ]    },    {      animalType: "dog",      names: [        "Spot",        "Bowser",        "Frankie"      ]    }  ];  ourPets[0].names[1]; // "Fluffy"  ourPets[1].names[0]; // "Spot" |

تمرین 1-91: درخت دوم را از متغیر myPlants با استفاده از علامت گذاری نقطه و براکت آرایه بازیابی کنید.

|  |
| --- |
| var myPlants = [    {      type: "flowers",      list: [        "rose",        "tulip",        "dandelion"      ]    },    {      type: "trees",      list: [        "fir",        "pine",        "birch"      ]    }  ];  var secondTree = ""; // این خط را تعقیر دهید |

## تمرین 1-92: مجموعه ضبط

به شما یک شی JSON داده می شود که بخشی از مجموعه آلبوم های موسیقی شما را نشان می دهد. هر آلبوم دارای چندین ویژگی و یک شماره شناسه منحصر به فرد به عنوان کلید آن است. همه آلبوم ها اطلاعات کاملی ندارند.

تابعی که شناسه(id) آلبوم (مانند 2548) ، یک ویژگی prop (مانند "artist" یا "tracks") و یک مقدار (مانند "Addicted to Love") را برای تغییر داده های این مجموعه می‌گیرد بنویسید.

اگر prop، "tracks" نیست و value خالی نیست ("") ، value را برای آن ویژگی آلبوم ضبط به‌روز یا تنظیم کنید. تابع شما همیشه باید کل شیء مجموعه را برگرداند.

چندین قانون برای پردازش داده های ناقص وجود دارد:

اگر prop، "tracks" است اما آلبوم خاصیت "tracks" را ندارد ، قبل از افزودن مقدار جدید به خاصیت مربوط به آلبوم ، یک آرایه خالی ایجاد کنید.

اگرprop، "tracks" است و value خالی نیست ("") ، value را به انتهای مجموعه tracks موجود در آلبوم اضافه کنید.

اگر value خالی است ("") ، ویژگی prop داده شده را از آلبوم حذف کنید.

راهنمایی:

هنگام دستیابی به خصوصیات شی با متغیرها ، از نماد براکت استفاده کنید.

متد "push" در اینجا مفید خواهد بود. نحوه عملکرد دستکاری آرایه ها با push() را مجددا بررسی کنید تا ببینید چگونه کار می‌کند.

شما می توانید برای بررسی مجدد به دستکاری اشباء پیچیده Introducing JavaScript Object Notation (JSON) مراجعه کنید.

|  |
| --- |
| var collection = {    2548: {      album: "Slippery When Wet",      artist: "Bon Jovi",      tracks: [        "Let It Rock",        "You Give Love a Bad Name"      ]    },    2468: {      album: "1999",      artist: "Prince",      tracks: [        "1999",        "Little Red Corvette"      ]    },    1245: {      artist: "Robert Palmer",      tracks: [ ]    },    5439: {      album: "ABBA Gold"    }  };  // فقط کد زیر را تعقیر دهید  function updateRecords(id, prop, value) {    return collection;  }  updateRecords(5439, "artist", "ABBA"); |

## تکرار با حلقه whileدر JavaScript

می توانید با استفاده از یک حلقه ، چندین بار یک کد را اجرا کنید. نوع اول حلقه ای که ما یاد خواهیم گرفت حلقه while نامیده می شود زیرا آن زمانی که یک شرایط خاص وجود دارد( true است) اجرا می شود و هنگامی که دیگر این شرط برقرار نباشد متوقف می شود.

|  |
| --- |
| var ourArray = [];  var i = 0;  while(i < 5) {    ourArray.push(i);    i++;  } |

در مثال کد بالا ، حلقهwhile، 5 بار اجرا می شود و اعداد 0 تا 4 را به ourArray اضافه می کند.

بیایید با اضافه کردن مقادیر به آرایه ، روی حلقه while تمرین کنیم.

تمرین 1-93: اعداد 5 تا 0 (شامل) را به ترتیب نزولی به myArray با استفاده از یک حلقه while اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var myArray = []; |

## تکرار با حلقه forدر JavaScript

می توانید با استفاده از یک حلقه ، چندین بار یک کد را اجرا کنید. متداول‌ترین نوع حلقه جاوا اسکریپت یک حلقهfor نامیده می شود زیرا برای تعداد مشخصی از دفعات اجرا می شود.

حلقه های for با سه عبارت اختیاری که با یک سمیکولن(;) جدا می شوند اعلان می‌شوند:

for ([initialization]; [condition]; [final-expression])

دستور initializationفقط یک بار قبل از شروع حلقه اجرا می شود. معمولاً برای تعریف و تنظیم متغیر حلقه شما استفاده می شود.

عبارت condition در ابتدای هر تکرار حلقه ارزیابی می شود و تا زمانی که true ارزیابی شود ادامه خواهد یافت. هنگامی که condition در شروع تکرار false باشد ، اجرای حلقه متوقف می شود. این بدان معنی است که اگر condition از ابتدای شروع حلقه false شود ، حلقه شما هرگز اجرا نخواهد شد.

final-expression در پایان هر تکرار حلقه ، قبل از بررسی وضعیت بعدی اجرا می شود و معمولاً برای افزایش یا کاهش شمارنده حلقه شما استفاده می شود.

در مثال زیر با i = 0 شروع می کنیم و تا زمانی که شرط i <5 ، true است تکرا می‌کنیم. ما در هر تکرار حلقه 1 واحد به i با i++ به عنوان final-expression اضافه خواهیم کرد.

|  |
| --- |
| var ourArray = [];  for (var i = 0; i < 5; i++) {    ourArray.push(i);  } |

ourArray اکنون حاوی [0،1،2،3،4] خواهد بود.

تمرین 1-94: از یک حلقه برای اضافه کردن مقادیر 1 تا 5 را روی myArray استفاده کنید.

|  |
| --- |
| var myArray = []; |

## تکرار با اعداد فرد با حلقه for

حلقه for در هر بار اجرا مجبور نیستید یک بار تکرار کنید. با تغییر final-expression ما ، می توانیم حتی با اعداد زوج شمارش کنیم.

ما از i = 0 شروع می کنیم و تا زمانی که i <10 باشد حلقه را تکرار می کنیم. هر بار i با i+=2 دو برابر افزایش می‌یابد.

|  |
| --- |
| var ourArray = [];  for (var i = 0; i < 10; i += 2) {    ourArray.push(i);  } |

ourArray اکنون حاوی [0،2،4،6،8] خواهد بود. بیایید مقداردهی اولیه خود را تغییر دهیم تا بتوانیم با اعداد فرد شمارش کنیم.

تمرین 1-95: با استفاده از حلقه اعداد فرد از 1 تا 9 به myArray اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var myArray = []; |

## شمارش به عقب با حلقه for

تا زمانی که بتوانیم شرایط مناسب را تعریف کنیم، یک حلقه for همچنین می تواند به عقب شمارش کند. برای شمارش به عقب دوتایی ، نیاز داریم که initialization ، condition و final-expressionخود را تغییر دهیم.

ما در i = 10 حلقه را شروع می کنیم تا زمانی که i> 0. ما در هر تکرار 2 را از i با i - = 2 کاهش می دهیم.

|  |
| --- |
| var ourArray = [];  for (var i = 10; i > 0; i -= 2) {    ourArray.push(i);  } |

ourArray اکنون حاوی [10،8،6،4،2] خواهد بود. بیایید initializationو final-expression خود را تغییر دهیم تا بتوانیم دوتا دوتا با اعداد فرد به عقب شمارش کنیم.

تمرین 1-96: با استفاده از حلقه for ، اعداد فرد از 9 تا 1 به myArray اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var myArray = []; |

## پیمایش میان عناصر آرایه با یک حلقه for

یک کار رایج در JavaScript پیمایش محتوای یک آرایه است. یک راه برای انجام این کار با حلقه for است. این کد باعث می شود که هر عنصر از آرایه به کنسول برود:

|  |
| --- |
| var arr = [10, 9, 8, 7, 6];  for (var i = 0; i < arr.length; i++) {     console.log(arr[i]);  } |

به یاد داشته باشید که آرایه ها دارای ایندکس از صفر هستند ، به این معنی که آخرین ایندکس این آرایه length - 1است. شرط ما برای این حلقه i < arr.length است ، که حلقه را هنگامی که i برابر با length است متوقف می کند. در این حالت آخرین تکرار i === 4 است یعنی وقتی i برابر است با arr.length و خروجی 6 به کنسول می رود.

تمرین 1-97: یک متغیر total را اعلان و با 0 مقدار دهی اولیه کنید. از یک حلقه استفاده کنید تا مقدار هر عنصر از آرایه myArr را به total اضافه کنید.

|  |
| --- |
| var myArr = [ 2, 3, 4, 5, 6]; |

## 

## حلقه‌های for تودرتو

اگر آرایه چندبعدی دارید ، می توانید از همان منطق مثل روش قبلی برای پیمایش کردن در هر آرایه و هر زیر آرایه استفاده کنید. به عنوان مثال:

|  |
| --- |
| var arr = [    [1,2], [3,4], [5,6]  ];  for (var i=0; i < arr.length; i++) {    for (var j=0; j < arr[i].length; j++) {      console.log(arr[i][j]);    }   } |

این هر یک از عناصر فرعی arr را در یک زمان یکجا به خروجی می‌فرستد. توجه داشته باشید که برای حلقه داخلی، ما .lengthاز arr[i] را بررسی می کنیم ، زیرا arr[i] خود یک آرایه است.

تمرین 1-98: تابع multiplyAll را طوری تغییر دهید که تمام اعداد موجود در زیر مجموعه arr را بازگرداند.

|  |
| --- |
| function multiplyAll(arr) {    var product = 1;  // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید   // فقط کد بالای این خط را تغقیر دهید    return product;  }  multiplyAll([[1,2],[3,4],[5,6,7]]); |

## تکرار با حلقه Do...While جاوااسکریپت

نوع بعدی حلقه‌ای که یاد خواهید گرفت ، do...while نامیده می‌شود .بخاطر این که چون ابتدا دستورات را یکبار در هر صورت اجرا می‌کند مهم نیست که چه چیزی باشد وسپس قسمت شرط while را برای true بودن ارزیابی می کند.

|  |
| --- |
| var ourArray = [];  var i = 0;  do {    ourArray.push(i);    i++;  } while (i < 5); |

مثال بالا مانند سایر انواع حلقه ها رفتار می کند ، و نتیجه آرایه شبیه به [0, 1, 2, 3, 4]خواهد بود. با این حال ، آنچه باعث می شود do...while که با سایر حلقه ها متفاوت باشد این است که وقتی اولین بررسی شرط با شکست مواجه شود ، چگونه رفتار می کند. بیایید این را در عمل مشاهده کنیم: در اینجا یک حلقه معمولی while است که کد را در حلقه تا زمانی که i <5 باشد اجرا می کند:

|  |
| --- |
| var ourArray = [];  var i = 5;  while (i < 5) {    ourArray.push(i);    i++;  } |

در این مثال مقدار ourArray را به یک آرایه خالی و مقدار i را با 5 مقدار دهی می کنیم. وقتی که ما حلقه while را اجرا می کنیم شرط false ارزیابی می شود زیرا i کمتر از 5 نیست، بنابراین کد داخل حلقه اجرا نمی‌شود. نتیجه این است که ourArray بدون هیچ مقدار افزوده به آن پایان می یابد ، و وقتی اجرای تمام کد های مثال بالا تمام شود ، همچنان [] خالی به نظر می رسد. حالا بیایید نگاهی به حلقه do…while بیاندازیم:

|  |
| --- |
| var ourArray = [];  var i = 5;  do {    ourArray.push(i);    i++;  } while (i < 5); |

در این حالت ، مقدار i را با 5 مقداردهی می کنیم ، دقیقاً مانند آنچه که با حلقه while انجام دادیم. وقتی به خط بعدی رسیدیم ، هیچ مشکلی برای ارزیابی وجود ندارد ، بنابراین به سراغ کد داخل بلوک{ } می رویم و آن را اجرا می کنیم. ما قبل از رسیدن به بررسی شرط ، یک عنصر واحد را به آرایه اضافه می کنیم و سپس i را یک واحد افزایش می‌دهیم. وقتی در آخر وضعیت i <5 را در آخرین خط ارزیابی می کنیم ، می بینیم که i اکنون 6 هست که بررسی شرط را با شکست مواجه می کند ، بنابراین از حلقه خارج می شود و تمام می‌شود. در پایان مثال بالا ، مقدار OurArray برابر است [5] است. اساساً ، یک حلقه do...while اطمینان حاصل می کند که کد داخل حلقه حداقل یک بار اجرا شود. بیایید با افزودن مقادیر به آرایه ، این کار را انجام دهیم.

