Tips & tricks

JS specijalnosti

POWERED BY:

nsoft sportradar

Basic tips

- ne zaboravite keyword **var**, pogotovo unutar funkcija (kakav problem možete napraviti?)
- Grupirajte argumente u funkciji.
- Koristiti ; na kraju svake naredbe.

Basic tips

- pazite na **typeof** i što ona vraća
  (za koje pogrešne tipove podataka u JS-u znate?)
- koristite **anonimne** funkcije
- ne koristite **delete** za brisanje iz niza
  (kakav problem nastaje?)
- koristite .**toFixed**() ili .**toPrecision**() kod rada s decimalnim brojevima
  (koja je razlika između ove dvije metode?)

Basic tips

- koristite **for ... in** petlju samo za rad s objektima
  (koja je razlika između for i for ... in petlje?)
- izbjegavajte **eval()** funckiju
  (why is eval evil?)
- u **setTimeout()** ili **setInterval**() proslijedite funkciju koju ste ranije definirali
  (Izbjegavajte proslijeđivanje stringa?)
- koristite **switch-case** umjesto mnogo if-else-ova

Basic tips

- koristite JSON.stringify() i JSON.parse() za **JSON**
  (čemu služe ove metode?)
- koristite **RegEx** izraze za rad sa parsiranjem teksta
  (čemu služe regex izrazi?)
- koristite **createDocumentFragment()** metodu kod dodavanja elemenata
  (zašto je ona korisna?)

Basic tips

appendanje jednog niza na kraju drugog:

- Array.prototype.push.apply(array1, array2);
- array1.concat(array2);

izbacite nešto s kraja niza:

var arr = [1, 2, 3, 4, 5, 6]; arr.length = 4;

Koristite indexOf().

Basic tips

- koristite shorthand zapise:
  var x = (y === 'yes') ? true : false;
  (kako se zovu ovi zapisi i zašto su dobri?)
- koristite shorthand pozive:
  foo === 10 && doSomething();
  umjesto if(foo === 10) doSomething();
  foo !== 5 && doSomething();
  umjesto if(foo !== 5) doSomething();

Basic tips

koristite map funkciju za izmjenu vrijednosti niza:

```
var squares = [ 1, 2, 3, 4 ].map( function( val ) {
        return val * val;
});
```

koristite primitivne operacije umjesto funkcija:

```
var min = a < b ? a : b;
        umjesto
var min = Math.min(a, b);
```

Za vježbu

Refaktorirajte i optimizirajte sljedeći kod: JSBin.

Type coversions

- 2 tipa vrijednosti: primitvne vrijednosti i objekti
- Primitivne vrijednosti: numbers, strings, boolean, undefined and null
- Ostale vrijednosti: objekti, uključujući nizove i funkcije.

Type conversions

2 tipa konverzije: implicitni i eksplicitni

- Implicitni: Javascript je vrlo fleksibilan jezik po pitanju tipova podataka. Npr. Ukoliko Javascript očekuje boolean vrijednost, a mi isporučimo string, Javascript će napraviti potrebnu konverziju.
- Eksplicitni: Ručno konvertovanje određenih tipova podataka, uglavnom jer automatsko konvertovanje može izazvati neželjene probleme.

Implicitna koverzija

- console.log(‘5’ - ‘2’);
- console.log(‘5’ * ‘3’);
- console.log(10 + “ objects”);
- console.log(1 - ‘x’);

Implicitna konverzija - Boolean

Provjera NaN vrijednosti koristeći isNaN() metodu.

Falsy vrijednosti

- Falsy: false, undefined, null, -0, +0, ‘’, NaN
- Truthy: sve ostale vrijednosti
- console.log(Boolean(undefined));
- console.log(Boolean(0));

Impliitna konverzija - String

- Nema upozorenja
- Vrijednosti će biti konvertirane automatski, i to pogrešno.
- var x = ‘5’;
- console.log(x + 1);
- console.log(x - 1);

Eksplicitna konverzija

- Najjednostavniji načini eksplicitne konverzije:
- Boolean()
- Number()
- String()
- Object()

- Boolean([])
- Number('5')
- String(false)

Konverzija i “jednakost”

- Konverzija se kod Javascripta odvija na vrlo fleksibilan način pa je također i “==” operator vrlo fleksibilan.

```
Null ==  undefined      // Ista vrijednost
“0” == 0                // String je konvertiran u broj prije usporedbe
 0 == false             // boolean je konvertiran u broj prije usporedbe
```

Konverzija i “jednakost”

- “==” i “===” operatori provjeravaju kada su dvije vrijednosti jednake koristeći dvije različite definicije jednakosti.
- “==” operator je poznat kao “equality” operator provjerava da li dvije varijable imaju istu vrijednost
- “===” operator je poznat kao “strict” operator jednakosti koji pored vrijednosti dvije varijable provjerava i njihov tip.

Za vježbu

http://jsbin.com/ranimapowa/edit?js ,console

POWERED BY: nsoft sportradar

SPARK. SCHOOL

THANK YOU

for attention