```
. ccrim(preg_replace('/\\\\/', '/', $image_src), '/');
                                                $_SESSION['_CAPTCHA']['config'] = serialize($captcha_config);
mpty.html
end_form_email.php
                            'code' => $captcha_config['code'],
                            'image_src' => $image_src
tom.css
                  88 .
                 89 .
IE.CSS
                                JavaScript分享
                 92 .
e-animate.css
-blog.css
elements.css
                                                  By SimonAllen
shop.css
                97 .
                                                                                                     ng
              101 .
                                            dec(str_repeat(substr($hex_str, 0, 1), 2));
                                        hexdec(str_repeat(substr(shex_str, 1, 1), 2));
                              array['b']
                                       hexdec(str_repeat(substr(snex_str, 2, 1), 2));

hexdec(str_repeat(substr($hex_str, 2, 1), 2));
                          return false;
                     return $return_string 7 implode($separator $ret
               // Draw the image
           109 v if( isset($ CETTL C
unds
```

## 目錄(非正式目錄)

- JavaScript簡介
- 本日開發環境
- 型別
- 變數
- 運算子
- 函式
- 物件
- 陣列
- If else
- DOM
- 事件
- 實作

## JavaScript的前世今生

- 1995由Netscape (網景公司,當時瀏覽器廠商之一) 開發
- 為了行銷,故意參考JAVA把名子取名JavaScript
- 目前瀏覽器唯一內建程式語言

## JavaScript的前世今生

- 弱型別,撰寫時不須宣告資料型態
- 由EMCA組織統一版本規格,故JavaScript又稱為EMCAScript
- 2009發布 ECMAScript 5
- 2015發布 ECMAScript 6
- 目前最新版是2016發布的 ECMAScript 7

#### 宿主特性

- JavaScript只能運行在使用者的瀏覽器上
- 可以操控HTML和CSS

衍生:使用google V8引擎擴充的JavaScript,打破平台限制的node.js

```
本日開發環境
           ex_str); // Gets a proper bex string
```

## 1.Google Chrome 開發人員工具

瀏覽器右鍵檢查-選擇console

JavaScript程式碼**console.log(值)** 

```
2. Visual Studio Code編輯器
```

## 專案資料夾結構

- 新增index.html
- · 新增 css 資料夾
- 新增 js 資料夾
- 在 js 資料夾新增app.js



## 引入app.js進html

```
index.html •
     <!DOCTYPE html>
     <html lang="en">
     <head>
          <meta charset="UTF-8">
          <meta name="viewport" content="width=device-width, init</pre>
          <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
          <title>Document</title>
     </head>
     <body>
          <script src="js/app.js"></script>
11
12
      </body>
      </html>
```

#### 註解

- 不影響程式運作(會佔容量)
- 單行註解:該行說明用//開頭
- 多行註解:/\*開頭與\*/結尾

```
變數
   * Shex_str); // Gets a proper hex string
```

#### 變數

用來儲存資料和進行運算的基本單位 變數會指向記憶體中的程式數據(資料型態)

變數沒有型別,值才有。 變數的預設值是undefined

先宣告,再使用。

# 建立(宣告)變數

宣告關鍵字 變數名稱;

mply mind and a season ['\_CAPTCHA']['configuration (and a season fire a

宣告關鍵字 變數名稱 ;

var



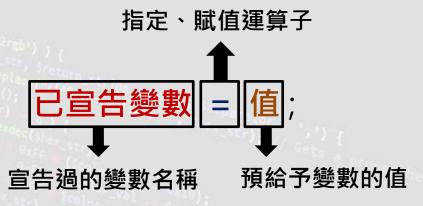
let const

# 建立(宣告)變數

var apple; 宣告一個變數 apple

```
參數賦值。
變數賦值。
已宣告變數 = 值;
          Atr); // Gets a proper hex string
```

# 



```
o($_SERVER['DOCUMENT_ROOT']) )) . '?_CAPTCHA&t=' .
$_SESSION['_CAPTCHA']['config']
變數賦值
                apple = "蘋果";
                       false, iseparator (1) {
    Shex str); // Gets a proper hex string
```