تمرین 1-99: حلقه while کد را به یک حلقه do...while تغییر دهید که حلقه فقط عدد 10 را به myArray اضافه می‌کند،و وقتی که اجرای کد شما تمام شود i برابر با 11 خواهد بود.

|  |
| --- |
| var myArray = [];  var i = 10;  // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید  while (i < 5) {    myArray.push(i);    i++;  } |

## جایگزینی حلقه ها با استفاده از بازگشتی

بازگشتی مفهومی است که یک تابع را می توان از نظر خودش بیان کرد. برای درک این موضوع ، با فکر کردن در مورد کار زیر شروع کنید: اولین عناصر n یک آرایه را چند برابر کنید تا حاصل آن عناصر ایجاد شود. با استفاده از حلقه for می توانید اینگونه این کار را انجام دهید:

|  |
| --- |
| function multiply(arr, n) {      var product = 1;      for (var i = 0; i < n; i++) {          product \*= arr[i];      }      return product;    } |

توجه داشته باشید که multiply(arr, n) == multiply(arr, n - 1) \* arr[n - 1] . این بدان معناست که شما می توانید به نوبه خود multiply را بازنویسی کنید و هرگز نیازی به استفاده از یک حلقه نیست.

|  |
| --- |
| function multiply(arr, n) {      if (n <= 0) {        return 1;      } else {        return multiply(arr, n - 1) \* arr[n - 1];      }    } |

نسخه بازگشتی از multiply مانند این تجزیه می شود. در حالت پایه ، در جایی که n <= 0 است ، 1 بازمی گردد. برای مقادیر بزرگتراز n ، خود را صدا می کند ، اما با n - 1.

آن فراخوانی تابع به همان روش ارزیابی می شود ، multiply دوباره فراخوانی می شود تا n <= 0 شود. در این مرحله همه توابع می توانند برگردند و multiply اصلی جواب را برگرداند.

توجه: توابع بازگشتی وقتی که بدون فراخوانی مجدد تابع باز می گردانند ، باید یک حالت پایه داشته باشند (در این مثال ، هنگامی که n <= 0) ، در غیر این صورت هرگز نمی توانند اجرای را به پایان برسانند.

تمرین 1-100: یک تابع بازگشتی ، sum(arr, n) بنویسید ، که مجموع عناصر n اول یک آرایه را برمی گرداند.

|  |
| --- |
| function sum(arr, n) {    // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید    // فقط کد بالی این خط را تعقیر دهید  } |

## تمرین 1-101: جستجوی پروفایل

ما آرایه ای از اشیاء داریم که افراد مختلف درون لیست مخاطبین را نشان می دهد.

یک تابع lookUpProfile که نام و ویژگی(prop)که برای شما از قبل نوشته شده است را به عنوان آرگومان می‌گیرد. این تابع باید بررسی کند که آیا نام یک نام مخاطب واقعی است یا خیر و آن ویژگی(prop) داده شده ویژگی آن مخاطب است. اگر هر دو true هستند ، "مقدار" آن ویژگی را برگردانید. اگر نام با هیچ مخاطبی مطابقت ندارد ، " No such contact" را برگردانید. اگر prop با هیچ ویژگی معتبر مخاطبی که با نام مطابقت دارد مطابقت ندارد ، " No such property" را برگردانید.

|  |
| --- |
| var contacts = [      {          "firstName": "Akira",          "lastName": "Laine",          "number": "0543236543",          "likes": ["Pizza", "Coding", "Brownie Points"]      },      {          "firstName": "Harry",          "lastName": "Potter",          "number": "0994372684",          "likes": ["Hogwarts", "Magic", "Hagrid"]      },      {          "firstName": "Sherlock",          "lastName": "Holmes",          "number": "0487345643",          "likes": ["Intriguing Cases", "Violin"]      },      {          "firstName": "Kristian",          "lastName": "Vos",          "number": "unknown",          "likes": ["JavaScript", "Gaming", "Foxes"]      }  ];  function lookUpProfile(name, prop){    // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید    // فقط کد بالای این خط را تعقیر دهید  }  lookUpProfile("Akira", "likes"); |

## 

## تولید توابع تصادفی با javaScript

اعداد تصادفی برای ایجاد رفتار تصادفی مفید هستند. جاوا اسکریپت یک تابع Math.random() دارد که یک عدد اعشار تصادفی بین 0 (خودش هست) تا 1 (خودش نیست) تولید می کند. بنابراین Math.random() می‌تواند 0 را بازگرداند اما هرگز 1 را برنمی گرداند.

توجه داشته باشیدکه مانند ذخیره کردن مقادیر با عملگر مساوی، تمام فراخوانی‌های تابعی قبل از اجرای return ارزیابی می‌شوند ، بنابراین می توانیم مقدار تابع Math.random() را برگردانیم.

تمرین 1-102: تابع randomFraction را برای بازگرداندن یک عدد تصادفی به جای 0 تعقیر دهید.

|  |
| --- |
| function randomFraction() {    // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهی    return 0;    // فقط کد بالای این خط را تعقیر دهید  } |

## تولید اعداد تصادفی کامل با javaScript

بسیار عالی است که می توانیم اعداد اعشاری تصادفی تولید کنیم ، اما اگر از آن برای تولید اعداد صحیح تصادفی استفاده کنیم ، حتی مفیدتر است.

1. از Math.random() برای ایجاد یک عدد دهدهی تصادفی استفاده کنید.
2. آن رقم تصادفی را در 20 ضرب کنید.
3. از یک تابع دیگر ، Math.floor() استفاده کنید تا عدد را به نزدیکترین عدد پایین خود گرد کنید.

به یاد داشته باشید که Math.random ()هرگز نمی تواند عدد 1 را برگرداند و چون در حال گرد کردن به پایین هستیم ، غیرممکن است که بتوانیم 20 را بدست آوریم. این تکنیک بین 0 تا 19 عدد کاملی به ما می دهد.

همه چیز را با هم جمع می کنیم ، این همان چیزی است که کد ما شبیه به آن است:

Math.floor(Math.random() \* 20);

ما در حال فراخوانی Math.random() هستیم و نتیجه را در 20 ضرب می کنیم ، سپس مقدار را به تابع Math.floor() ارسال می کنیم تا مقدار را به نزدیکترین عدد پایین گرد کنیم.

تمرین 1-103: از این تکنیک برای تولید و بازگرداندن عدد تصادفی بین 0 تا 9 استفاده کنید.

|  |
| --- |
| function randomWholeNum() {    return Math.random();  } |

## تولید اعداد تصادفی کامل در یک محدوده خاص

به جای تولید یک عدد تصادفی بین صفر و یک عدد مشخص مانند قبل ، می توانیم یک عدد تصادفی تولید کنیم که در محدوده دو عدد خاص قرار می گیرد.

برای انجام این کار، ما یک حداقل عدد min و یک حداکثر عدد max تعریف خواهیم کرد. در اینجا یک فرمول است که از آن استفاده خواهیم کرد. کد را بخوانید و سعی کنید درک کنید که چه کاری انجام می‌دهد:

Math.floor(Math.random() \* (max - min + 1)) + min

تمرین 1-104: تابعی بنام randomRange ایجاد کنید که myMin و myMax دامنه شما را بگیرد و اعداد تصادفی بزرگتر یا مساوی با myMin ، و کمتر یا مساوی myMax ، را برگرداند.

|  |
| --- |
| function randomRange(myMin, myMax) {    return 0;} |

## استفاده از تابع parseInt

تابع parseInt() یک رشته را تجزیه می کند و یک عدد صحیح را برمی گرداند. در اینجا مثالی آورده شده است:

var a = parseInt("007");

تابع فوق رشته "007" را به عدد صحیح 7 تبدیل می کند. اگر اولین کاراکتر رشته نتواند به یک عدد تبدیل شود ، آنگاه NaN را برمی گرداند.

تمرین 1-105: از تابع parseInt() در تابع convertToInteger برای تبدیل رشته ورودی str به یک عدد صحیح استفاده کنید، و آن را برگردانید.

|  |
| --- |
| function convertToInteger(str) {  }  convertToInteger("56"); |

**حل:**

|  |
| --- |
|  |

var a = parseInt("007");

## استفاده از تابع parseInt با یک Radix

تابع parseInt() یک رشته را تجزیه می کند و یک عدد صحیح را برمی گرداند. یک آرگومان دوم برای Radix می گیرد ، که پایه عدد را در رشته مشخص می کند. Radix می تواند یک عدد صحیح بین 2 تا 36 باشد.

فراخوانی تابع اینگونه به نظر می‌رسد:

parseInt(string, radix);

و در اینجا مثالی وجود دارد:

var a = parseInt("11", 2);

متغیر radix می گوید "11" در سیستم دودویی در پایه 2 است. این مثال رشته "11" را به عدد 3 تبدیل می‌کند.

