

Rails Girls Weekly

# JavaScript Basic

**Week 2**

2015-09-22 @ 五倍紅寶石出礦坑

Speaker: Win Wu

# Agenda

- ◉ **Alert, Console, Confirm, Prompt** 介紹
- ◉ **JavaScript** 流程控制
  - **while**
  - **if else**
  - **switch**

# JavaScript 可以利用以下方 式顯示你的”資料”：

- **Alert**
- **Console**
- **Confirm**
- **Prompt**
- **...**

# Alert()

**alert()** 函式

瀏覽器的訊息提示框

並且你要按下 **ok** 或是確定才能繼續使用網頁

```
window.alert("Hello!");
```

```
alert("Hello!");
```

# Alert()

## change alert message text color using javascript?



3



No. `alert()` accepts a string and renders it using a native widget. There is no provision to style it.

The closest you could get would be to modify the HTML document via the DOM to display the message instead of using an `alert()`.

share improve this answer

answered Nov 19 '12 at 10:27



Quentin

407k ● 43 ● 510 ● 678

add a comment

# Console

在控制台印出訊息  
01.js

```
debug log
```

```
today course: javascript week2
```

```
► Object
```

```
✖ ► 這是我們自己製作的 error message
```

```
ℹ info message
```

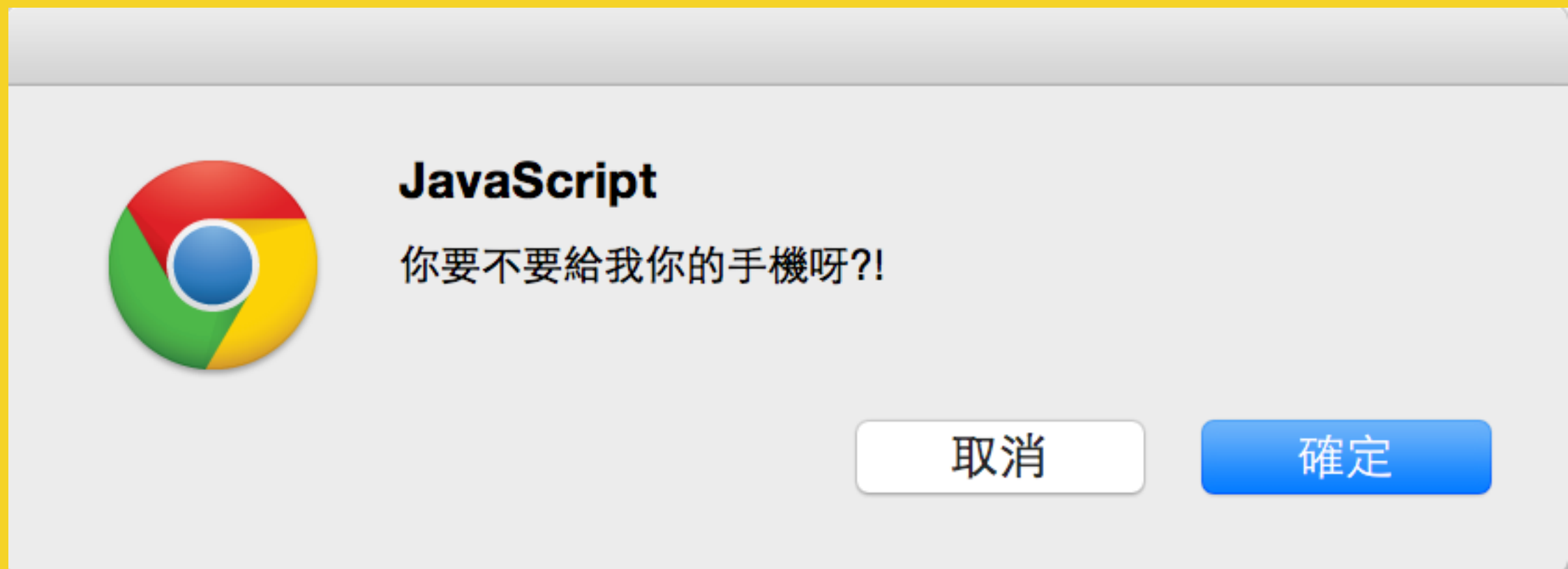
```
>
```

# Console

```
console.log(message);  
console.debug(message);  
console.dir(object);  
console.error(message);  
console.info(message);
```

