Javascript- განმარტებები

**1.Output -ნაწილი**

**innerHTML**- ჰტმლ ელემენტში ტექსტურად ჩვენება.

**document.write()-** გამოიტანს ბრაუზერში

**window.alert()** ფანჯარაში გამოტანა (ზედა მხარეს)

**console.log()-** ბრაუზერის კონსოლში გამოიტანოს

**document.getElementById()-** html-ში მიმართვა აიდდის

**2**.

**(ამოკოპირებული ნაწილი)**

**var-** აცხადებს ცვლადს

**let-** აცხადებს ბლოკის ცვლადს

**const** -აცხადებს ბლოკის მუდმივობას

**if-** აღნიშნავს განცხადებების ბლოკს, რომელიც უნდა შესრულდეს პირობით

**switch-** აღნიშნავს განცხადებების ბლოკს, რომელიც უნდა შესრულდეს სხვადასხვა შემთხვევაში

**for-** აღნიშნავს განცხადებების ბლოკს, რომელიც უნდა შესრულდეს ციკლში

**function-** აცხადებს ფუნქციას

**return-** გამოდის ფუნქციიდან

**try-** ახორციელებს შეცდომების დამუშავებას განცხადებების ბლოკში

**3.**

**let –** საშვალებას გვაძლევს მოცემულ ბლოკის ცვლადი შევქმნათ

**const –** რომელიც არ იცვლება

**var -** გლობალური შეუზღუდავი.

**True –** ჭეშმარიტი (მართალია)

**False -** არაჭეშმარიტი (ყალბი)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Operator | Example | Same As |
| = | x = y | x = y |
| += | x += y | x = x + y |
| -= | x -= y | x = x – y |
| \*= | x \*= y | x = x \* y |
| /= | x /= y | x = x / y |
| %= | x %= y | x = x % y |
| <<= | x <<= y | x = x << y |
| >>= | x >>= y | x = x >> y |
| >>>= | x >>>= y | x = x >>> y |
| &= | x &= y | x = x & y |
| ^= | x ^= y | x = x ^ y |
| |= | x |= y | x = x | y |
| \*\*= | x \*\*= y | x = x \*\* y |

[*https://www.w3schools.com/js/js\_assignment.asp*](https://www.w3schools.com/js/js_assignment.asp)

*ამ მაგალითების განმარტება*

*........................................................................................................................*

* *ჯავასკრიტის ობიექტი იწერება ხვეული ფრჩხილებით* {}

*const person = {*

*firstName:"John",*

*lastName:"Doe",*

*age:50,*

*eyeColor:"blue"*

*};*

* ჯავასკრიპტში მასივი იწერება კვადრატული ფრჩხილით [] რომელიც შეიცავს ელემენტებს. მასივის ინდექი იწყება ნულიდან და მასივში შეგვიძლია მასივის ჩასმა.

const cars = ["Saab", "Volvo", "BMW"];

**typeof -** არის ოპერატორი რითაც გაიგებთ ცვლადი რა სახის არის .

* ჯავასკრიპტში შეგვიძლია ცვლადს მნიშვნელობა არ ქონდეს.
* ასევე ცარიელი ცვლადიც შეგვიძლია.

მაგალითად: let car = "";

* Function- არის ბლოკი რომელიც შექმნილია ამოცანის ამოსახსნელად შეგვიძლია

სინტაქსი-

function name(parameter1, parameter2, parameter3) {  
  // code to be executed  
}

ფუნქციის შიგნით კოდი შესრულდება, როდესაც "რაღაც" **გამოიძახებს** (გამოძახებს) ფუნქციას:

* როდესაც ხდება მოვლენა (როდესაც მომხმარებელი დააჭერს ღილაკს)
* როდესაც ის გამოიძახება (გამოძახება) JavaScript კოდიდან
* ავტომატურად (თვითგამოძახება)

**ობიექტი**

რეალურ ცხოვრებაში ობიექტია მანქანა მას აქვს თვისებები წონა და ფერი და მეთოდები როგორიც არის დაწყება და გაჩერება

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ობიექტი** | **თვისებები** | **მეთოდები** |
|  | მანქანა.სახელი = Fiat  მანქანა. მოდელი = 500  მანქანა. წონა = 850  კგ მანქანა. ფერი = თეთრი | car.start()  car.drive()  car.brake()  car.stop() |

ობიექტებიც ცვლადებია.

This-მიმართვა მიმდინარე ობიეტის მიმართ.

Date() - გამოაქ ზუსტი დრო