تمرین 1-106: در تابع convertToInteger از parseInt()استفاده کنید ، که یک عدد باینری را به یک عدد صحیح تبدیل می‌کند و آن را برمی گرداند.

|  |
| --- |
| function convertToInteger(str) {  }  convertToInteger("10011"); |

## استفاده از عملگر شرطی (سه گانه)

عملگر شرطی ، که به آن عملگر سه گانه نیز گفته می شود ، می تواند به عنوان یک دستور if-else یک خطی استفاده شود. نحو آن اینگونه است:

condition ? statement-if-true : statement-if-false;

تابع زیر از یک دستور if-else برای بررسی شر ط استفاده می کند:

|  |
| --- |
| function findGreater(a, b) {    if(a > b) {      return "a is greater";    }    else {      return "b is greater";    }  } |

این دستور را می توان دوباره با استفاده از عملگر شرطی نوشت:

|  |
| --- |
| function findGreater(a, b) {    return a > b ? "a is greater" : "b is greater";} |

تمرین 1-107: از عملکرد شرطی در تابع checkEqual استفاده کنید تا بررسی کنید که آیا دو عدد مساوی هستند یا خیر. تابع باید یا "Equal" یا "Not Equal" را بازگرداند.

|  |
| --- |
| function checkEqual(a, b) {  }  checkEqual(1, 2); |

## استفاده از عملگرهای چندشرطی (سه گانه)

در چالش قبلی ، شما از یک عملگر شرطی منفرد استفاده کرده اید.شما همچنین می توانید آنها را به هم متصل کنید تا چندین حالت را بررسی کنید. تابع زیر از عبارات if و else برای بررسی چندین شرط استفاده می کند:

|  |
| --- |
| function findGreaterOrEqual(a, b) {    if (a === b) {      return "a and b are equal";    }    else if (a > b) {      return "a is greater";    }    else {      return "b is greater";    }  } |

تابع بالا را می توان با استفاده از چندین عملگر شرطی دوباره نوشت:

|  |
| --- |
| function findGreaterOrEqual(a, b) {    return (a === b) ? "a and b are equal"      : (a > b) ? "a is greater"      : "b is greater";  } |

بهترین قالب برای قالب بندی چندین عملگر شرطی به گونه ای است که مطابق شکل بالا ، هر شرط در یک خط جداگانه قرار دارد. استفاده از چندین عملگر شرطی بدون قرار دادن آن ها درجای مناسب ممکن است خواندن را برای شما سخت کند. مثلا:

|  |
| --- |
| function findGreaterOrEqual(a, b) {    return (a === b) ? "a and b are equal" : (a > b) ? "a is greater" : "b is greater";  } |

تمرین 1-108: در تابع checkSign ، از چندین عملگر شرطی استفاده کنید - از فرمت پیشنهادی که در findGreaterOrEqual استفاده شد پیروی کنید - برای بررسی اینکه آیا یک عدد مثبت ، منفی یا صفر است. تابع باید "positive" ، "negative" یا "zero" را برگرداند.

|  |
| --- |
| function checkSign(num) {  }  checkSign(10); |

## استفاده از بازگشتی برای ایجاد یک شمارش معکوس

در یکی از چالش های قبل ، شما یاد گرفتید که چگونه از بازگشتی برای جایگزینی حلقه for استفاده کنید. حال ، به یک تابع پیچیده تر می پردازیم که آرایه ای از اعداد صحیح متوالی را با شروع از 1 که به تابع ارسال شده را برمی‌گرداند.

همانطور که در چالش قبلی ذکر شد ، یک مورد بایه وجود خواهد داشت. مورد پایه هنگامی که دیگر نیازی به فراخوانی اش نباشد ، به تابع بازگشتی اطلاع می‌دهد. این یک مورد ساده است که در آن مقدار بازگشتی قبلاً مشخص است. همچنین یک فراخوانی بازگشتی وجود دارد که تابع اصلی را با آرگومان های مختلف اجرا می‌کند. اگر تابع به درستی نوشته شده باشد ، در نهایت به پایه رسیده می شود.

به عنوان مثال ، به شما می گویند یک تابع بازگشتی بنویسید که آرایه ای شامل اعداد 1 تا n را برگرداند. این تابع نیاز به پذیرش یک آرگومان ، n دارد ، که شماره آخر را نشان می‌دهد. سپس باید مقدار خود را با مقادیر تدریجی کوچکتر n تا زمان رسیدن به 1 فراخواند. شما می توانید این تابع را به شکل زیر بنویسید:

|  |
| --- |
| function countup(n) {    if (n < 1) {      return [];    } else {      const countArray = countup(n - 1);      countArray.push(n);      return countArray;    }  }  console.log(countup(5)); // [ 1, 2, 3, 4, 5 ] |

در ابتدا ، به نظر می رسد که کارآمد است زیرا مقدار n کاهش می یابد ، اما مقادیر موجود در آرایه نهایی در حال افزایش است. زیرا اضافه کردن به انتها ، پس از بازگشت فراخوانی بازگشتی اتفاق می‌افتد. در نقطه ای که n به آرایه منتقل می شود ،(countup(n - 1 از قبل ارزیابی شده و[1, 2, ..., n - 1]. بازگردانده شده است

تمرین 1-109: ما تابعی به نام countdown با یک پارامتر (n) تعریف کرده ایم. این تابع باید از بازگشتی برای بازگشت آرایه ای شامل اعداد صحیح n از 1 بر اساس پارامتر n استفاده کند. اگر تابع با عدد کمتر از 1 فراخوانی شود ، تابع باید یک آرایه خالی را برگرداند. به عنوان مثال ، فراخوانی این تابع با n = 5 باید آرایه [5, 4, 3, 2, 1] را بازگرداند. تابع شما باید برای فراخوانی خودش از بازگشتی استفاده کند و از هر نوع حلقه ای نباید استفاده کند.

|  |
| --- |
| function countdown(n){    return;  } |

## 

## استفاده از بازگشتی برای ایجاد طیف وسیعی از اعداد

در ادامه چالش قبلی ، ما فرصتی دیگر برای ایجاد یک تابع بازگشتی برای حل یک مشکل به شما می‌دهیم.

تمرین 1-110: ما تابعی به نام rangeOfNumbers با دو پارامتر تعریف کرده ایم. این تابع باید آرایه ای از اعداد صحیح را برگرداند که از یک عدد نشان داده شده است توسط پارامتر startNum شروع می شود و با یک عدد نشان داده شده توسط پارامتر endNum به پایان می رسد. عدد شروع همیشه کمتر یا مساوی با عدد پایان خواهد بود. تابع شما باید از بازگشتی بوسیله فراخوانی خودش استفاده کند و از هیچ حلقه ای استفاده نکند. همچنین باید برای مواردی که هم startNum و هم endNum یکسان باشند هم کار کند.

|  |
| --- |
| function rangeOfNumbers(startNum, endNum) {    return [];  }; |

# ES6 -2

## آشنایی با چالش های ES6

ECMAScript یک نسخه استاندارد از JavaScript با هدف یکی کردن مشخصات و ویژگی های زبان است. از آنجا که همه مرورگرهای اصلی و زمان اجرای JavaScript از این مشخصات پیروی می کنند ، اصطلاح ECMAScript با اصطلاح JavaScript قابل تعویض است.

بسیاری از چالش های مربوط به freeCodeCamp از مشخصات ECMAScript 5 (ES5) این زبان استفاده می کنند ، که در سال 2009 نهایی شد. اما JavaScript یک زبان برنامه نویسی در حال تحول است. با افزودن ویژگی ها و اصلاحات ، نسخه های جدید این زبان برای استفاده توسعه دهندگان منتشر می شود.

اما جاوا اسکریپت یک زبان برنامه نویسی در حال حاضر استول است. با افزودن ویژگی ها و اصلاحات ، نسخه های جدید این زبان را برای استفاده از دهکده امکان پذیر می سازد.

جدیدترین نسخه استاندارد شده ECMAScript 6 (ES6) نام دارد که در سال 2015 منتشر شد. این نسخه جدید زبان چندین ویژگی قدرتمند را اضافه می کند که در این بخش از چالش ها قرار خواهد گرفت ، از جمله:

* توابع Arrow
* کلاس‌ها
* ماژول‌ها
* Promise ها
* Generator ها
* Let و const

توجه: همه مرورگرها از ویژگی های ES6 پشتیبانی نمی کنند. اگر از ES6 در پروژه های خود استفاده می کنید ، ممکن است لازم باشد برای تبدیل کد ES6 خود به ES5 تا زمانی که مرورگرها از ES6 پشتیبانی کنند ، از یک برنامه (transpiler) استفاده کنید.

## تفاوت بین کلمات کلیدی var و let

یکی از بزرگترین مشکلات مربوط به اعلامن متغیرها با کلید واژه var این است که می توانید بدون خطا تعریف متغیرها را بازنویسی کنید.

|  |
| --- |
| var camper = 'James';  var camper = 'David';  console.log(camper);  // logs 'David' |

همانطور که در کد بالا مشاهده می کنید ، متغیر camper در ابتدا به عنوان James اعلان می شود و پس از آن overridden شده تا David باشد. در یک برنامه کوچک ، شما ممکن است به این نوع مشکل مواجه نشوید ، اما هنگامی که کد شما بزرگتر می شود ، ممکن است به طور تصادفی متغیری را که قصد بازنویسی آن را ندارید بازنویسی کنید. از آنجا که این رفتار خطایی ایجاد نمی کند ، جستجو و رفع اشکالات دشوارتر می شود. یک کلمه کلیدی جدید به نام let در ES6 برای حل این مشکل احتمالی با کلید واژه var معرفی شده است. اگر می‌خواهید var را با let در اعلان های متغیر کد بالا جایگزین کنید ، نتیجه آن خطایی خواهد بود.

|  |
| --- |
| let camper = 'James';  let camper = 'David'; // throws an error |

این خطا در کنسول مرورگر شما قابل مشاهده است. بنابراین برخلاف var ، هنگام استفاده از let ، یک متغیر با همین نام فقط یک بار می تواند اعلان شود. توجه داشته باشید "use strict".

این حالت Strict Mode را ممکن می کند ، که خطاهای رمزگذاری متداول و اقدامات "ناامن" را می‌گیرد. حالتstrict mode در واقع حالتی است که در آن کدها با شرایط سخت گیرانه تری اجرا می شوند. برای مثال:

|  |
| --- |
| "use strict";  x = 3.14; // throws an error because x is not declared |

### تمرین2-1: کد را به روز کنید تا فقط از کلمه کلیدی let استفاده کند.

|  |
| --- |
| var catName;  var quote;  function catTalk() {    "use strict";    catName = "Oliver";    quote = catName + " says Meow!";  }  catTalk(); |

## مقایسه دامنه های کلمات کلیدی var و let

وقتی متغیر را با کلمه کلیدی var تعریف کنید ، به صورت سراسری اعلان می‌شود و اگر داخل یک تابع تعریف شود محلی اعلان می شود.

کلمه کلیدی let به طور مشابه رفتار می کند اما با برخی ویژگی های اضافی. وقتی متغیر را با کلمه کلیدی let در داخل یک بلوک ، دستور اعلان می کنید ، دامنه آن محدود به آن بخش ، دستور یا عبارت است. برای مثال:

|  |
| --- |
| var numArray = [];  for (var i = 0; i < 3; i++) {    numArray.push(i);  }  console.log(numArray);  // returns [0, 1, 2]  console.log(i);  // returns 3 |

با کلمه کلیدی var ، i به صورت سراسری اعلان می شود. بنابراین وقتی i++ اجرا شد ، متغیر سراسری i را بروزرسانی می کند. این کد مشابه موارد زیر است:

|  |
| --- |
| var printNumTwo;  for (var i = 0; i < 3; i++) {    if (i === 2) {      printNumTwo = function() {        return i;      };    }  }  console.log(printNumTwo());  // returns 3 |

همانطور که مشاهده می کنید ، printNumTwo()، 3 را و نه 2 را چاپ می کند. دلیل این است که مقدار اختصاص داده شده به i به روز شده و printNumTwo() i سراسری را بازمی گرداند و نه مقداری را که هنگام ایجاد تابع در حلقه ایجاد شده است. کلمه کلیدی let از این رفتار پیروی نمی کند:

|  |
| --- |
| 'use strict';  let printNumTwo;  for (let i = 0; i < 3; i++) {    if (i === 2) {      printNumTwo = function() {        return i;      };    }  }  console.log(printNumTwo());  // returns 2  console.log(i);  // returns "i is not defined" |

i تعریف نشده زیرا در محدوده سراسری اعلان نشده است. این فقط در دستور حلقه اعلان می شود. printNumTwo() مقدار صحیح را برگرداند زیرا سه متغیر مختلف i با مقادیر منحصر به فرد (0 ، 1 و 2) توسط کلمه کلیدی let در دستور حلقه ایجاد شده اند.

