

Javascript od podstaw

Zajęcia 2

Dominik Stawiński
Oliwia Gołębiowska



Rewind

- Poznaliśmy na poprzednich zajęciach:
 - Strukturę kodu, typy i ich konwersję oraz operatory
 - Zmienne, pętle, funkcje



Praca domowa

- Typowe błędy:
 - Nie zadeklarowanie zmiennych
 - Złe nazwy zmiennych
 - Żle użyte wygooglowane funkcje/rozwiązania



Obiekty

- Obiekty są złożonym typem danych
- Można w nich przechowywać wiele wartości
- Są jednym z najważniejszych elementów języka



Tworzenie obiektów

- Obiekty tworzymy za pomocą operatora 'new'
- Można też bezpośrednio zdefiniować obiekt i jego własności
- Poszczególne własności obiektu oddzielamy przecinkami



Własności obiektu

- Własnością obiektu może być dowolna wartość, może być to nawet kolejny obiekt bądź funkcja
- Są dwa sposoby uzyskania własności obiektu: `.nazwa` i `[nazwa]`
- Własności mogą zostać usunięte
- Można się przeiterować przez własności za pomocą pętli `for...in`



Konstruktor i metody

- Konstruktorem jest funkcja, która się wykonuje w momencie stworzenia obiektu za pomocą operatora 'new'
- W konstruktorze możemy ustalić domyślne wartości niektórych własności
- Metodami nazywamy funkcje w obiektach
- Metody możemy zdefiniować w konstruktorze



Prototypy i dziedziczenie

- Każdy obiekt ma swój obiekt prototypowy - prototyp
- Obiekty dziedziczą własności swoich prototypów
- Metodami nazywamy funkcje w obiektach
- Metody możemy zdefiniować w konstruktorze



Tablice

- Tworzone za pomocą `new Array()` i `[]`
- Dostęp do elementów za pomocą `tablica[indeks]`
- W tablicach możemy umieszczać elementy dowolnego typu
- Prototyp `Array` posiada wiele metod unikalnych dla tablic takich jak: `join`, `sort`, `concat` itd..



Przejdźmy do programowania!



To już koniec, do zobaczenia za tydzień!

