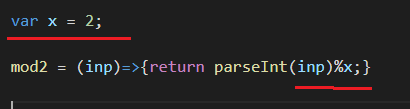
Лекция 03

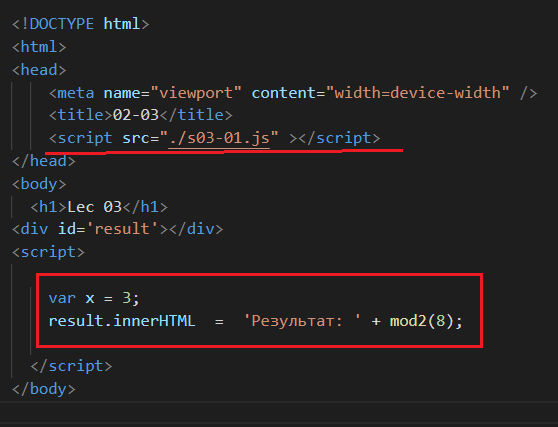
ПСКП

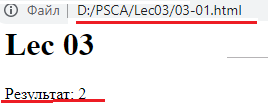
ПОИТ-3

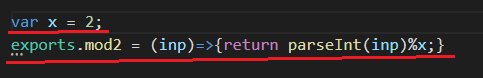
**ГЛОБАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ**

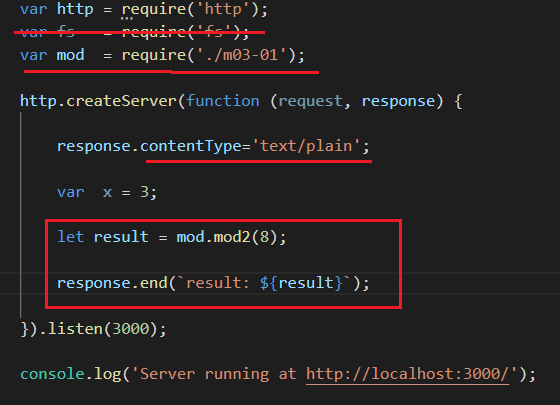
1. **Глобальные объекты: global, process, buffer**
2. **global:** отличие global от window

