berkay\_akar1@saintjim.me

JavaScript

İçindekiler

[Javascript Kodlarını Projeye Dahil Etmek 2](#_Toc98522062)

[Temel JS Komutları 3](#_Toc98522063)

[Veri Tipleri 4](#_Toc98522064)

* Javascript dosyalarının uzantısı .js şeklindedir.

# Javascript Kodlarını Projeye Dahil Etmek

JavaScript kodlarını projeye dahil etmek için 3 farklı yöntemimiz vardır.

1. Body Tagı İçerisinde en alt kısma <script> </script> yazmak

metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Body içerisine yazılır. Yapısı tıpkı aynı web sayfası içerisinde header kısmında <style> </style> şeklinde tanımlanmış olan css şeklinde düşünülebilir. () Body Tagının bitişinde konumlandırılır.

1. External dosya import işlemi

Body tagının bitişinden hemen önce tanımlanması gerekmektedir. External css dosyası gibi yorumlanabilir.

metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

1. Harici Dosya üzerinden tanımlama (Lokal)

metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

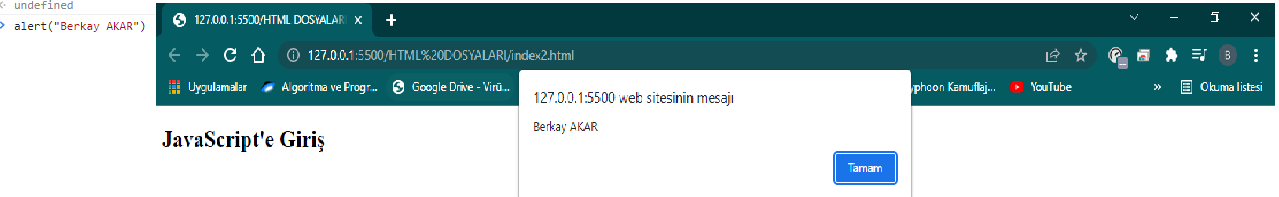
Tavsiye edilen tanımlama tipi body tagının bitim yerinin bir üstüdür. (bu tanımlama sadece uzak sunucuda iken parallel indirmede başlatılması işin kullanılır).

Kısaca üzerinden geçmek gerekirse genellikle body tagının bitiş yerinde tanımlanır

Script tagları içinde yazılan proje içinde src ile external dosyaya erişim sağlanabilir aynı şekilde uzaktaki bir dosya da çekilebilir.

# Temel JS Komutları

* **Alert(“ “) :** Ekrana popup şeklinde uyarı atmamızı sağlar çift tırnağın içi bir string gibi davranır.



* **Console.log(“Deneme”):** Ekran a Çıktı vermek için kullanılan bir komuttr.

metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Var a : değişken oluşturma için bir tiptir ve tip bağımsız iş yapar. Atılan tüm tipleri sistemde tutmasını sağlar C# taki gibi atanan ilk değer tipini referans alarak iş yapmamaktadır. C# taki gibi dynamic düşünülebilmektedir.

* **Console.clear():** Konsolu temizlemek için kullanılmaktadır.

* **Document.getElementById(“h3”).style.color =”green” :** id si h3 olan(tag değil h3 isimli bir tag (yani id = “h3”)) elementerlin renklerine green isminde bir string atayarak iş yaptık ve rengini değiştirdik. Ağırlıklı olarak sayfa üzerindelki yapılara müdahale amacı ile Document tagı kullanılmaktadır.

Javascript te kodlar noktalı virgül ile bitmektedir. (koymazsan hata vermemektedir. )

* **Var a = [1,2,3,4,5,6,7,8]**

Yukarıdaki örnekte bir dizi oluşturulmuştur. A[1],A[2] gibi index değerleri ile dizi içerisinde gezilebilmektedir. (C# taki gibi tip bagımlı değil içerisindeki item bazında bir tip bagımsız değişkendir.)

* **Typeof degisken\_ismi:** Sistemdeki değişkenin bizlere tip bilgisini çevirmektedir.
* **// , /\*\*/ :**  yorum satırı için işaretlerdir.