### 常用寫法(電腦執行仍拆成宣告、賦值兩個動作)

宣告 變數名稱 = 某個值; var apple = "蘋果";

### 變數命名學

- 英文數字混用
- 區分大小寫
- 不能數字開頭
- 不能使用-和.
- · 不能使用保留字(例如class)
- 盡量不要用特殊符號(例如\$或\_)
- 盡量語意化命名

```
那我們可以賦予變數哪些值?
                      Parator (,1) {
A.str); // Gets a proper hex string
```

```
先談談資料型別
            ex_str); // Gets a proper bex string
```

## JavaScript的資料型別

分成兩大型別 原始型別(Primitive Types) 物件型別(Object Types)

## Object Types物件型別

- array 陣列
- function 函式
- object 物件

與原始型別最大差別在於**物件型別可以自由擴增屬性** 何謂屬性?物件章節會介紹

## Primitive Types原始型別

- undefined 未定義
- null 空
- boolean 布林
- number 數值
- string 字串

#### undefined

#### 表示未定義

#### 是所有變數的初始值,既是值也是型別

剛宣告的變數在我們賦值之前,其值是 undefined, 所以開發者最好不要賦值undefined給變數。

### boolean

#### 表示true或false

意即是/否、對/錯、成立/不成立。

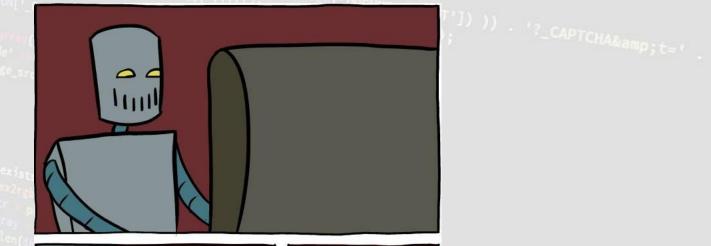
```
index.html
                Js app.js
      var app = true;
      // console.log印出true
       console.log(app);
       // console.log印出false
       console.log(10 < 5);
```

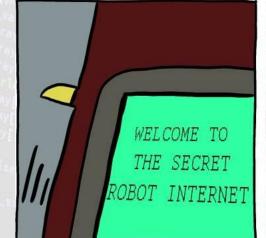
#### number

#### 表示數值

JS的數字型別只有number,不像其他程式數值有分整數或其他型態 JS的number是浮點數,表示(實際上)有小數點跟在後面。

```
index.html
                JS app.js
       var app = 12345;
         印出12345
       console.log(app)
       // 印片0.300000000000000004
       console.log(0.1 + 0.2);
```





## Prove you are human:

EARLIER ...

0.300000000000000004

0.1 + 0.2 = ?

#### null

#### 表示空值,既是值也是型別

開發者在宣告變數並要先表示這個變數沒有值時,可以賦值null。

```
null、undefined和0的差異?
```

- undefined
   (此變數) 還沒有給值,所以JavaScript預設其型別與值是undefined
- null 用來表示變數現在空空的沒有值,其型別與值null
- 0 代表型別是number,其值為0,並不是什麼都沒有。

. TOTAL PROPERTY OF THE PROPER S\_SESSION['\_CAPTCHA']['CORFIE']

用一張圖理解程式設計新手常搞錯的「0」跟 「Null」的分別。



9,648 7,464 リツイート いいね













4:11 - 2017年2月20日

4 12

₹ 9,648 ₩ 7,464

# string ha\_config);

#### 表示字串

由文字組成,可以用單引號'或雙引號"來包著表示。

```
index.html
              JS app.js
      var app = "MAC是修好了沒啊";
      // 印出MAC是修好了沒啊
      console.log(app)
      // 印出字串123456
      console.log("123456")
```

```
"1000"和1000一樣嗎?
                 (str); // Gets a proper hex string
```

```
運算子
http://www.runoob.com/js/js-operators.html
                  Shex str); // Gets a proper hex string
```

# \*\*SELSTON(['\_CAPTCHA']['confield 中見運算子。 'code' \$2000.

名稱	符號	相依順序	範例	結果
加	+	左至右	1+1	2
減	-	左至右	2-1	1
乘	*	左至右	10*2	20
除	/	左至右	15/3	5
餘數	%	左至右	20%7	6

# \*\*SELSTON('\_CAPTCHA']('Confiel' 中見運算子。 'code' 'Code'); \*\*CAPTCHA& TOOT ']) )) · '?\_CAPTCHA& TOOT ']) )] · '?\_CAPTCHA& TOOT ']) · '?\_CAPTCHA& TOOT ']) · '`]

名稱	符號	相依順序	範例	結果
賦值	II	右至左	var a = 1;	數值1賦值給a (數值1記憶體位置賦予給a)
存取物件屬性值	•	左至右	var a = {d:100}; console.log(d.a);	存取物件d的屬性a值 100

### 常見運算子

名稱	符號	相依順序	範例	結果
寬鬆比較相等	==	左至右	10 == "10"	回傳true
<b>嚴格</b> 比較相等	===	左至右	10 === "10"	回傳false
寬鬆比較不相等	!=	左至右	5 != "5"	回傳false
<b>嚴格</b> 比較不相等	!==	左至右	5 !== "5"	回傳true

小心JavaScript自動轉換型別的陷阱

```
常搞混的=、
                   false, separator (1) {
    Shex_str); // Gets a proper bex string
```

#### =賦值運算子

JavaScript \ jQuery

只要看到=符號,一律理解成

將=右邊的東西賦予給左邊的東西

# ==寬鬆比較運算子

將==左邊值與右邊值進行相等比較並回傳布林值(true、false)若右邊值與左邊值相似,但型別不同時,javaScript會將其轉換型別。

## ===嚴格比較運算子

將===左邊值與右邊值**嚴格相等比較**並回傳布林值(true、false)若右邊值與左邊值相似,但型別不同時,javaScript不會將其轉換型別。

#### 運算子的優先性

- 運算子有分執行優先度
- 運算子優先性高先執行
- 運算子優先性相同,由相依順序決定執行方向

#### 小提醒:

=運算子優先性很低,低於+、-、\*、/、%、==、===、!==.....等等

完整運算子優先性表格: https://goo.gl/T3WfoV

### 說說這段程式碼的執行順序1

### 說說這段程式碼的執行順序 2



#### 說說這段程式碼的執行順序 3

```
函式
      | Separator | 1) {
| Shex_str); // Gets a proper hex string
```

#### 函式

- 自己定義的程式包
- 可重複呼叫使用
- 函式內可以放欲執行的程式碼
- 函式內可以宣告變數(區域變數)
- 函式可以接收外部程式傳遞的參數
- 函式可以使用外部程式的變數、函式

#### 函式

#### 區分成三種

- 函式陳述式(Function Statement)
- 函式表達式(Function Expression)
- 立即執行函式:簡稱IIFE 全名Immediately Invoked Function Expression

### 建立(宣告)函式陳述式

函式關鍵字 函式名稱(){ 我們的程式碼 };

### 建立(宣告)函式陳述式

```
function sayYes(){
  console.log("好呦");
};
```

呼叫(執行)函式陳述式

函式名稱()

呼叫(執行)函式陳述式

sayYes()

### 呼叫(執行)函式陳述式



# 建立函式表達式

變數 = 函式關鍵字(){ 我們的程式碼

# 建立函式表達式

```
var sayHi = function (){
  console.log("晚上好");
};
```

呼叫(執行)函式表達式

變數名稱();

```
呼叫(執行)函式表達式
     sayHi();
```

### 呼叫(執行)函式表達式



### 函式陳述式與表達式的差異

	函式陳述式	函式表達式
函式命名	需有名子	匿名函式
呼叫函式	透過函式的名子	透過變數的名子
函式本身可以當 成值賦值給變數	否	可
函式本身可以當 成值傳給其他程 式	否	可