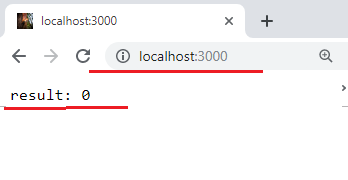
****

****

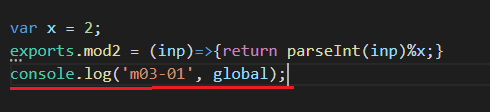
****

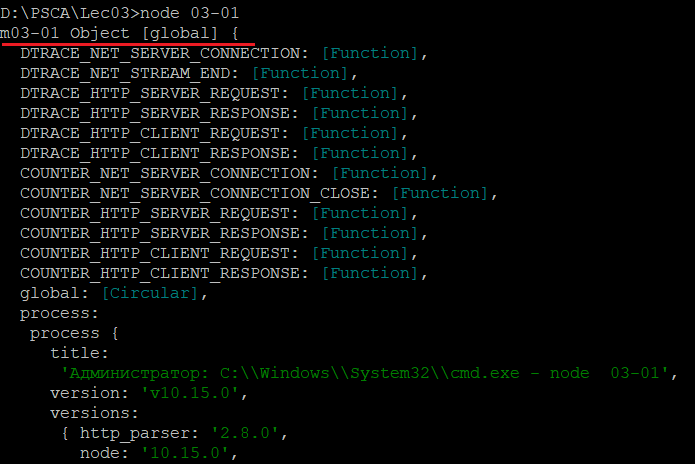
****

****

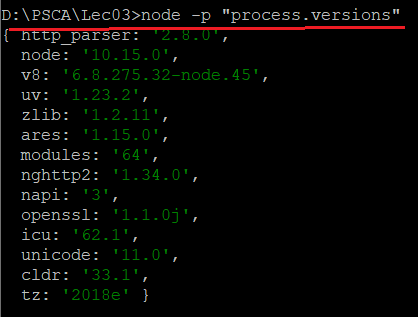
****

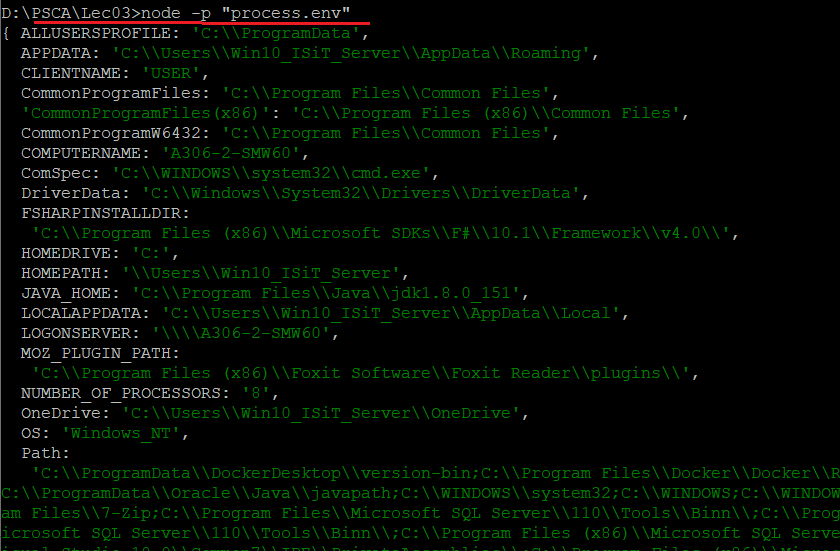
1. **global: *хранит var-данные на уровне модуля***.

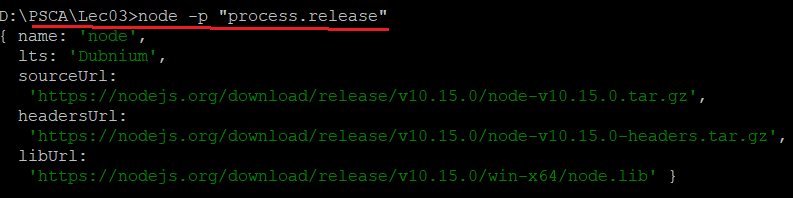
****

****

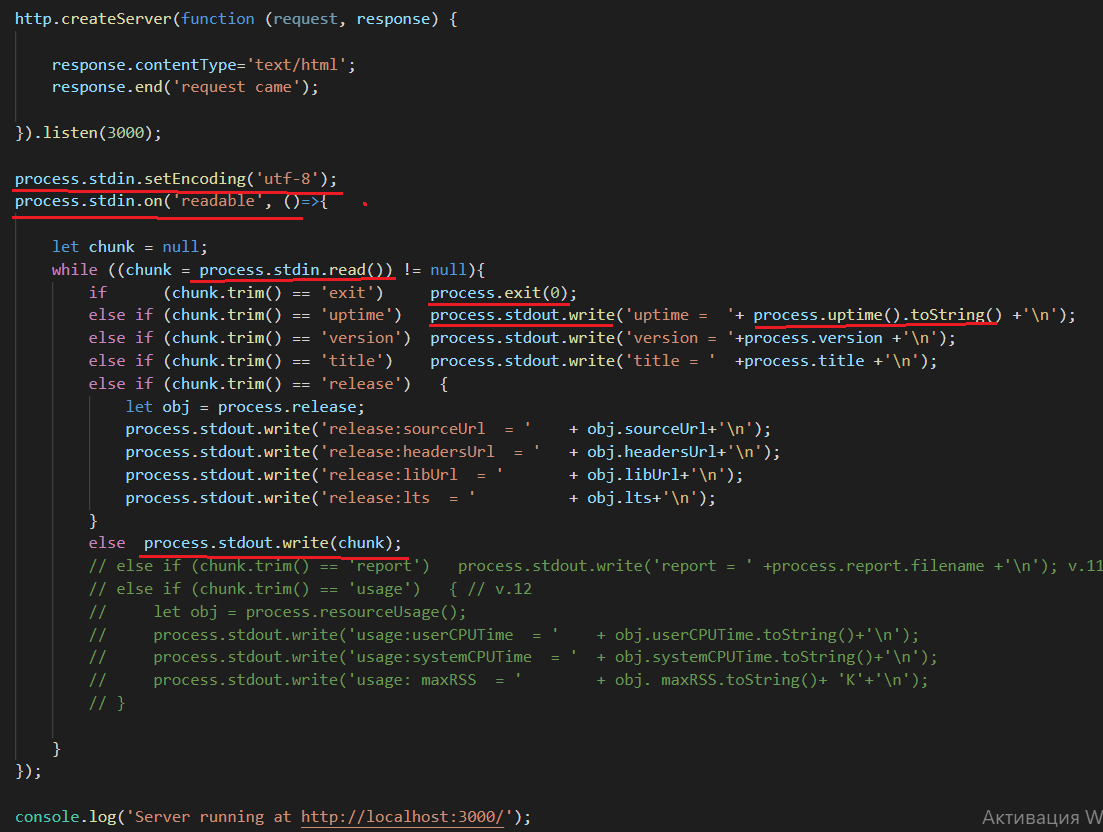
1. **process:** информация о среде выполнения