تمرین2-2: كد را برطرف كنيد تا i را كه در دستور if اعلان شده است يك متغير جداگانه از i که در خط اول تابع اعلان شد باشد. مطمئن شوید که از کلمه کلیدی var در هر کجای کد استفاده نمی کنید.

این تمرین به منظور نشان دادن تفاوت بین var و let در چگونگی اختصاص دامنه به متغیر تعریف شده طراحی شده است. هنگام برنامه نویسی تابعی مشابه تابع مورد استفاده در این تمرین ، اغلب بهتر است از اسامی متغیر مختلف استفاده شود تا از سردرگمی جلوگیری شود.

|  |
| --- |
| function checkScope() {    'use strict';    var i = 'function scope';    if (true) {      i = 'block scope';      console.log('Block scope i is: ', i);    }    console.log('Function scope i is: ', i);    return i;  } |

## تعریف متغیر فقط خواندنی با کلمه کلیدی const

کلمه کلیدی let تنها روش جدید برای اعلان متغیرها نیست. در ES6 همچنین می توانید متغیرها را با استفاده از کلید واژه const اعلان کنید.

const دارای تمام ویژگی های عالی است که let دارد، با امکان اضافی که متغیرهای اعلان شده با استفاده از const فقط خواندنی هستند. آنها یک مقدار ثابت هستند ، به این معنی که وقتی یک متغیر با const اختصاص داده شود ، امکان تغییر مجدد وجود ندارد.

|  |
| --- |
| "use strict";  const FAV\_PET = "Cats";  FAV\_PET = "Dogs"; // returns erro |

همانطور که مشاهده می کنید ، تلاش برای تنظیم مجدد متغیر اعلان شده با const خطایی را به همراه خواهد داشت. شما همیشه باید متغیرهایی را که نمی خواهید مجدداً مقداردهی کنید را با استفاده از کلید واژه const اعلان کنید. این امر به شما کمک می کند که اگر به طور اتفاقی سعی کنید مجدداً یک متغیر را تغییر دهید که ثابت باشد ،ثابت بماند. یک روش معمول در نامیدن ثابت ها استفاده از همه حروف بزرگ است ، با کلمات جدا شده توسط underscore (\_).

توجه: توسعه دهندگان معمولاً از شناسه های متغیرحروف بزرگ برای مقادیر تغییر ناپذیر و حروف کوچک یا camelCase برای مقادیر قابل تغییر (اشیاء و آرایه ها) استفاده می کنند. در چالش بعدی ، نمونه‌ای از شناسه متغیر کوچک را برای استفاده از آرایه مشاهده خواهید کرد.

تمرین2-3: کد را تغییر دهید تا تمام متغیرها با استفاده از let یا const اعلام شوند. هنگامی که می خواهید متغیر تغییر کند از let ، و از متغیر const برای زمانی که می‌خواهید ثابت بماند استفاده کنید. همچنین ، متغیرهای تعریف شده به صورت const را با توجه به تمرینات جاری تعقیر نام دهید، ثابت ها همه باید با حروف بزرگ نوشته شوند.

|  |
| --- |
| function printManyTimes(str) {    "use strict";    // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید    var sentence = str + " is cool!";    for (var i = 0; i < str.length; i+=2) {      console.log(sentence);    }    // فقط کد بالای این خط را تعقیر دهید  }  printManyTimes("freeCodeCamp"); |

## تعقیرآرایه تعریف شده با const

دستور const کاربرد بسیار زیادی در JavaScript مدرن دارد. برخی از توسعه دهندگان ترجیح می دهند تمام متغیرهای خود را با استفاده از const بصورت پیش فرض تخصیص دهند ، مگر اینکه بدانند که نیاز به تنظیم مجدد مقدار دارند. فقط در این حالت ، آنها از let استفاده می کنند.

با این حال ، این مهم است که درک کنیم که اشیاء (از جمله آرایه ها و توابع) اختصاص داده شده به یک متغیر با استفاده از const هنوز قابل تغییر هستند. استفاده از دستور const فقط از انتساب مجدد شناسه متغیر جلوگیری می کند.

|  |
| --- |
| editInPlace();  "use strict";  const s = [5, 6, 7];  s = [1, 2, 3]; // throws error, trying to assign a const  s[2] = 45; // works just as it would with an array declared with var or let  console.log(s); // returns [5, 6, 45] |

همانطور که می بینید ، می توانید خود شی [5, 6, 7] را تعقیر دهید و متغیر s همچنان به آرایه تغییر یافته [5, 6, 45] اشاره خواهد کرد. مانند همه آرایه ها ، عناصر آرایه در s قابل تغییر هستند ، اما به دلیل استفاده از const ، نمی توانید از شناسه متغیر s استفاده کنید تا با استفاده از عملگر تخصیص(=) ، به آرایه های مختلفی اشاره کنید.

تمرین2-4: آرایه به صورت const s = [5, 7, 2] تعریف شده است. با استفاده از عناصر مختلف تخصیص، آرایه را به [2, 5, 7] تغییر دهید.

|  |
| --- |
| const s = [5, 7, 2];  function editInPlace() {    'use strict'; |

## جلوگیری از تعقیر شی

همانطور که در چالش قبلی مشاهده شد ، کلمه کلیدی Const به تنهایی از داده های شما در مقابل تعقیر محافظت نمی‌کند. برای اطمینان از عدم تغییر داده های شما ، JavaScript تابع Object.freeze برای جلوگیری از تعقیر داده فراهم می کند.

پس از یخ زدن شی ، دیگر نمی توانید خواص آن را اضافه کنید ، به روز کنید یا حذف کنید. هرگونه تلاش برای تغییر شی بدون خطا رد می شود.

|  |
| --- |
| let obj = {    name:"FreeCodeCamp",    review:"Awesome"  };  Object.freeze(obj);  obj.review = "bad"; // will be ignored. Mutation not allowed  obj.newProp = "Test"; // will be ignored. Mutation not allowed  console.log(obj);  // { name: "FreeCodeCamp", review:"Awesome"} |

تمرین2-5: در این چالش می خواهیم از Object.freeze استفاده کنید تا از تغییر ثابت ریاضی جلوگیری شود. شما باید شیء MATH\_CONSTANTS را freeze کنید تا کسی نتواند مقدار PI را تعقیر دهد ، ویژگی ها را اضافه یا حذف کند.

|  |
| --- |
| function freezeObj() {    'use strict';    const MATH\_CONSTANTS = {      PI: 3.14    };  // فقط کد زیر این خط را تعقیر دهید    // فقط کد بالای این خط را تعقیر دهید    try {      MATH\_CONSTANTS.PI = 99;    } catch(ex) {      console.log(ex);    }    return MATH\_CONSTANTS.PI;  }  const PI = freezeObj(); |

## استفاده از توابع Arrow برای نوشتن توابع ناشناس کوتاه‌ تر

در JavaScript ، ما اغلب نیازی به نام‌گذاری توابع خود نداریم ، به خصوص هنگام ارسال یک تابع به عنوان آرگومان به یک تابع دیگر. در عوض ، ما توابع درون خطی ایجاد می کنیم. نیازی به نامگذاری این توابع نیست زیرا ما از آنها در هیچ کجای دیگر استفاده نمی کنیم. برای رسیدن به این هدف ، ما اغلب از نحو زیر استفاده می کنیم:

|  |
| --- |
| const myFunc = function() {    const myVar = "value";    return myVar;  } |

ES6 نحوی را به ما ارائه می دهد تا مجبور نباشیم توابع ناشناس را از این طریق بنویسیم. در عوض ، می توانید از نحو تابع **arrow** استفاده کنید:

|  |
| --- |
| const myFunc = () => {    const myVar = "value";    return myVar;  } |

هنگامی که بدنه تابع وجود ندارد و فقط یک مقدار برگشتی وجود دارد ، نحو تابع Arrow به شما امکان می دهد تا کلمه کلیدی را فراموش نکنید و همچنین براکت های اطراف کد را حذف کنید. این به ساده کردن توابع کوچکتر در دستورات یک خطی کمک می کند:

|  |
| --- |
| const myFunc = () => "value"; |

تمرین2-6: تابع اختصاص داده شده به متغیر magic را بازنویسی کنید که new Date() را برای استفاده از نحو تابع Arrow باز می گرداند. همچنین ، اطمینان حاصل کنید که هیچ چیز با استفاده از کلید واژه var تعریف نشده است.

|  |
| --- |
| var magic = function() {    "use strict";    return new Date();  }; |

## نوشتن توابع Arrow با پارامترها

درست مانند یک تابع معمولی ، می توانید آرگومان‌ها را به یک تابع Arrow ارسال کنید.

|  |
| --- |
| // doubles input value and returns it  const doubler = (item) => item \* 2; |

دقیقاً مانند یک تابع معمولی ، اگر یک تابعArrow دارای یک آرگومان واحد باشد ، می توانید پرانتزهایی را که آن را محصور می کند ، حذف کنید.

|  |
| --- |
| // the same function, without the argument parentheses  const doubler = item => item \* 2; |

می توان بیش از یک آرگومان را به یک تابع Arrow ارسال کرد.

|  |
| --- |
| // multiplies the first input value by the second and returns it  const multiplier = (item, multi) => item \* multi; |

تمرین2-7: تابع myConcat را که به محتویات arr2 به arr1 اضافه می‌کند را بازنویسی کنید تا این تابع از نحو تابع Arrow استفاده کند.

|  |
| --- |
| var myConcat = function(arr1, arr2) {    "use strict";    return arr1.concat(arr2);  };  console.log(myConcat([1, 2], [3, 4, 5])); |

## تنظیم پارامتر‌های پیش‌فرض برای تابع خود

به منظور کمک به ما در ایجاد توابع انعطاف پذیرتر ، ES6 پارامترهای پیش فرض را برای توابع معرفی می کند. این کد را بررسی کنید:

|  |
| --- |
| const greeting = (name = "Anonymous") => "Hello " + name;  console.log(greeting("John")); // Hello John  console.log(greeting()); // Hello Anonymous |

پارامتر پیش فرض زمانی استفاده که آرگومان مشخص نشده باشد (تعریف نشده است). همانطور که در مثال بالا مشاهده می کنید ، نام پارامتر وقتی مقداری برای پارامتر ارائه نمی دهید ، مقدار پیش فرض "Anonymous" را دریافت می کند. می توانید مقادیر پیش فرض را برای هر پارامتر که می خواهید اضافه کنید.

تمرین2-8: تابع increment را با اضافه کردن پارامترهای پیش فرض اصلاح کنید تا در صورت مشخص نبودن value ، 1 به number اضافه شود.

|  |
| --- |
| const increment = (number, value) => number + value; |

## استفاده از پارامتر Rest با پارامتر های تابع

به منظور کمک به ما در ایجاد توابع انعطاف پذیرتر ، ES6 پارامتر Rest را برای پارامترهای تابع معرفی می کند. با پارامتر Rest ، می توانید توابعی ایجاد کنید که تعداد متغیرهای آرگومان را در بر می گیرد. این آرگومان‌ها در آرایه ای ذخیره می شوند که بعداً از داخل تابع قابل دستیابی است. این کد را بررسی کنید:

|  |
| --- |
| function howMany(...args) {    return "You have passed " + args.length + " arguments.";  }  console.log(howMany(0, 1, 2)); // You have passed 3 arguments.  console.log(howMany("string", null, [1, 2, 3], { })); // You have passed 4 arguments. |

پارامتر Rest نیاز به بررسی آرایه args را برطرف می کند و به ما امکان می دهد تا map()،filter() و reduce()را روی پارامتر‌ها اعمال کنیم.