# Confirm()

**confirm** 可以詢問使用者 Yes or No，回傳 (return) 布林值  
02.js



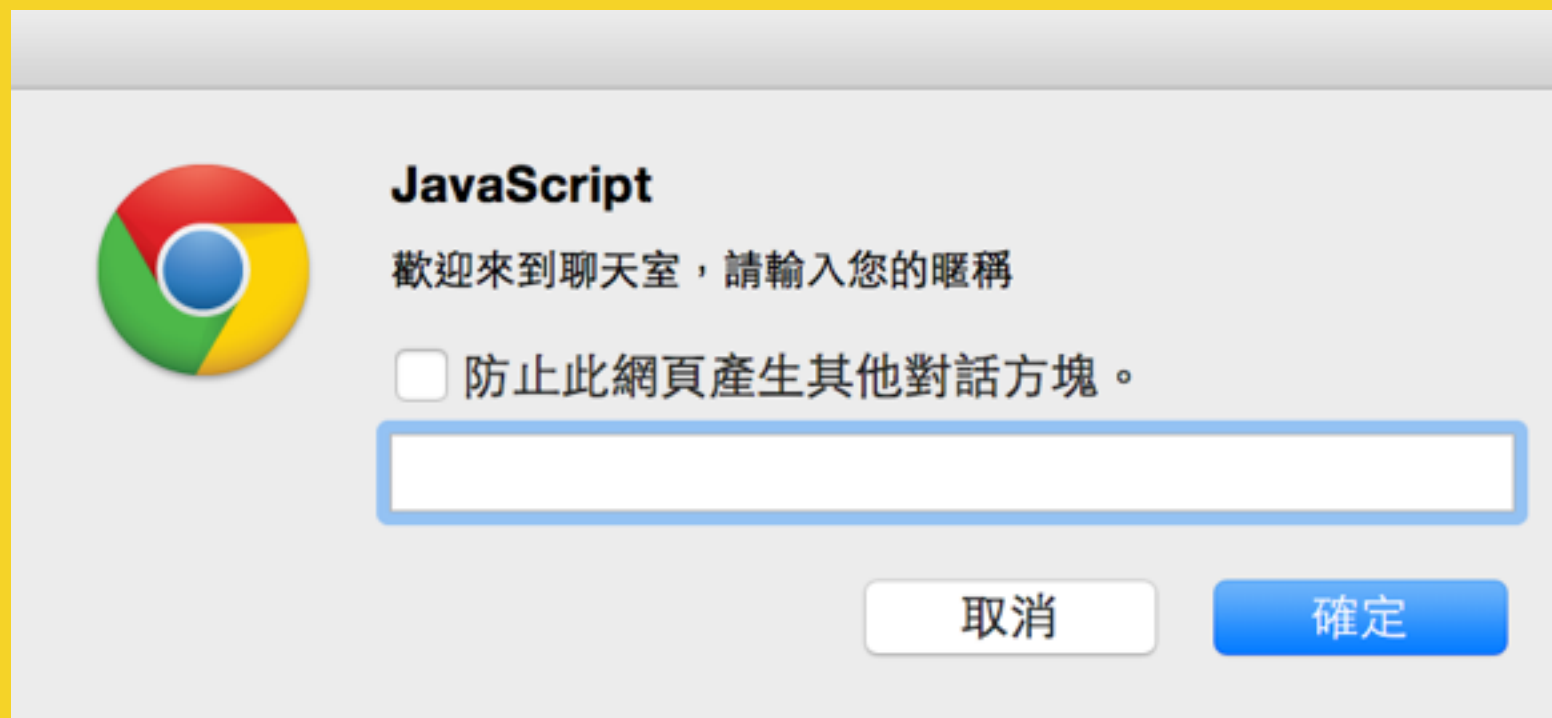


# Confirm()

```
var answer = confirm('你要不要給我你的手機呀?!');  
console.log('使用者的回答是' + answer);
```

# Prompt()

跟 **confirm** 一樣是詢問使用者的答案，只是答案可以讓使用者自己填



# Prompt()

03.js

```
var answer = prompt('歡迎來到聊天室，請輸入您的暱稱');  
console.log(answer);
```

# 流程控制

決定做事的順序跟選擇

# 常見比較運算子

<b>Equality</b> 相等	$x == y$	假如 $x$ 等於 $y$ 就會得到 true, 否則為 false
<b>Inequality</b> 不相等	$x != y$ $x !== y$	假如 $x$ 不等於 $y$ 就會得到 true, 否則為 false
<b>Less than</b> 小於	$x < y$	假如 $x$ 小於 $y$ 就會得到 true, 否則為 false
<b>Great than</b> 大於	$x > y$	假如 $x$ 大於 $y$ 就會得到 true, 否則為 false
<b>Neation</b> 反義	$!x$	若 $x$ 為 true, 則為 false. 若 $x$ 為 false, 則為 true

還有  $>=$  (大於等於),  $<=$  (小於等於)...

# 流程控制

- **while** (當....)
- **if else** (如果)
- **switch** (如果)

# while

**while** 可以一直重複執行一件事情  
直到符合某個條件後，他就會停止了。

```
while (條件成立) {  
    // 做條件成立的事情  
}
```

```
var level = 0;

while(level < 10)
{
    level++;
    console.log('現在等級' + level);
}
```



# if else

**if** (判斷條件描述)

{

// 若符合條件，就執行這段 {} 裡面的 程式碼。

} **else** {

// 不符合條件，就執行這段 {} 裡面的 程式碼。

}

# if( ) { } else { }

如果結帳總額超過 1000 元，就跟使用者說你有9折優惠，否則則通知使用者沒有優惠。

```
var total = _____;
```

```
if (total >= 1000) {
```

```
    // TODO
```

```
} else {
```

```
    // TODO
```

```
}
```

# if( ){ } else if( ){ } else { }

## 04.js

如果結帳總額超過 **1000** 元，就跟使用者說  
你有**9**折優惠，  
如果超過 **600** 元，  
就跟使用者說你有 **95** 折優惠  
否則則通知使用者沒有優惠。

```
var total = _____;
```

