

Pobranie długości łańcucha

```
var napis = "Ala ma kota";
```

```
napis.length;
```

bez nawiasów (),
gdyż to nie jest funkcja

Zmiana wielkości liter w łańcuchu

```
var napis = "Ala ma kota";
```

```
napis.toLowerCase();
```

zmiana na
DUŻE litery

```
napis.toUpperCase();
```

zmiana na
małe litery

```
var napis = "Polska góra";
```

P	o	l	s	k	a		g	ó	r	ą
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

`napis[5]` w ten sposób można było w C++
dostać się do konkretnego znaku

ale ten sposób jest w JavaScript
niebezpieczny i nieprzewidywalny

`napis.charAt(5)` tak dostaniemy się do
konkretnego znaku w JS

jak zazwyczaj w funkcjach, używamy nawiasów okrągłych

Konkatenacja łańcuchów

Operatorem plusa:

```
var napis = "Ala ma " + "kota";
```

Funkcją concat():

```
var napis = napis.concat("Ala ma ","kota");
```

substr = ang. substring

czyli: "podłańcuch" - wyjęty fragment łańcucha

Funkcja jest dostępna w dwóch wariantach:

```
napis.substr(x,y);  
napis.substring(x,z);
```

x = numer znaku, od którego
wyjmujemy łańcuch

y = ilość wyjmowanych znaków

z = numer znaku, od którego nic
już nie wyjmujemy z łańcucha

```
var napis = "Ala ma kota";  
          0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
```

```
"kot" = napis.substr(7,3);  
      napis.substring(7,10);
```

Własna metoda w klasie String

napis.ustawZnak(0,"B");

```
String.prototype.ustawZnak = function(miejsce, znak)
{
  if(miejsce > this.length - 1) return this.toString();
  else return this.substr(0, miejsce) + znak + this.substr(miejsce + 1);
}
```

Funkcja `replace(co, na_co)`

ang. zastąp, zamień

```
var napis = "Zajadam pierogi!";  
var nowy_napis = napis.replace("pierogi", "bigos");
```

Rezultat w `nowy_napis`: Zajadam bigos!

this - wskaźnik, który wskazuje na obiekt,
na rzecz którego wywołano naszą funkcję:

```
napis.ustawZnak(0, "B");
```

Wskaźnik **this** zawsze wskaże na obiekt
po lewej stronie kropki:

```
napis
```


Definiowanie tablicy w JavaScript

```
var litery = new Array(35);
```

ta liczba oznacza ilość szufladek 0..34



Odtworzenie dźwięku w JavaScript

Zdefiniuj nowy obiekt klasy Audio:

```
var dzwiek = new Audio("plik.wav");
```

Odtwórz dźwięk:

```
dzwiek.play();
```