تمرین2-9: تابع sum را با استفاده از پارامتر Rest اصلاح کنید به گونه ای که تابعsum قادر به گرفتن هر تعداد آرگومان باشد و جمع آنها را برگرداند.

|  |
| --- |
| const sum = (x, y, z) => {    const args = [x, y, z];    return args.reduce((a, b) => a + b, 0);  } |

## استفاده از عملگرSpread برای ارزیابی آرابه ها در محل

ES6 عملگر Spread را معرفی می کند ، که به ما امکان می دهد آرایه ها و عبارات دیگر را در مکان‌‌هایی که انتظار می رود چندین پارامتر یا عنصر داشته باشیم ، گسترش دهیم. کد ES5 زیر برای محاسبه حداکثر مقدار در یک آرایه از apply() استفاده می کند:

|  |
| --- |
| var arr = [6, 89, 3, 45];  var maximus = Math.max.apply(null, arr); // returns 89 |

ما مجبور شدیم از Math.max.apply(null, arr) استفاده کنیم زیرا Math.max(arr)، NaN را برمی‌گرداند. Math.max() آرگومان‌های جداشده با کاما را دارد ، اما یک آرایه نیست. عملگر Spread این نحو را برای خواندن و نگهداری بهتر می کند.

|  |
| --- |
| const arr = [6, 89, 3, 45];  const maximus = Math.max(...arr); // returns 8 |

... arr یک آرایه باز نشده را باز می گرداند. به عبارت دیگر ، آرایه را گسترش می دهد. با این حال ، عملگر گسترش فقط در یک مکان کار می کند ، مانند در یک آرگومان یک تابع یا در یک آرایه لیترال. کد زیر کار نخواهد کرد:

|  |
| --- |
| const spreaded = ...arr; // will throw a syntax error |

تمرین2-10: با استفاده از عملگر spread ، تمام محتویات arr1 را در یک آرایه دیگر arr2 کپی کنید.

|  |
| --- |
| const arr1 = ['JAN', 'FEB', 'MAR', 'APR', 'MAY'];  let arr2;  arr2 = [];  console.log(arr2); |

## استفاده از Destructuring Assignment برای استخراج مقدار از شی

برای مرتب سازی منظم مقادیر گرفته شده به طور مستقیم از یک شی، Destructuring Assignmenنحو ویژه ای است که در ES6 معرفی شده است. کد ES5 زیر را در نظر بگیرید:

|  |
| --- |
| onst user = { name: 'John Doe', age: 34 };  const name = user.name; // name = 'John Doe'  const age = user.age; // age = 34 |

در اینجا دستور مقداردهی معادل با استفاده از نحو Destructuring ، ES6 آورده شده است:

|  |
| --- |
| const { name, age } = user;  // name = 'John Doe', age = 34 |

در اینجا متغیرهای name و age ایجاد می شوند و مقادیر مربوط به آنها را از شیء user تخصیص می دهند. شما می توانید ببینید که این چقدر تمیزتر است.

شما می توانید هر چه قدر می‌خواهید چه مقدار کم وجه مقدارهای خیلی زیاد از شی مورد نظر خود استخراج کنید.

تمرین2-11: دو انتساب را با یک Destructuring معادل جایگزین کنید. هنوز هم باید به متغیرهای today و tomorrow مقادیر today و tomorrow را از شی HIGH\_TEMPERATURES اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| const HIGH\_TEMPERATURES = {    yesterday: 75,    today: 77,    tomorrow: 80  };  const today = HIGH\_TEMPERATURES.today;  const tomorrow = HIGH\_TEMPERATURES.tomorrow; |

## استفاده از Destructuring Assignment برای انتساب متغیرها از اشیا

Destructuring به شما امکان می دهد هنگام استخراج مقادیر ، یک نام متغیر جدید اختصاص دهید. می توانید این کار را با قرار دادن نام جدید بعد از کولن هنگام اختصاص مقدار انجام دهید. با استفاده از همان شیء از مثال آخر:

|  |
| --- |
| const user = { name: 'John Doe', age: 34 }; |

در اینجا چگونه شما می توانید نام متغیرهای جدید را در انتساب بیاورید :

|  |
| --- |
| const { name: userName, age: userAge } = user;  // userName = 'John Doe', userAge = 34 |

شما ممکن است آن را به عنوان "مقدار user.name را بدست آورید و آن را به متغیر جدیدی به نام userNameو غیره اختصاص دهید".

تمرین2-12: دو انتساب را با یک Destructuring معادل جایگزین کنید. هنوز هم باید به متغیرهای highToday و highTomorrow مقادیر today و tomorrow را از شی HIGH\_TEMPERATURES اختصاص دهید.

|  |
| --- |
| const HIGH\_TEMPERATURES = {    yesterday: 75,    today: 77,    tomorrow: 80  };  const highToday = HIGH\_TEMPERATURES.today;  const highTomorrow = HIGH\_TEMPERATURES.tomorrow; |

## استفاده از Destructuring Assignment برای انتساب متغیرها از اشیا تودرتو

مانند دو درس قبلی می توانید برای از تعقیر ساختار مقادیر اشیاء تو در تو ، از همان اصول استفاده کنید. با استفاده از یک شی مشابه نمونه های قبلی:

|  |
| --- |
| const user = {    johnDoe: {      age: 34,      email: 'johnDoe@freeCodeCamp.com'    }  }; |

در اینجا نحوه استخراج مقادیر خاصیت های شیء و اختصاص آنها به متغیرهایی با همین نام آورده شده است:

|  |
| --- |
| const { johnDoe: { age, email }} = user; |

و در اینجا چگونه می توانید مقادیر ویژگی های یک شی را به متغیرهایی با نام های مختلف اختصاص دهید:

|  |
| --- |
| const { johnDoe: { age: userAge, email: userEmail }} = user; |

تمرین2-13: دو انتساب را با یک Destructuring معادل جایگزین کنید. هنوز هم باید به متغیرهای lowToday و highToday مقادیر today.low و today.high را از شی LOCAL\_FORECASTاختصاص دهید.

|  |
| --- |
| const LOCAL\_FORECAST = {    yesterday: { low: 61, high: 75 },    today: { low: 64, high: 77 },    tomorrow: { low: 68, high: 80 }  };  const lowToday = LOCAL\_FORECAST.today.low;  const highToday = LOCAL\_FORECAST.today.high; |

## استفاده از Destructuring Assignment برای انتساب متغیرها از آرایه ها

ES6 باعث می تعقی ساختار آرایه ها به آسانی تعقیر ساختار اشیا باشد. یک تفاوت اساسی بین عملگرگسترش و تعقیر ساختار آرایه در این است که عملگر گسترش همه محتویات یک آرایه را در یک لیست جداشده با کاما باز می‌کند. در نتیجه ، شما نمی توانید عناصر مورد نظر خود رابرای انتساب به متغیرها بردارید یا انتخاب کنید. destructuring یک آرایه به ما امکان می دهد دقیقاً این کار را انجام دهیم:

|  |
| --- |
| const [a, b] = [1, 2, 3, 4, 5, 6];  console.log(a, b); // 1, 2 |

به متغیر a مقدار اول آرایه اختصاص داده می شود و به b مقدار دوم آرایه اختصاص می یابد. ما همچنین می‌توانیم با استفاده از کاما برای رسیدن به index مورد نظر ، به هر index در یک آرایه با destructuring دسترسی داشته باشیم:

|  |
| --- |
| const [a, b,,, c] = [1, 2, 3, 4, 5, 6];  console.log(a, b, c); // 1, 2, 5 |

تمرین2-14: از destructuring assignment برای جابجایی مقادیر a و b استفاده کنید تا a مقدار ذخیره شده در b را دریافت کند ، و b مقدار ذخیره شده در a را دریافت کند.

|  |
| --- |
| let a = 8, b = 6; |

## استفاده از Destructuring Assignment برای تنظیم مجدد عناصر با استفاده از پارمترRest

در بعضی شرایط که شامل Destructuring آرایه می شود ، ممکن است بخواهیم بقیه عناصر را در یک آرایه جداگانه جمع آوری کنیم. نتیجه مشابه با Array.prototype.slice() است ، همانطور که در زیر نشان داده شده است:

|  |
| --- |
| const [a, b, ...arr] = [1, 2, 3, 4, 5, 7];  console.log(a, b); // 1, 2  console.log(arr); // [3, 4, 5, 7] |

متغیرهای a و b مقادیر اول و دوم را از آرایه می گیرند. پس از آن ، به دلیل وجود پارامتر rest ، arr بقیه مقادیر را به صورت آرایه می گیرد. عنصرrest فقط به عنوان آخرین متغیر لیست به درستی کار می کند. مانند گذشته ، شما نمی توانید از پارامتر استراحت برای گرفتن زیرآرایه ای استفاده کنید که از آخرین عنصر آرایه اصلی خارج می‌شود.

تمرین2-15: برای اجرای یک اثر Array.prototype.slice() از destructuring assignment با پارامتر rest استفاده کنید تا arr یک زیرآرایه از آرایه اصلی source باشد که دو عنصر اول از آنها حذف شده است.

|  |
| --- |
| const source = [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10];  function removeFirstTwo(list) {    "use strict";    const arr = list; // این خط را تعقیر دهید    return arr;  }  const arr = removeFirstTwo(source); |

## استفاده از Destructuring Assignment برای ارسال یک شی به عنوان پارامترهای یک تابع

در بعضی موارد ، می توانید شیء را در یک آرگومان تابع تعقیر ساختار دهید. کد زیر را در نظر بگیرید:

|  |
| --- |
| const profileUpdate = (profileData) => {    const { name, age, nationality, location } = profileData;    // do something with these variables |

این به طور موثری شیء ارسال شده به تابع را تعقیر ساختار می‌دهد. این همچنین می تواند در محل انجام شود:

|  |
| --- |
| const profileUpdate = ({ name, age, nationality, location }) => {    /\* do something with these fields \*/  } |

این خطوط اضافی را از بین می برد و باعث می شود کد ما به نظر بی نظیر باشد. این مزیت اضافی عدم نیاز به دستکاری کل یک شیء در یک تابع است - فقط فیلدهای مورد نیاز در داخل تابع کپی می‌شوند.

تمرین2-16: از Destructuring Assignment در آرگومان تابع half استفاده کنید تا فقط max و min به داخل تابع ارسال شود.

|  |
| --- |
| const stats = {    max: 56.78,    standard\_deviation: 4.34,    median: 34.54,    mode: 23.87,    min: -0.75,    average: 35.85  };  const half = (stats) => (stats.max + stats.min) / 2.0; |

## ایجاد رشته ها با استفاده از Template Literal ها

template literal ویژگی جدید ES6 به معنای واقعی کلمه است. این نوع خاصی از رشته ها است که ایجاد رشته های پیچیده را آسان تر می کند.

template literal به شما امکان ایجاد رشته های چند خطی را می دهد و از ویژگی های درون یابی رشته ای برای ایجاد رشته ها استفاده می کنید. کد زیر را در نظر بگیرید:

|  |
| --- |
| const person = {    name: "Zodiac Hasbro",    age: 56  };  // Template literal with multi-line and string interpolation  const greeting = `Hello, my name is ${person.name}!  I am ${person.age} years old.`;  console.log(greeting); // prints  // Hello, my name is Zodiac Hasbro!  // I am 56 years old. |

اتفاقات زیادی در آنجا رخ داده است. در مرحله اول ، مثال برای پیچیدن رشته ها از backticks (`) و نه نقل قول ( ' یا ") استفاده می کند. ثانیا ، توجه کنید که رشته چند خطی است ، هم در کد و هم در خروجی. در وارد کردن \n در رشته ها صرفه جویی می شود. نحو ${variable} استفاده شده در بالا یک مکان نگهدارنده است. در اصل ، شما دیگر نیازی به استفاده از الصاق با عملگر + نخواهید داشت. برای افزودن متغیرها به رشته ها ، شما فقط متغیر را در یک template رشته می اندازید و آنرا با ${ } می پیچید.