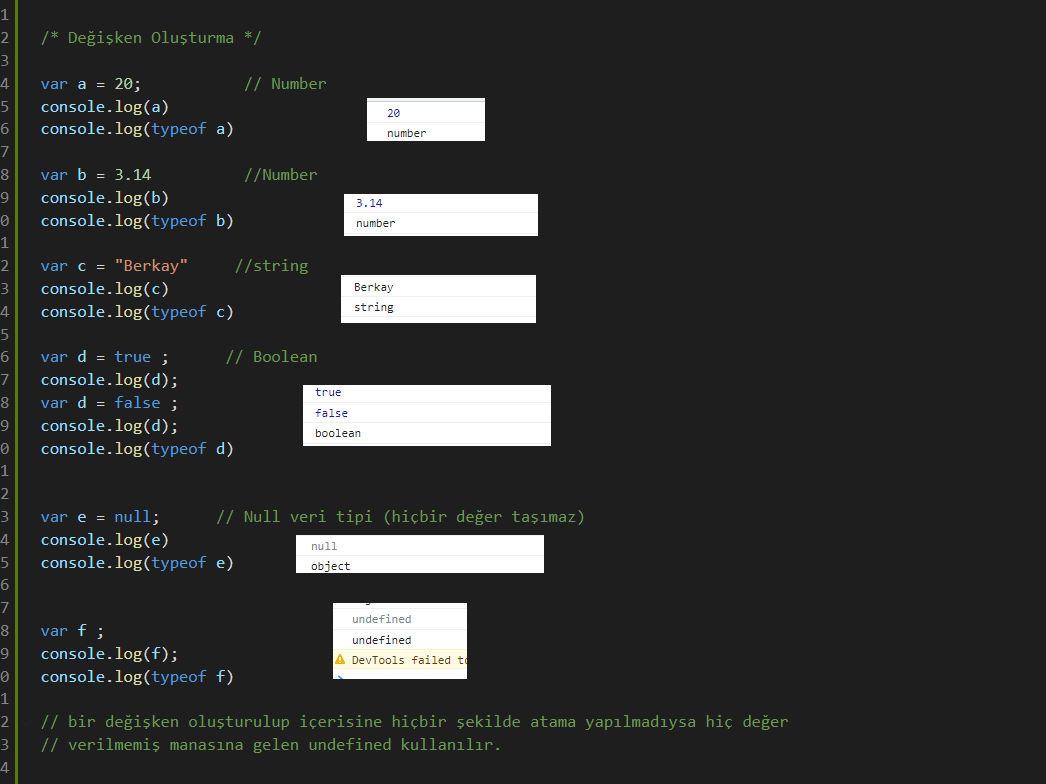
**metin, ekran, ekran görüntüsü içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu**

# Veri Tipleri

Javascript te değişken tiplerimizi diğer değişkenler ile benzerlik göstermektedir (int float double decimal object …). Javascript te **iki farklı değişken** tipi bulunur. Bunlardan birisi **primitive**, diğeri ise **Referans**

* Primitive veri tipi ilkel veri tiplerine denmektedir. (C# taki int float double char string ….. gibi düşünülebilir.)



* REFERANS VERİ TİPLERİ :

metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

metin içeren bir resim

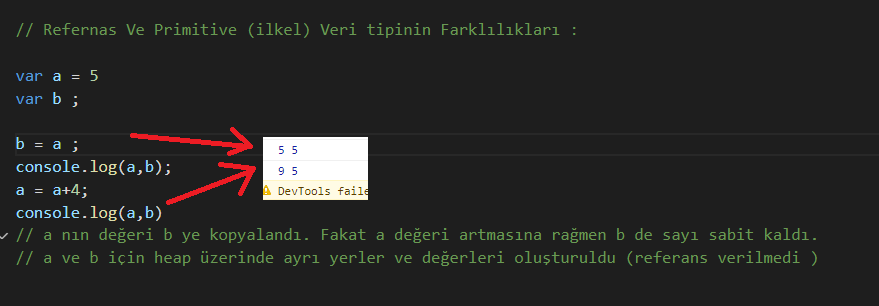
Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

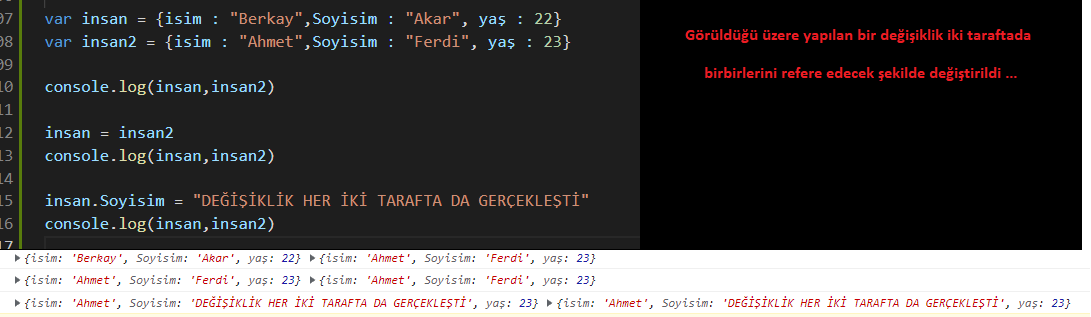
metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Nasıl kullanıldıkları, tanımlandıkları gibi çeşitli bilgiler bir yukarıdaki menüde aktaılmış bulunmaktadır. Primitive ve referans (ilkel ve referans):

Primitive veri tipi sadece bir verinin değeridir. Referans ise bellek üzerinde bir yer tutar. Ve o değer üzerinden iş yapar. Birbirlerine eşitlenme durumunda bellek üzerinde aynı yer refere edileceğinden ötürü yapılan bir değişiklik tüm değişkenleri etkilemektedir.



Referans Veri tipinde : 

Fakat önemli bir esas ise değişken oluştururlken bu tip kelimeleri yerine 3 seçeneğimiz vardır.

**Var :** C# taki ile aynı olup içerisinde her veri tipini tutabilen ve değişiklik yapmamıza izin veren bir değişken gibidir. C# takine nazaran ilk tanımlandığındaki tip e bağlı kalmayıp (dynamic) çalışmasıdır.

metin içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Let:

Const: