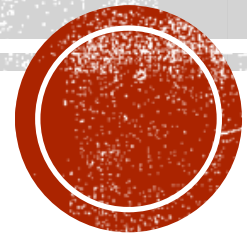


PROGRAMMING

The basics – part 1



שפה חדשה

- מילים שמורות
- `for, if, switch`
- תחביר
- יש צורה לכתוב משפט בשפה
- נקודה-פסיק בסוף כל משפט

אופרטורים

■ חישוביים

■ (+,-,*,/,%)

■ השוואה

■ (<,>==)

■ השמה

■ =

CONSOLE

- ידידו הטוב של המתכנת

- נכתוב לconsole:

2 + 2

"2" + "2"

(2 + 2) * 2

טיפוסי נתונים

- string ▪
- number ▪
- boolean ▪
- null ▪
- undefined ▪

המרה

מה תהיה התשובה? ■ $2 + "2"$

$10 > 2$

typeof

■ מה תהיה התשובה?

typeof 2

typeof "2"

משתנים

- למה צריך? לאחסן נתונים לשימוש חוזר
- כאשר נגדיר משתנה ועדיין לא שמנו בו שום ערך הוא מסוג `undefined`
- כאשר נרצה לרוקן משתנה נשים בו `null`

קבלת החלטות

■ כאשר נגיע לצומת דרכים בתכנית שלנו, נוכל להשתמש ב `if else` על מנת לבחור נתיב

```
var someNumber = Math.random()*10;
if (someNumber > 5) {
    console.log("number is bigger then 5")
}
else {
    console.log("number is NOT bigger then 5");
}
```

החיבור לדפדפן

■ הדפדפן מספק לנו מספר אובייקטים שדרכם אנחנו עובדים מול הדפדפן.

- האובייקט `console`
- האובייקט `document`
- האובייקט `navigator`
- האובייקט `window`
- האובייקט `screen`
- האובייקט `history`
- האובייקט `location`

החיבור לדפדפן

■ הדפדפן מספק לנו גם פונקציות

■ `alert`

■ `confirm`

■ `Prompt`

■ מה יקרה אם נכתוב את זה? `alert(2 + 2)`