

# Лекция №2: JavaScript

Web-программирование /  
ПГНИУ

A large, bold, black 'JS' logo is centered on a bright yellow background. The 'J' and 'S' are stylized, with the 'S' having a thick, rounded shape.

# JavaScript (JS)

- Реализация стандарта **ECMAScript (ECMA-262)**
- Исторически - язык сценариев веб-страниц
- Мульти-парадигменный язык программирования (объектно-ориентированный, императивный, функциональный)
- Интерпретируемый ЯП (или JIT-компилируемый)
- Прототипно-ориентированный ЯП
- Событийно-ориентированный ЯП
- Автоматическое управление памятью
- С-подобный синтаксис

# ECMAScript

- Старый JS: ES3
- Должно основная версия (~2012): ES5
- Большие изменения в ES6 = ES2015
- С 2015 ежегодный цикл
- Текущая версия ES2020
- `ActionScript`, `QtScript`, `ExtendScript`, `Unityscript`

# Типизация

- Динамическая типизация
- Слабая типизация
- Утиная типизация
- Основные стандартные типы:  
*Number, String, Boolean, Array, Object, Function*  
*Symbol, Set, Map, WeakSet, WeakMap, BigInt*
- Типы делятся на мутабельные и *иммутабельные*
- Все мутабельные типы - объекты

# Значения

```
1, 1.0, 15n           // Number, BigInt
'hello', "world", `Hello, ${x}` // String
true, false           // Boolean
[1, 2, 'c', [3, 4]]    // Array
obj = { a: 1, b: 2 }   // Object
undefined, null, NaN, Infinity // Special
```

# Объявление переменных

```
variable = 'value'
var x, y, z = 0,
    k = '', arr = [];
{
    var a = 1; // Объявлено везде
}
{
    let b = '2'; // Объявлено только в этой области
}
{
    const c = 3; // Объявлено только в этой области
    const d = [1, 2, 3];
    d.push(4); // Можно
    d = ['a', 'b']; // Нельзя
}
```



**Какое значение у переменной?**

**A:** `[object Object]`

**B:** `"42"`

**C:** `undefined`

**D:** `NaN`

# Операторы

- Арифметические: `+`, `-`, `*`, `/`, `%`, `**`
- Логические: `!`, `&&`, `||`
- Сравнения: `>`, `>=`, `<`, `<=`, `==`, `===`, `!=`, `!==`
- Бинарные: `~`, `|`, `&`, `^`
- Тернарный: `condition ? val1 : val2`
- `++`, `--`, `+=`, `-=`, `/=` ...
- Optional Chaining: `maybeNull?.property?.method?.()`
- Nullish Coasting: `maybeNull ?? defaultValue`



# Rest оператор и деструктуризация

```
const X = {  
  a: 1,  
  b: 2  
};  
  
const Y = {  
  ...X,  
  b: 3,  
  c: 4,  
  d: 5,  
};  
  
const { a, b, ...rest } = Y; // a = 1, b = 3, rest = { c: 4, d: 5 }
```

# Rest оператор и деструктуризация

```
const X = [1, 2, 3];  
const Y = [...X, 4, 5];  
  
const [a, b, ...rest] = Y;  
// a = 1  
// b = 2  
// rest = [3, 4, 5]
```

# Оператор ветвления (условия)

```
if (condition) action;
```

```
if (condition) {  
    action;  
    action;  
} else {  
    action;  
    action;  
}
```

# Циклы

```
while (condition) action;
```

```
while (condition) { action; }
```

```
do { action; } while (condition);
```

```
for (let i = 0; i < arr.length; i++) { console.log(arr[i]); }
```

```
for (let key in obj) { console.log(obj[key]); }
```

```
for (let val of obj) { console.log(val); }
```

# Функции

```
function f1(a, b, c = 1) {  
    action(a, b, c);  
}
```

```
const f2 = function() {  
    action();  
};
```

```
const f3 = f2;
```

```
(function(a, b) {  
    action(a, b);  
})(1, 2);
```