به همین ترتیب ، شما می‌توانید عبارات دیگر را در متن رشته خود وارد کنید ، به عنوان مثال ${a + b}. این روش جدید ایجاد رشته ها ، انعطاف پذیری بیشتری را برای ایجاد رشته های قوی ایجاد می کند.

تمرین2-17: برای نمایش هر ورودی از آرایه failure شیء result از نحو template literalاستفاده کنید. هر ورودی باید درون یک تگ li با ویژگی کلاس text-warningو در قسمت resultDisplayArray لیست شود.

از یک متد تکرار شونده (هر نوع حلقه ای) برای به دست آوردن خروجی مورد نظر استفاده کنید (مانند شکل زیر).

[

  '<li class="text-warning">no-var</li>',

  '<li class="text-warning">var-on-top</li>',

  '<li class="text-warning">linebreak</li>'

]

|  |
| --- |
| const result = {    success: ["max-length", "no-amd", "prefer-arrow-functions"],    failure: ["no-var", "var-on-top", "linebreak"],    skipped: ["id-blacklist", "no-dup-keys"]  };  function makeList(arr) {    "use strict";    // Only change code below this line    const resultDisplayArray = null;    // Only change code above this line    return resultDisplayArray;  }  const resultDisplayArray = makeList(result.failure); |

## نوشتن تعریف های لیترال شیء مختصر با استفاده ازکوتاه کردن خاصیت شی

ES6 پشتیبانی خوبی را برای تعریف آسان لیترال هایی از اشیاء اضافه کرده است. کد زیر را در نظر بگیرید:

|  |
| --- |
| const getMousePosition = (x, y) => ({    x: x,    y: y  }); |

getMousePosition یک تابع ساده است که یک شیء حاوی دو خاصیت را برمی گرداند. ES6 نحوی را برای از بین بردن افزونگی نوشتن x: x فراهم می کند. شما می توانید به سادگی یک بار بنویسیدx ، و آن به x: x (یا چیزی معادل آن) تبدیل می شود. در اینجا برای استفاده از این نحو جدید همان تابع بالا بازنویسی شده است:

|  |
| --- |
| const getMousePosition = (x, y) => ({ x, y }); |

تمرین2-18: برای ایجاد و بازگرداندن یک شی با خواص name، age و gender از ویژگی کوتاه کردن خاصیت شی و لیترال های شی استفاده کنید.

|  |
| --- |
| const createPerson = (name, age, gender) => {    "use strict";    return {      name: name,      age: age,      gender: gender    };  }; |

## نوشتن توابع اعلانی مختصر را با ES6

هنگام تعریف توابع درون اشیاء در ES5 ، باید از کلید واژه function به شرح زیر استفاده کنیم:

|  |
| --- |
| const person = {    name: "Taylor",    sayHello: function() {      return `Hello! My name is ${this.name}.`;    }  }; |

با ES6 ، می توانید در هنگام تعریف توابع در اشیاء ، کلمه کلیدی function و کولن را حذف کنید. در اینجا نمونه ای از این نحو آورده شده است:

|  |
| --- |
| const person = {    name: "Taylor",    sayHello() {      return `Hello! My name is ${this.name}.`;    }  }; |

تمرین2-19: setGear را در داخل شی bicycle مورد استفاده قرار دهید تا از نحو کوتاه شده که در بالا گفته شد استفاده کنید.

|  |
| --- |
| const bicycle = {    gear: 2,    setGear: function(newGear) {      this.gear = newGear;    }  };  bicycle.setGear(3);  console.log(bicycle.gear); |

## استفاده از نحو class برای تعریف تابع سازنده

ES6 با استفاده از کلمه کلیدی class ، نحو جدیدی را برای ایجاد اشیاء فراهم می کند. لازم به ذکر است که نحو class فقط نحو است ، و یک اجرای کامل مبتنی بر کلاس از یک الگوی شی گرا بر خلاف زبانهایی مانند جاوا ، پایتون ، روبی و غیره نیست.

در ES5 ، معمولاً یک تابع سازنده را تعریف می کنیم و از کلمه کلیدی new برای ایجاد یک شیء استفاده می‌کنیم.

|  |
| --- |
| var SpaceShuttle = function(targetPlanet){    this.targetPlanet = targetPlanet;  }  var zeus = new SpaceShuttle('Jupiter'); |

نحو class به سادگی جایگزین ایجاد تابع سازنده می شود:

|  |
| --- |
| class SpaceShuttle {    constructor(targetPlanet) {      this.targetPlanet = targetPlanet;    }  }  const zeus = new SpaceShuttle('Jupiter'); |

لازم به ذکر است که کلمه کلیدی class یک تابع جدید را اعلان می‌کند ، که به آن یک سازنده اضافه می‌شود. این سازنده در هنگام فراخوانی new برای ایجاد یک شی جدید فراخوانی می شود.

به یاد داشته باشید که:

* از UpperCamelCase باید برای اسامی کلاس ES6 استفاده شود ، همانطور که در SpaceShuttle در بالا استفاده شده است.
* روش سازنده یك روش ویژه برای ایجاد و مقداردهی یك شیء است كه با یك كلاس ایجاد می شود. در مورد برنامه نویسی شی گرا در الگوریتم ها و ساختمان‌داده‌های جاوا اسکریپت اطلاعات بیشتری کسب خواهید کرد.

تمرین2-20: از کلمه کلیدی class استفاده کرده و یک سازنده برای ایجاد کلاس Vegetable بنویسید. کلاس Vegetable به شما امکان می دهد یک شیء vegetable با یک نام خاصیت ایجاد کنید که به سازنده ارسال می‌شود.

|  |
| --- |
| const carrot = new Vegetable('carrot');  console.log(carrot.name); // Should display 'carrot' |

## استفاده getter ها و setter ها برای کنترل دسترسی به یک شی

می توانید مقادیر یک شی را بدست آورید و مقدار یک ویژگی را در یک شی تنظیم کنید. این‌ها بصورت كلاسیك و getter (گیرنده)ها و setter (تنظیم کننده‌)ها نامیده می شوند.

توابع Getter به معنای ساده بازگشت مقدار متغیر خصوصی یک شی به کاربر است بدون اینکه کاربر مستقیماً به متغیر خصوصی دسترسی پیدا کند.

توابع Setter برای تغییر (تنظیم) مقدار متغیر خصوصی یک شیء بر اساس مقدار ارسال شده در تابع تنظیم کننده است. این تغییر ممکن است شامل محاسبات یا حتی بازنویسی مقدار قبلی به طور کامل باشد.

|  |
| --- |
| class Book {    constructor(author) {      this.\_author = author;    }    // getter    get writer() {      return this.\_author;    }    // setter    set writer(updatedAuthor) {      this.\_author = updatedAuthor;    }  }  const lol = new Book('anonymous');  console.log(lol.writer);  // anonymous  lol.writer = 'wut';  console.log(lol.writer);  // wut |

به نحو مورد استفاده برای فراخوانی گیرنده و تنظیم کننده توجه کنید. آنها حتی شبیه به توابع نیستند. گیرنده ها و تنظیم کننده ها مهم هستند زیرا جزئیات اجرای داخلی را پنهان می کنند. توجه: قرارداد است که قبل از نام متغیر خصوصی با uderscore (\_) قرار دهیم. با این حال ، خود عمل یک متغیر را خصوصی نمی کند.

تمرین2-21: برای ایجاد کلاس Thermostat از کلمه کلیدی class استفاده کنید. سازنده دمای فارنهایت را می پذیرد.

اکنون یک گیرنده و تنظیم کننده را در کلاس ایجاد کنید تا درجه حرارت در درجه سانتیگراد به دست آید. به یاد داشته باشید که C = 5/9 \* (F - 32) و F = C \* 9.0 / 5 + 32 که F در آن مقدار درجه حرارت در فارنهایت است و C مقدار همان درجه حرارت در Celsius است.

توجه: هنگام اجرای این کار ، دمای داخل class را در یک مقیاس ، فارنهایت یا سلسیوس پیگیری می‌کنید. این قدرت گیرنده و تنظیم کننده است. شما در حال ایجاد API برای یک کاربر دیگر هستید ، که می تواند صرف نظر از درنظر گرفتن هر کدام یک از آنها ، نتیجه صحیح را بدست آورد.

به عبارت دیگر ، شما در حال انتزاع جزئیات اجرا از کاربر هستید.

|  |
| --- |
| //فقط بالای این خط را تعقیر دهید  const thermos = new Thermostat(76); // Setting in Fahrenheit scale  let temp = thermos.temperature; // 24.44 in Celsius  thermos.temperature = 26;  temp = thermos.temperature; // 26 in Celsius  class Book {    constructor(author) {      this.\_author = author;    }    // getter    get writer() {      return this.\_author;    }    // setter    set writer(updatedAuthor) {      this.\_author = updatedAuthor;    }  }  const lol = new Book('anonymous');  console.log(lol.writer);  // anonymous  lol.writer = 'wut';  console.log(lol.writer);  // wut |

## ایجاد یک ماجول script

جاوا اسکریپت با یک نقش کوچک شروع به بازی کردن در یک وب سایت HTML که عمدتا متمایز است ، شد. امروزه ،آن بسیار بزرگ است و برخی وب سایت ها تقریباً کاملاً با JavaScript ساخته شده اند. به منظور اینکه جاوا اسکریپت بیشتر ماژولار ، تمیز و قابل دستکاری شود؛ ES6 راهی برای به اشتراک گذاری کد در میان فایل‌های JavaScript معرفی کرد.

این امر شامل استخراج قسمت هایی از یک فایل برای استفاده در یک یا چند فایل دیگر و وارد کردن قسمت‌های مورد نیاز در جایی که به آنها نیاز دارید ، می باشد. برای استفاده از این قابلیت ، شما باید یک اسکریپت را در سند HTML خود با یک نوع ماژول ایجاد کنید. در اینجا مثالی وجود دارد:

|  |
| --- |
| <script type="module" src="filename.js"></script> |

اسکریپتی که از این نوع module استفاده می کند ، هم اکنون می تواند از ویژگی های import و export که در چالش های آینده با آنها آشنا خواهید شد ، استفاده کند.