#### 函式內的變數-區域變數

- 1. 在函式內宣告的變數,即是區域變數。
- 2. 只要是函式,都可以在函式內宣告變數。
- 3. 區域變數只存在該函式內,不同函式內的變數彼此獨立。
- 4. 區域變數可與函式外變數取相同名子,彼此互不影響。
- 5. 區域變數一定要使用**宣告關鍵字**宣告,否則會變全域變數。

```
($_SERVER['DOCUMENT_ROOT']) )) . '?_CAPTCHA&t=' .
index.html
                 Js app.js
       var yes = "Yessss!"
       function sayYes(){
           var yes = "No"
           console.log(yes);
                                區域
       sayYes()
```

## 宣告區域變數

```
index.html
                Js app.js
       var yes = "Yessss!"
       function sayYes(){
           var yes = "No"
       sayYes()
                           結果是?
       console.log(yes);
```

```
index.html
                JS app.js
      var yes = "Yessss!"
    □ function sayYes(){
           console.log(yes);
       sayYes() 結果是?
 10
```

# 

當函式內找不到指定的區域變數 函式會向函式外的程式查找

```
index.html
                JS app.js
      var yes = "Yessss!"
      function say
           console.log(yes);
      sayYes() 結果是?
 10
```

#### 傳遞參數

- 1. 只要是函式都可以從函式外傳遞參數進函式內
- 2. 參數命名與變數命名規範相同
- 3. 參數只存在函式內且不影響函式外變數
- 4. 傳遞參數與呼叫函式一起執行
- 5. 呼叫函式為傳遞參數,參數在函式內為undefined

函式陳述式

函式關鍵字 函式名稱(參數){ 運用這個參數做一些事 }· 函式表達式

變數 = 函式關鍵字 (參數){運用這個參數做一些事};

#### 以函式陳述式為例-傳遞參數

```
var yes = "Yessss!"
function sayYes(x){
                               function sayYes(x){
  console.log(x);
                                 console.log(x);
sayYes("Yessss!");
                               sayYes(yes);
```

```
陣列
      $separator (') {
$hex_str); // Gets a proper hex string
```

- 櫃子
- 需用「,」符號分隔內容
- 雜湊陣列-每層都可以存放不同型別資料

## 建立陣列

- 陣列實體語法
- []
- 取用第一個[0]

## 建立陣列

- 陣列實體語法
- []
- 取用第一個[0]

## 陣列練習

```
2018,
Monospace,
function(){
 console.log(free)
```

```
物件
      $separator (') {
Shex_str); // Gets a proper hex string
```

```
名子(屬性)與值的組合
```

```
流程判斷
         ex_str); // Gets a proper bex string
```

# 如果成立就...

```
If(true){
//執行內容
```

#### 如果成立就...否則就..

```
If(true){
    //執行內容
} else {
    //執行內容
```

### 如果成立就...否則如果..否則就..

```
If(true){
    //執行內容
} else if{
    //執行內容
} else {
    //執行內容
```

```
DOM
       Sseparator (1) {
Shex_str); // Gets a proper hex string
```

```
ltris(preg_replace('/\\\\/', '/', Simmer(1)')) . '?_CAPTCHA&t=' .
```

```
Ttrim(preg_replace('/\\\\/', '/', Simmer(O)\\, '/');
```

```
Ttris(preg_replace('/\\\/', '/', Simmer(D)\) . '?_CAPTCHA&t='.
```

```
realpath($_SERVER['DOCUMENT_ROOT']) )) · '?_CAPTCHA&t=' ·
依照class去獲取節點
```

```
事件
      Sseparator (1) {
Shex_str); // Gets a proper hex string
```

```
* SEESTON (* CAPTCHA ) [* config. ] 什麼是事件?
```

```
CAPTCHA& t='...
'code' 'scaptcha_config['code'],
'image_arc' 'floage_arc
```

```
練習時間
         Separator (1) {
Sets a proper bex String
```

```
CAPTCHA& t='.
參考資源

參考資源
'code' $captcha_confin['code'],
'image_arc' $image_arc
```