# Функции

```
function f1() {  
    function f2() {  
        function f3() {  
            return 1;  
        }  
  
        return f3();  
    }  
  
    return f2();  
}
```

# Объекты

```
const x = 1;
const obj = {
  shortName: 1,
  'long name': 2,
  ['Hello, ' + 'World']: 3,
  f1() { },
  x,
};
obj.x // 1
obj.y // undefiend
obj.shortName = 1;
obj['long name'] = 2;
obj['Hello, ' + 'World'] = 3;
obj.f1();
obj['New Value'] = 4;
```

# This и контекст

- `this` - объект контекста
- Содержит контекст в котором **выполняется** код функции
- Если функция вызывается как есть, то контекст - глобальный (либо `undefined`)
- Если функция вызывается, как метод объекта, то контекст - этот объект
- Контекст можно устанавливать методами функции:  
`call`, `apply`, `bind`



```
function getNameGlobal() { return this.name; }

const Person = {
  name: 'Bob',
  getName1() {
    return this.name;
  },
  getName2() {
    function printName() { return this.name; }
    printName();
  },
  getName3: getNameGlobal,
};

const Person2 = { name: 'Alice' };

Person.getName1();
Person.getName2();
Person.getName3();
Person2.getName = Person.getName1;
Person2.getName();
```

```
function getNameGlobal() { return this.name; }

const Person = {
  name: 'Bob',
  getName1() {
    return this.name;
  },
  getName2() {
    function printName() { return this.name; }
    printName();
  },
  getName3: getNameGlobal,
};

const Person2 = { name: 'Alice' };

Person.getName1();           // Bob, this === Person
Person.getName2();
Person.getName3();
Person2.getName = Person.getName1;
Person2.getName();
```

```
function getNameGlobal() { return this.name; }

const Person = {
  name: 'Bob',
  getName1() {
    return this.name;
  },
  getName2() {
    function printName() { return this.name; }
    printName();
  },
  getName3: getNameGlobal,
};

const Person2 = { name: 'Alice' };

Person.getName1();           // Bob, this === Person
Person.getName2();           // error, this === undefined
Person.getName3();
Person2.getName = Person.getName1;
Person2.getName();
```

```
function getNameGlobal() { return this.name; }

const Person = {
  name: 'Bob',
  getName1() {
    return this.name;
  },
  getName2() {
    function printName() { return this.name; }
    printName();
  },
  getName3: getNameGlobal,
};

const Person2 = { name: 'Alice' };

Person.getName1();           // Bob, this === Person
Person.getName2();           // error, this === undefined
Person.getName3();           // Bob, this === Person
Person2.getName = Person.getName1;
Person2.getName();
```

```
function getNameGlobal() { return this.name; }

const Person = {
  name: 'Bob',
  getName1() {
    return this.name;
  },
  getName2() {
    function printName() { return this.name; }
    printName();
  },
  getName3: getNameGlobal,
};

const Person2 = { name: 'Alice' };

Person.getName1();           // Bob, this === Person
Person.getName2();           // error, this === undefined
Person.getName3();           // Bob, this === Person
Person2.getName = Person.getName1;
Person2.getName();           // Alice, this === Person2
```

```
const Person = {  
  name: 'Bob'  
};  
  
function getName(prefix) {  
  return prefix + this.name;  
}  
  
getName.call(Person, 'Mr. ');           // Mr. Bob  
getName.apply(Person, ['Mr. ']);         // Mr. Bob  
getPersonName = getName.bind(Person);  
getPersonName('Mr. ');                   // Mr. Bob
```

# Стрелочные функции

- Не влияет на контекст
- Короткий синтаксис для lambda-функций

```
// this == obj
function F(arg) {
    return this;
}
F(); // undefined
const f = (arg) => {
    return this;
};
f(); // obj
const square = x => x ** 2;
```