تمرین2-22: یک اسکریپت را به سند HTML از نوع module اضافه کنید و به آن منبع فایل index.js بدهید

|  |
| --- |
| <html>    <body>      <!-- Only change code below this line -->      <!-- Only change code above this line -->    </body>  </html> |

## استفاده از export برای به اشتراک گذاری یک بلوک کد

فایلی را با نام math\_functions.js تصور کنید که شامل چندین تابع مربوط به عملیات ریاضی است. یکی از آنها در یک متغیر ذخیره می شود ، add، که دو عدد می‌گیرد و مجموع آنها را برمی گرداند. شما می خواهید از این تابع در چندین فایل مختلف JavaScript استفاده کنید. برای به اشتراک گذاشتن آن با این فایل های دیگر ، ابتدا باید آن را export کنید.

|  |
| --- |
| export const add = (x, y) => {    return x + y;  } |

موارد فوق روشی متداول برای export یک تابع واحد است ، اما می توانید به موارد مشابه مانند این برسید:

|  |
| --- |
| const add = (x, y) => {    return x + y;  }  export { add }; |

هنگامی که یک متغیر یا تابع را export می کنید ، می توانید آن را در فایل دیگری import کنید و بدون نیاز به بازنویسی کد ، از آن استفاده کنید. با تکرار مثال اول، یا با قرار دادن همه آنها در یک دستور export از مثال دوم ، می توانید چندین چیز را export کنید،مانند این:

|  |
| --- |
| export { add, subtract }; |

تمرین2-23: دو تابع مبتنی بر رشته در ویرایشگر وجود دارد. هر دو را با استفاده از روش مورد نظر خود export کنید.

|  |
| --- |
| const uppercaseString = (string) => {    return string.toUpperCase();  }  const lowercaseString = (string) => {    return string.toLowerCase()  } |

## استفاده مجدد از کد جاوااسکریپت با استفاده از import

import به شما امکان می دهد قسمت هایی از یک فایل یا ماژول را برای بارگیری انتخاب کنید. در درس قبلی ، برای مثال add از فایل math\_functions.js ، export شد. در اینجا چگونگی import کردن آن برای استفاده در فایل دیگر آورده شده است:

|  |
| --- |
| import { add } from './math\_functions.js'; |

در اینجا import، add را از math\_functions.js پیدا خواهد کرد ، فقط آن تابع را برای استفادهimport کنید و بقیه را نادیده بگیرید. ./ به import می‌گوید که به دنبال فایل math\_functions.js در همان پوشه جاری باشد. مسیر نسبی فایل (./) و پسوند فایل (.js) هنگام استفاده از import در این روش لازم است.

شما می توانید بیش از یک مورد فایل را با اضافه کردن آنها در دستور import مانند این وارد کنید:

|  |
| --- |
| import { add, subtract } from './math\_functions.js'; |

تمرین2-24: دستور import مناسبی را اضافه کنید که به thdg فعلی امکان استفاده از توابع smallcaseString و smallcaseString را که در درس قبلی ecportکرده اید ، را بدهد. این توابع درفایل‌ای به نام string\_functions.js است که در همان شاخه موجود در کنار فایل فعلی قرار دارد.

|  |
| --- |
| uppercaseString("hello");  lowercaseString("WORLD!"); |

## استفاده از \* برای import کردن همه چیز از فایل

فرض کنید فایلی دارید و می خواهید تمام محتوای آن را در فایل فعلی import کنید. این را می توان با نحو import \* as انجام داد. در اینجا مثالی آورده شده است که محتوای فایلی به نام math\_functions.js در یک فایل در همان شاخهimport می شود:

|  |
| --- |
| import \* as myMathModule from "./math\_functions.js"; |

دستور import فوق یک شیء به نام myMathModule ایجاد می‌کند. این فقط یک نام متغیر است ، می توانید آن را هر چیزی بنامید. این شیء شامل همه export های موجود در math\_functions.js است ، بنابراین شما می‌توانید به توابع مانند هر خاصیت شی دیگر دسترسی داشته باشید. در اینجا نحوه استفاده از توابع add و subtract که import شده است آورده شده است:

|  |
| --- |
| myMathModule.add(2,3);  myMathModule.subtract(5,3); |

تمرین2-25: کد موجود در این پرونده به محتویات پرونده string\_functions.js نیاز دارد: آن در همان شاخه که پرونده فعلی هست، می باشد. از نحو import \* as استفاده کنید تا همه چیز را از فایل به شیء بنام stringFunctions ، import کنید.

|  |
| --- |
| uppercaseString("hello");  lowercaseString("WORLD!"); |

## ایجاد یک export fallback با export default

در درس export ، در مورد نحوی که به عنوان export نامگذاری شده یاد گرفتید. این به شما امکان می دهد چندین تابع و متغیر را برای استفاده در فایل های دیگر در دسترس داشته باشید.

نحو export دیگری که باید بدانید وجود دارد ، معروف به export default. به طور معمول شما از این نحو اگر فقط یک مقدار از یک فایل export شود ، استفاده خواهید کرد. همچنین برای ایجاد یک مقدار بازگشتی برای یک فایل یا ماژول استفاده می شود. در زیر مثال هایی با استفاده از export default وجود دارد:

|  |
| --- |
| // named function  export default function add(x, y) {    return x + y;  }  // anonymous function  export default function(x, y) {    return x + y;  } |

از آنجا که export default برای اعلان یک مقدار بازگشتی برای یک ماژول یا فایل استفاده می شود ، شما فقط می توانید یک مقدار export default در هر ماژول یا فایل داشته باشید. علاوه بر این ، شما نمی توانید export default را با var ، let یا const استفاده کنید.

تمرین2-26: تابع زیر باید مقدار بازگشتی برای یک ماژول باشد. لطفا کد لازم را برای این کار اضافه کنید.

|  |
| --- |
| function subtract(x, y) {    return x - y;  } |

## Import کردن یک default export

در آخرین چالش ، شما در مورد default export و کاربردهای آن اطلاعات کسب کردید. برای import یک default export ، باید از نحو import متفاوتی استفاده کنید. در مثال زیر ، add یک default export در فایل math\_functions.js است. در اینجا نحوه import کردن آن آمده است:

|  |
| --- |
| mport add from "./math\_functions.js"; |

نحو در یک محل یک کلید متفاوت است. مقدار import شده ، add، توسط پرانتزهای فرفری احاطه نشده است ({). add در اینجا به سادگی یک نام متغیر برایdefault export فایل math\_functions.js است. می‌توانید در هنگام import کردن پیش فرض از هر نام دیگری استفاده کنید.

تمرین2-27: در کد زیر ، default export را از پرونده math\_functions.js که در همان شاخه با این پرونده موجود است ، import کنید. به import نام subtract را بدهید.

|  |
| --- |
| // کد موردنظر را به بالای این خط اضافه کنید  subtract(7,4); |

## ایجاد یک promise جاوااسکریپت

یک promise در JavaScript دقیقاً همان چیزی است که به نظر می رسد - شما از آن استفاده می کنید تا یک یک وعده برای انجام کاری را ایجاد کنید ، معمولاً به صورت غیر همزمان. پس از اتمام کار ، شما یا به قول خود عمل می کنید یا در انجام آن ناکام هستید. promise یک تابع سازنده است ، بنابراین شما نیاز به استفاده از کلمه کلیدی new برای ایجاد آن داریدآن یکه تابع را به عنوان آرگومان ورودی، با دو پارامتر می‌گیرد – resolve و reject. این ها متدهایی هستند که برای تعیین نتیجه promise استفاده می شوند. نحو مانند این است:

|  |
| --- |
| const myPromise = new Promise((resolve, reject) => {  }); |

در جاوااسکریپت Promise نشان دهنده نتیجه یک عملیات ناهمزمان است . Promise رو میشه به عنوان یک نگهدارنده تصور کرد. این نگهدارنده در واقع یک object است که میتونیم callbacks رو بهش پیوست کنیم.

اغلب اوقاتی که با Promise کار میکنیم ، با Promiseهایی سروکار داریم که توسط توابع بازگشت داده شدن.با وجود این میتونیم  Promise رو در سازنده تعریف کنیم.

تمرین2-28: promise جدیدی بنام makeServerRequest ایجاد کنید. با استفاده از پارامترهای resolve و reject سازنده به تابع ارسال کنید.

## تکمیل یک promise با resolve و reject

یک promise سه حالت دارد: pending، fulfilled و rejected است. Promisای که شما در آخرین چالش ایجاد کردید ، برای همیشه در حالت pending(کامل نشده) گیر افتاده است زیرا راهی برای انجام promise اضافه نکردید. پارامترهای fulfilled و rejected به آرگومان promise برای این کار استفاده می‌شوند. درصورتی که می خواهید promise خود را به موفقیت برساند ، fulfilled استفاده می شود و هنگامی که می خواهید شکست بخورد ، از rejected استفاده می شود. این ها متد هایی هستند که یک آرگومان را می گیرند ، همانطور که در شکل زیر مشاهده می شود.

|  |
| --- |
| const myPromise = new Promise((resolve, reject) => {    if(condition here) {      resolve("Promise was fulfilled");    } else {      reject("Promise was rejected");    }  }); |

مثال بالا برای آرگومان این توابع از رشته ها استفاده می کند ، اما در واقع می تواند هر چیزی باشد. غالباً ممکن است این شیء باشد که شما از داده ها استفاده می کنید تا آنها در وب سایت تان یا جای دیگر قرار دهید. تمرین2-29: promise را با موفقیت و شکست روبرو کنید. اگر responseFromServer،true است ، برای تکمیل موفقیت آمیز promise متد resolve را فراخوانی کنید. به resolved مقدار We got the data را ارسال کنید. اگر responseFromServer، false است ، به جای آن از متد reject استفاده کنید و این رشته را به آن ارسال کنید: Data not received.

|  |
| --- |
| const makeServerRequest = new Promise((resolve, reject) => {    // responseFromServer represents a response from a server    let responseFromServer;    if(responseFromServer) {      // Change this line    } else {      // Change this line    }  }); |

## handle یک promise ، fulfilled با then

promise ها زمانی مفید هستند که فرایندی داشته باشید که مدت زمان ناشناخته ای را در کد شما به طول می‌انجامد (یعنی چیزی غیر همزمان) ، اغلب درخواست سرور. وقتی درخواست سرور می دهید زمان زیادی طول می کشد ، و پس از اتمام آن معمولاً می خواهید با پاسخ سرور کاری انجام دهید. این امر می تواند با استفاده از متد then حاصل شود. متد then بلافاصله پس از fulfilled، promise شما با resolve اجرا می شود. در اینجا مثالی وجود دارد:

|  |
| --- |
| myPromise.then(result => {    // do something with the result.  }); |

result از آرگومان داده شده به متد resolve بدست می آید.

تمرین2-30: متد then را به promise خود اضافه کنید. از result به عنوان پارامتر تابع بازگشتی استفاده کنیدو result را در کنسول نمایش دهید.

|  |
| --- |
| const makeServerRequest = new Promise((resolve, reject) => {    // responseFromServer is set to true to represent a successful response from a server    let responseFromServer = true;      if(responseFromServer) {      resolve("We got the data");    } else {      reject("Data not received");    }  }); |

## handle یک promise ، Rejected با catch

catch روشی است که در هنگام rejected، promise شما مورد استفاده قرار می گیرد. بلافاصله پس از فراخوانی متد rejected، promise اجرا می شود. نحو در اینجا آمده است:

|  |
| --- |
| myPromise.catch(error => {    // do something with the error.  }); |

error آرگومانی است که به متد reject ارسال می شود.

توجه: متد های then و catch در صورت انتخاب ، می توانند به تعریف های promise زنجیر شوند.