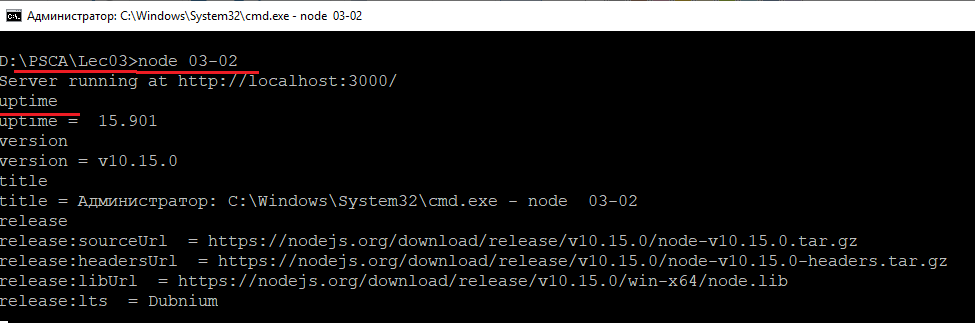
****

****

****

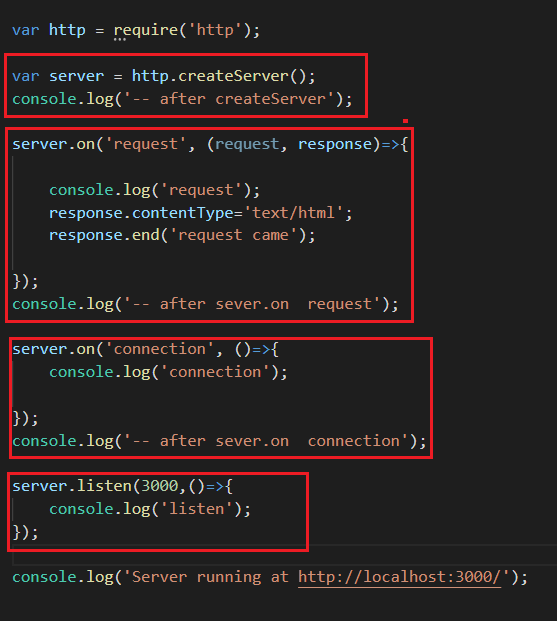
1. **process: stdin, stdout, stderr,…**

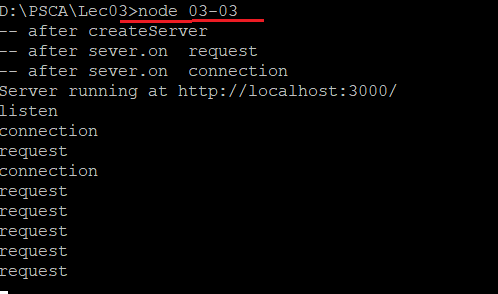
****

****

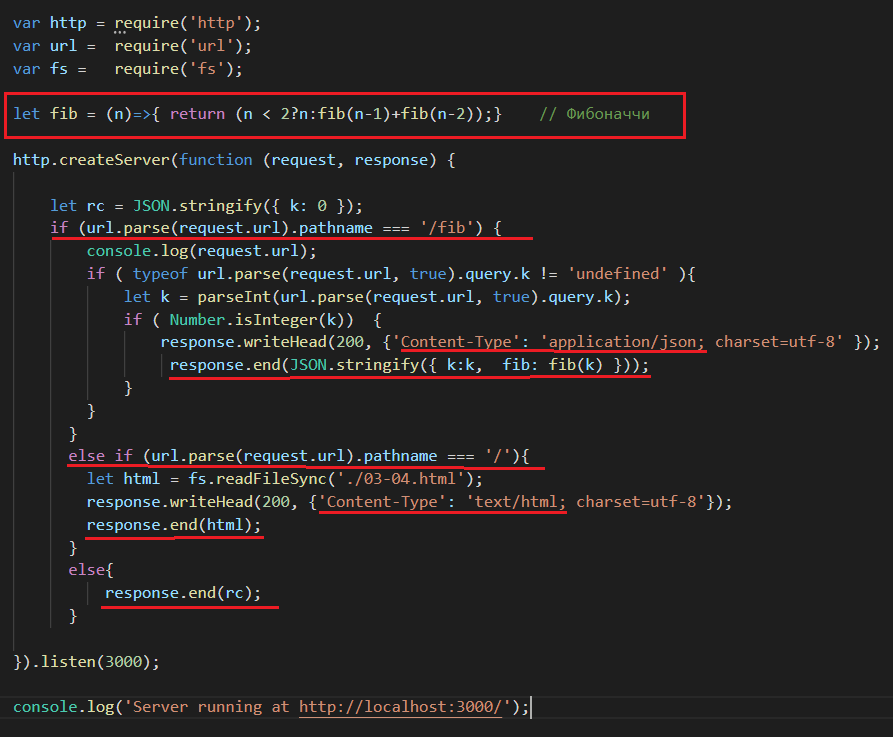
1. **Принцип издатель подписчик**



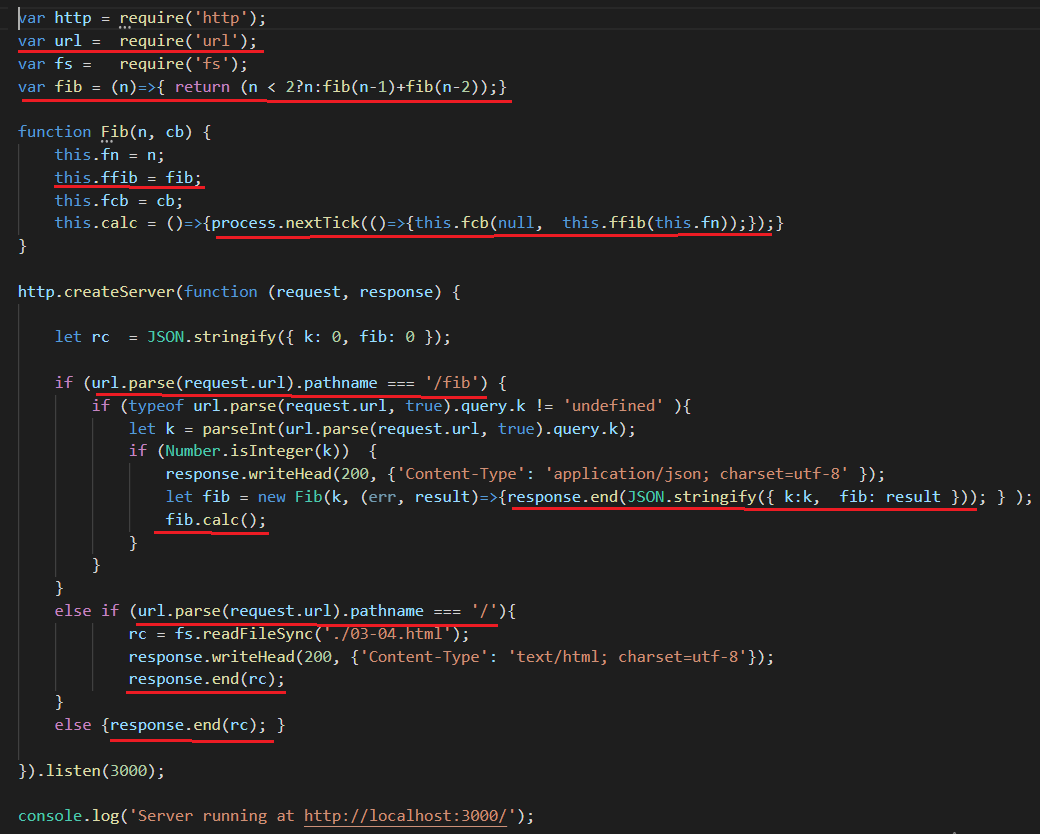
****

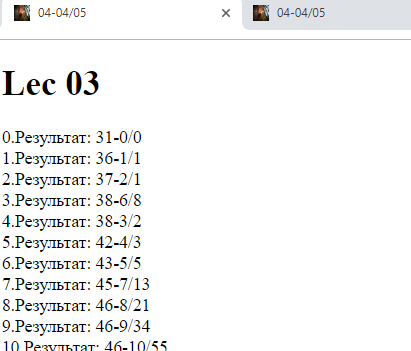
****

1. **process: process.nextTick**

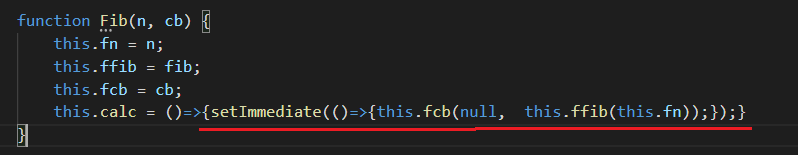
****

****

****

****

1. **setImmediate**

****

1. **buffer:** класс Buffer – предназначен для работы с двоичными данными: набором октетов.
2. **глобальные компоненты:** console, require, module, console.
3. **Принцип функционирования стека вызовов**



1. **Принцип функционирования стека вызовов и очереди callback-функций**









1. **Структура Calback-очереди**