# Методы массива

- Мутлирующие массив: `push`, `pop`, `splice`, `sort`, `reverse` ...
- Иммутабельные: `filter`, `map`, `some`, `every`, `reduce` ...

```
const numbers = [1, 2, 3, 4]
const result = numbers.map(x => x ** 3).filter(x => x > 10).reduce((acc, x) => acc + x, 0);
// 1, 2, 3, 4 => 1, 8, 27, 64 => 27, 64 => 91
```



# Геттеры и сеттеры

```
const Person = {  
  firstName: 'Ivan',  
  lastName: 'Ivanov',  
  get fullName() {  
    return `${this.firstName} ${this.lastName}`;  
  },  
  set fullName(s) {  
    const parts = s.split();  
    this.firstName = parts[0];  
    this.lastName = parts[1];  
  }  
}
```

# Ключевое слово new

- Функцию можно вызвать с `new`
  - Выполнится код функции (может модифицировать `this`)
  - Вернётся значение `this`
- Похоже на конструктор

# Ключевое слово new

```
function User(name) {  
  this.name = name;  
  this.getName = function() {  
    return this.name;  
  }  
  function _upperCase(s) {  
    return s.toUpperCase();  
  }  
  this.getUpperCaseName = () => _upperCase(this.name);  
}
```

```
const bob = new User('Bob');  
bob.name           // Bob  
bob.getName()      // Bob  
bob.getUpperCaseName() // BOB
```

# Прототипное наследование

- Мощный инструмент наследования
- Каждый объект имеет внутреннюю ссылку на другой объект, называемый его прототипом
- На самом верху объект с прототипом `null`
- При обращении к свойству объекта, оно будет искаться у самого объекта, затем прототипа, его прототипа и т.д.

```
const obj = { a: 1 };  
// obj.__proto__ === Object.prototype -> null  
  
const arr = [1, 2, 3];  
// arr.__proto__ === Array.prototype -> Object.prototype -> null  
  
function func() { }  
// func.__proto__ === Function.prototype -> Object.prototype -> null  
  
function User(name) {  
  this.name = name;  
}  
User.prototype = {  
  getName() {  
    return this.name;  
  }  
}  
  
const bob = new User('Bob');  
// bob.__proto__ === User.prototype -> Object.prototype -> null
```

# Классы

Синтаксический сахар над прототипами

# Классы

```
class Admin extends User {  
  static role = 'Admin';  
  static staticMethod() { }  
  
  name = 'Noname';  
  #createdAt = null;  
  
  constructor(name) {  
    super(name);  
    this.#createdAt = new Date();  
  }  
  
  #privateMethod() {  
    return [this.name, this.#createdAt];  
  }  
};
```

# Исключения

```
function test(x) {  
    if (x % 2 === 0) {  
        throw new Error('X must be odd');  
    }  
}  
  
try {  
    test(10);  
} catch (e) {  
    console.log(e.message); // X must be odd  
} finally {  
    console.log('Done');  
}
```



# Асинхронность

- Событийно-ориентированный язык. Однопоточное, асинхронное выполнение
- I/O операции обычно асинхронные. Когда I/O операция завершается, вызывается функция - обработчик события (**callback**)

```
function workWithImage(image) { /* ... */ }

loadImage('/path', workWithImage);

const loader = new ImageLoader('/path');
loader.onload = (image) => { workWithImage(image); };
loader.onerror = (error) => { console.log(error); };
```