تمرین2-31: متد catch را به promise خود اضافه کنید. از error به عنوان پارامتر تابع بازگشتی استفاده کنید و error را در کنسول نمایش دهید.

|  |
| --- |
| const makeServerRequest = new Promise((resolve, reject) => {    // responseFromServer is set to true to represent a successful response from a server    let responseFromServer = true;      if(responseFromServer) {      resolve("We got the data");    } else {      reject("Data not received");    }  }); |

# آشنایی با چالش های عبارات منظم

عبارات منظم رشته های خاصی هستند که یک الگوی جستجو را نشان می دهند. آنها همچنین به عنوان "regex" یا "regexp" نیز شناخته می شوند ، آنها به برنامه نویسان کمک می کنند تا متن را مطابقت ، جستجو و جایگزین کنند. عبارات منظم می توانند به صورت رمزنگاری شده ظاهر شوند زیرا چند کاراکتر از اهمیت خاصی برخوردار هستند. هدف این است که نمادها و متن را با الگویی ترکیب کنید که مطابق آنچه می خواهید باشد ، اما فقط آنچه می خواهید باشد. این بخش کاراکترها ، چند کلید میانبر و کاربردهای متداول برای نوشتن عبارات منظم را پوشش می دهد.

## استفاده از متد Test

عبارات منظم در زبان های برنامه نویسی برای مطابقت با قسمت هایی از رشته ها استفاده می شود. شما الگوهایی را ایجاد می کنید تا به شما در انجام این تطبیق کمک کنند.

اگر می خواهید کلمه "the" را در رشته "The dog chased the cat" پیدا کنید ، می توانید از عبارت منظم زیر استفاده کنید: /the/. توجه کنید که علائم نقل قول در عبات منظم لازم نیست.

javaScript روش های مختلفی برای استفاده از regexes دارد. یک روش برای آزمایش یک regex استفاده از متد .test()است. متد . .test()، regex را می گیرد، آن را روی رشته (که داخل پرانتز قرار می گیرد) اعمال می‌کند ، و اگر الگوی شما چیزی پیدا کند یا نکند ، true یا false برمی گرداند.

|  |
| --- |
| let testStr = "freeCodeCamp";  let testRegex = /Code/;  testRegex.test(testStr);  // Returns true |

تمرین3-1: regex، myRegex را با استفاده از متد .test()روی رشته myString اعمال کنید.

|  |
| --- |
| let myString = "Hello, World!";  let myRegex = /Hello/;  let result = myRegex; // Change this line |

## مطابقت داشتن با رشته های لیترال

در آخرین چالش ، شما با استفاده از عبارت منظم /Hello/ کلمه "Hello"را جستجو کردید. آن regex در جستجوی لیترال "Hello"از رشته بود. مثال دیگری در جستجو برای لیترال "Kevin" از رشته است:

|  |
| --- |
| let testStr = "Hello, my name is Kevin.";  let testRegex = /Kevin/;  testRegex.test(testStr);  // Returns true |

هر شکل دیگری از "Kevin"مطابقت نخواهد داشت. به عنوان مثال regex، /Kevin/با "kevin" یا "KEVIN" مطابقت نخواهد داشت.

|  |
| --- |
| let wrongRegex = /kevin/;  wrongRegex.test(testStr);  // Returns false |

یکی از چالش های آینده نشان می دهد که چگونه می توان آن اشکال دیگر را مطابقت داد.

تمرین3-2: regex، waldoRegexرا تکمیل کنید تا "Waldo" را در رشته waldoIsHiding با یک مطابقت لیترال پیدا کنید.

|  |
| --- |
| let waldoIsHiding = "Somewhere Waldo is hiding in this text. ";  let waldoRegex = /search/; // این خط را تعقیر دهید  let result = waldoRegex.test(waldoIsHiding); |

## مطابقت تعداد مختلف با یک رشته واقعی

با استفاده از regex هایی مانند /coding/، می توانید الگوی "coding"را در رشته دیگری جستجو کنید. این برای جستجوی تک رشته ها قدرتمند است ، اما فقط به یک الگو محدود می شود. می توانید با استفاده از عملگر alternation یا OR گزینه های مختلفی را جستجو کنید: |.

این عملگر همچنین با الگوهای قبل یا بعد از آن مطابقت دارد. به عنوان مثال ، اگر می خواستید "yes"یا "no"را مطابقت دهید ، regex مورد نظر شما این است /yes|no/.

همچنین می توانید بیش از دو الگو را جستجو کنید. شما می توانید این کار را با اضافه کردن الگوهای بیشتر با عملگر OR که آنها را جدا می کند ، مانند /yes|no|maybe/انجام دهید.

تمرین3-3: regex، petRegex را تکمیل کنید تا با حیوانات خانگی "dog"، "cat"، "bird"یا "fish" مطابقت داشته باشد.

|  |
| --- |
| let petString = "James has a pet cat.";  let petRegex = /change/; // این خط را تعقیر دهید  let result = petRegex.test(petString); |

## نادیده گرفتن Case درحین مطابقت

تاکنون ، شما برای انجام مطابقت لیترال منطبق رشته ها به regex ها نگاه کرده اید. اما گاهی اوقات ، ممکن است شما بخواهید تفاوت های Case را نیز مطابقت دهید.

Case (یا گاهی اوقات حروف) تفاوت بین حروف بزرگ و حروف کوچک است. نمونه هایی از حرف بزرگ "A" ، "B" و "C" است. نمونه هایی از حروف کوچک "a" ، "b" و "c" هستند.

می توانید هر دو case هارا با استفاده از آنچه پرچم نامیده می شود مطابقت دهید. پرچم های دیگری نیز وجود دارند اما در اینجا شما روی پرچمی تمرکز خواهید کرد که case را نادیده می گیرد - پرچم . i

می توانید با افزودن آن به regex از آن استفاده کنید. نمونه ای از استفاده از این پرچم /ignorecase/i است. این regex می تواند با رشته های "ignorecase" ، "igNoreCase" و "IgnoreCase" مطابقت داشته باشد.

تمرین3-4: regex ، fccRegex را برای مطابقت با "freeCodeCamp" بنویسید، case آن مهم نیست. regex شما نباید با هر اختصار یا تغییراتی با فاصله ها مطابقت داشته باشد.

|  |
| --- |
| let myString = "freeCodeCamp";  let fccRegex = /change/; // این خط را تعقیر دهید  let result = fccRegex.test(myString); |

## مطابقت Exrract

تاکنون فقط بررسی کرده اید که آیا الگویی در یک رشته وجود دارد یا نه. همچنین می توانید مطابق واقعی خود را با متد .match() پیدا کنید. برای استفاده از متد .match() را روی یک رشته بکار ببرید و regex را در داخل پرانتز قرار دهید.

در اینجا مثالی آورده شده است:

|  |
| --- |
| "Hello, World!".match(/Hello/);  // Returns ["Hello"]  let ourStr = "Regular expressions";  let ourRegex = /expressions/;  ourStr.match(ourRegex);  // Returns ["expressions"] |

توجه داشته باشید که نحو .match"نقطه مقابل" متد .test است که شما تاکنون استفاده کرده اید:

|  |
| --- |
| 'string'.match(/regex/);  /regex/.test('string'); |

تمرین3-5: برای extract کلمه coding ، از متد .match() استفاده کنید.

|  |
| --- |
| let extractStr = "Extract the word 'coding' from this string.";  let codingRegex = /change/; // این خط را تعقیر دهید  let result = extractStr; // این خط را تعقیر دهید |

## یافتن بیشتر از اولین مطابقت

تاکنون فقط یک بار توانستید الگویی را extract یا جستجو کنید.

|  |
| --- |
| let testStr = "Repeat, Repeat, Repeat";  let ourRegex = /Repeat/;  testStr.match(ourRegex);  // Returns ["Repeat"] |

برای جستجو یا extract یک الگو بیش از یک بار ، می توانید از پرچم g استفاده کنید.

|  |
| --- |
| let repeatRegex = /Repeat/g;  testStr.match(repeatRegex);  // Returns ["Repeat", "Repeat", "Repeat"] |

تمرین3-6: با استفاده regex، starRegex هر دو کلمه "Twinkle" را از رشته twinkleStar پیدا کرده و استخراج کنید.

نکنه: می توانید چندین پرچم در regex مانند /search/gi داشته باشید

|  |
| --- |
| let twinkleStar = "Twinkle, twinkle, little star";  let starRegex = /change/; // این خط را تعقیر دهید let result = twinkleStar; // این خط را تعقیر دهید |

## هر چیزی را با period، Wildcard مطابقت دهید

بعضی اوقات شما کاراکترهای دقیق در الگوهای خود را نمی خواهید (یا نیازشان ندارید). فکر کردن به همه کلماتی که مطابقت دارند ، مثلاً یک غلط املایی طول می کشد. خوشبختانه ، می توانید با استفاده از کاراکتر Wildcard در وقت خود صرفه جویی کنید: .

کاراکتر Wildcard . با هر یک از کاراکترها مطابقت دارد. wildcard همچنین dot و period نامیده می شود. شما می توانید از کاراکتر های wildcard درست مانند هر کاراکتر دیگری در regex استفاده کنید. به عنوان مثال ، اگر می خواستید "hug", "huh", "hut" و "hum" را مطابقت دهید ، می توانید از regex، /hu./ برای مطابقت با هر چهار کلمه استفاده کنید.

|  |
| --- |
| let humStr = "I'll hum a song";  let hugStr = "Bear hug";  let huRegex = /hu./;  huRegex.test(humStr); // Returns true  huRegex.test(hugStr); // Returns true |

تمرین3-7: regex ، unRegex را کامل کنید تا با رشته های "run", "sun", "fun", "pun", "nun", و "bun" مطابقت داشته باشد. regex شما باید از کاراکتر wildcard استفاده کند.

|  |
| --- |
| let exampleStr = "Let's have fun with regular expressions!";  let unRegex = /change/; // این خط را تعقیر دهید  let result = unRegex.test(exampleStr); |

## مطابقت با کاراکترهای مجزا با امکانات متعدد

شما آموخته اید که چگونه با الگوهای لیترال (/literal/) و کاراکتر wildcard (/./) مطابقت دهید. این موارد افراط و عبارات منظم هستند ، جایی که یکی مطابقت دقیقی پیدا می کند و دیگری با همه چیز مطابقت دارد. گزینه هایی وجود دارد که تعادل بین دو افراط وجود دارد.

با کلاس های کاراکتر می توانید یک الگوی لیترال را جستجو کنید. کلاس های کاراکتر به شما امکان می دهد با قرار دادن آنها در داخل براکت های مربع ([و]) گروهی از کاراکترهای مورد نظر خود را برای آنها تعریف کنید. به عنوان مثال ، شما می خواهید با "bag" ، "big" و "bug" مطابقت داشته باشند اما "bog" نباشد. برای این کار می توانید regex، /b[aiu]g/ را ایجاد کنید. [aiu] کلاس کاراکترهایی است که فقط با کاراکتر های "a", "i" یا "u" مطابقت خواهد داشت.

|  |
| --- |
| let bigStr = "big";  let bagStr = "bag";  let bugStr = "bug";  let bogStr = "bog";  let bgRegex = /b[aiu]g/;  bigStr.match(bgRegex); // Returns ["big"]  bagStr.match(bgRegex); // Returns ["bag"]  bugStr.match(bgRegex); // Returns ["bug"]  bogStr.match(bgRegex); // Returns null |

تمرین3-8: از یک کلاس کاراکتر با حروف صدادار (a, e, i, o, u) در regex، vowelRegex خود استفاده کنید تا همه مصوت ها را در عبارت quoteSample پیدا کنید.

توجه داشته باشید: مطمئن باشید که هر دو مصوت های بزرگ و کوچک را مطابقت دهید.

|  |
| --- |
| let quoteSample = "Beware of bugs in the above code; I have only proved it correct, not tried it.";  let vowelRegex = /change/; // این خط را تعقیر دهید  let result = vowelRegex; // این خط را تعقیر دهید |