```
if (total >= 1000) {
```

```
    // TODO
```

```
} else if (total >= 600) {
```

```
    // TODO
```

```
} else {
```

```
    // 前者兩種情況都不成立時。
```

```
}
```

# if 的結論

- 可以用 if 做二選一，或者是更多的選擇。
- 使用 if 敘述句，執行一段有條件的程式碼。
- if 敘述的結果必須要是 true/false。
- if 可以放在別的 if 裡。

# switch

switch 可以有效率地在多個情況中作出選擇。

```
switch (條件句) {  
    case 條件結果若為 A:  
        // 做一些事  
        break;  
    case 條件結果若為 B:  
        // 做一些事  
        break;  
    case 條件結果若為C:  
        // 做一些事  
        break;  
    default 預設值:  
        // 做一些事  
        break;  
}
```

# switch

**break** 可以讓條件符合之後，並且執行完該執行的程式碼後，離開整個 **switch** 的程式。

有 **break** 比較安全哦

# switch

```
switch (new Date().getDay()) {  
  case 0:  
    day = "Sunday";  
    break;  
  case 1:  
    day = "Monday";  
    break;  
  default:  
    console.log('今天不是星期天，也不是星期一');  
    break;  
}
```



# for 迴圈

設定一件事情要做幾次

定義一個變數  
並且要有初始值

只要變數值小於結束值，就執行條件  
(不一定是小於，這裏是舉例)

```
for(變數初始值; 變數值 < 結束值; 變數值 ++ ) {  
    // 執行內容  
}
```

每一次都更新變數的值

# 從 1 數到 100

```
for(var start = 1; start <= 100; start++)  
{  
  console.log(start);  
}
```

```
for(var start = 1; start <= 100; start = start + 1)  
{  
  console.log(start);  
}
```

從 1 數到 100，但是一次累加 2

```
for(var start = 0; start <= 100; start = start + 2)
{
  console.log(start);
}
```

當然也能遞減，從 100 數到 1 呢？

```
for(var start = 100; start >= 1; start--)  
{  
  console.log(start);  
}
```

## Homework!

- <https://www.codecademy.com/en/tracks/javascript>

**Thank you :D**