Инструкция – автономная часть скрипта, которая может быть выполнена.

Иногда синтаксис JS требует наличия инструкции, а по смыслу она не нужна. В этом случае использовать пустую функцию

Иногда синтаксис JS требует наличия единственной функции, а по смыслу скрипта инструкций надо несколько. В этом случае следует использовать составную функцию. Для ее создания используют {}.

Внутри функции локальные переменные, объявленные при помощи var, видимы даже до строки с объявлением. Выглядит так, будто все объявления переменных внутри функции транслятор «поднимает» к началу функции. (Правда при таким «подъеме» начальные значения не учитываются.)

С определенными оговорками можно считать, что объявлении переменной создаёт одноименной свойство у глобального объекта (глобальная переменная) или у объекта-функции (локальная переменная).

Использование переменной без объявления и инициализации ведет к ошибке ReferenceError.

Ложными являются следующие типы:

* False
* Null
* Undefined
* “” (пустая строка)
* 0
* NaN

Интегрируемые объекты – такие объекты, содержимое которых можно перебрать в цикле. Примеры таких объектов: массив, строка.

В скрипте любая инструкция может быть помечена:

идентификаторМетки: инструкция

Метки используются для переходов при помощи инструкций break или continue.

Случай 2: throw используетсч вне функции.

Если есть обрамляющий блок обработки исключений, управление предается на его catch.