**YO DAWG, I HEARD YOU LIKE  
JAVASCRIPT**

**SO I PUT CALLBACKS IN YOUR CALLBACK SO  
YOU CAN CALLBACK WHILE YOU CALLBACK**

```

1  function hell(win) {
2      // for listener purpose
3      return function() {
4          loadLink(win, REMOTE_SRC+'/assets/css/style.css', function() {
5              loadLink(win, REMOTE_SRC+'/lib/async.js', function() {
6                  loadLink(win, REMOTE_SRC+'/lib/easyXDM.js', function() {
7                      loadLink(win, REMOTE_SRC+'/lib/json2.js', function() {
8                          loadLink(win, REMOTE_SRC+'/lib/underscore.min.js', function() {
9                              loadLink(win, REMOTE_SRC+'/lib/backbone.min.js', function() {
10                                  loadLink(win, REMOTE_SRC+'/dev/base_dev.js', function() {
11                                      loadLink(win, REMOTE_SRC+'/assets/js/deps.js', function() {
12                                          loadLink(win, REMOTE_SRC+'/src/' + win.loader_path + '/loader.js', function() {
13                                              async.eachSeries(SCRIPTS, function(src, callback) {
14                                                  loadScript(win, BASE_URL+src, callback);
15                                              });
16                                          });
17                                      });
18                                  });
19                              });
20                          });
21                      });
22                  });
23              });
24          });
25      });
26  }

```



# Промисы

- **Promise** - обещание, объект-обёртка для выполнения асинхронных операций
- Может быть в состояниях: ожидание `pending`, исполнено `fulfilled`, отклонено `rejected`
- Через метод `then` устанавливается callback успешного выполнения
- Через метод `catch` устанавливается callback отклонения
- Оба метода возвращают `Promise`, что позволяет делать цепочки
- ```
promise = new Promise((resolve, reject) => { // resolve(result) });
```
- ```
promise.then(result => asyncWorkWithResult).then(work2).catch();
```

# Промисы

```
getUserCountry(user, (country) => {  
  getCountryCurrency(country, (currency) => {  
    getCurrencyCode(currency, (code) => {  
      // workWithCode  
    });  
  });  
});
```

```
getUserCountry(user)  
  .then(getCountryCurrency)  
  .then(getCurrencyCode)  
  .then(code => {  
    // workWithCode  
  })  
  .catch(catchAllErrors)
```

# async / await

- Синтаксический сахар для промисов, который делает код "выглядящим как синхронный"
- `async` перед функцией делает её асинхронной (результат оборачивается в `Promise`)
- `await` перед вызовом асинхронной функции возвращает результат успешного выполнения промиса

# async / await

```
async function getUserCode() {  
  const country = await getUserCountry(user);  
  const currency = await getCountryCurrency(country);  
  const code = await getCurrencyCode(currency);  
  return code;  
}  
  
getUserCode(user).then(code => { /* workWithCode */ });  
// or in async  
const code = await getUserCode(user);
```

# Event Loop

- Есть классический **стек** вызова функций (**call stack**)
- Есть **очередь задач** (список задач, **queued sub-tasks**)
- Выполняется основной стек
- Когда некоторая **асинхронная** функция выполнена, в конец **очереди задач** добавляются все функции-обработчики её завершения
- Когда стек пуст - извлекается **первая** задача из **очереди задач**
- Создаётся новый контекст выполнения, заносится в стек вызовов
- Этот цикл называется **Цикл Событий (Event Loop)**



# Модули

```
// Каждый модуль может экспортировать именованные значения и значение по умолчанию  
export const x = 0;  
export class User { };  
export default function() {};
```

```
// И импортировать (только статически!)  
import { x, User } from 'path/to/module';  
import functionName from 'path/to/module';  
const promise = import('path/to/module');
```

Модули кэшируются (aka `singleton`).

# На самостоятельное изучение

JSON

# Ссылки

- Спецификация по Javascript (ECMAScript-262): <https://tc39.es/ecma262/>
- TC 39: <https://github.com/tc39/proposals>
- MDN: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/JavaScript>
- Учебник по JavaScript: <http://learn.javascript.ru>
- Sergey Ufocoder, "Насколько JavaScript сильный?":  
<https://medium.com/devschacht/javascript-coercions-9a36505c1370>

# In the next episode

JavaScript в браузере: DOM, BOM