

# JS (JAVASCRIPT) – УРОК 1

# КАКВО ЩЕ ПРАВИМ ДНЕС

- Какво е JS
- Как се използва
- Първата ни програма
- Как се извежда изход на програма
- Какво са променливи
- Видове данни

# КАКВО Е JS



- JS е един от най-популярните езици за програмиране
- Той е подходящ за Уеб Програмиране
- С него променяме сайта ни от статичен към динамичен вид
  - **Пример за ползване на Js:**
    - Показване на скрито съдържание с натискане на бутон
    - Изписване на реална дата и час
    - Генериране на произволни числа и думи
      - Създаване на игри
      - И други

# КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

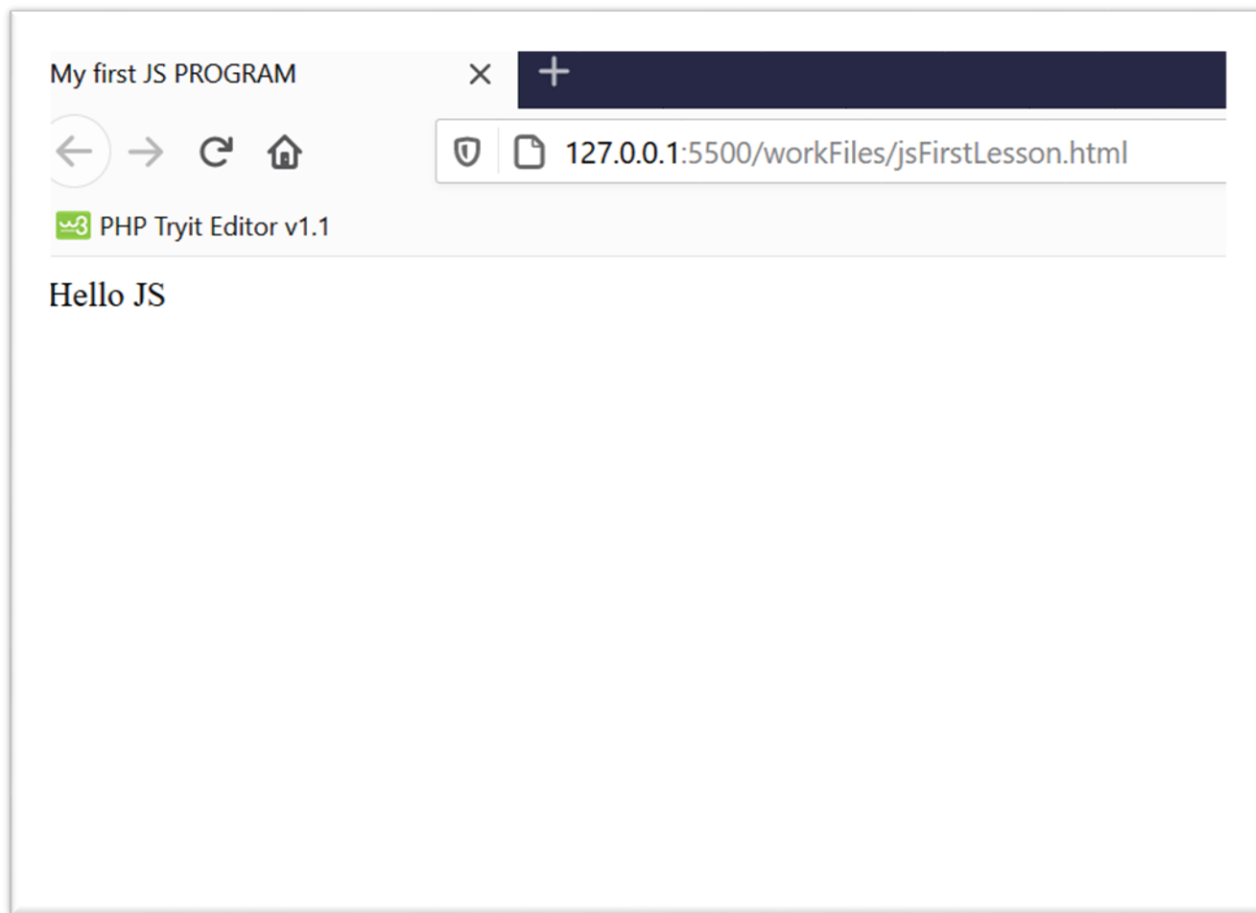
Има 2 начина за ползване:

- Чрез писане директно в html файла записвайки след **</body>**:
  - `<script>вашият код </script>`
- Чрез външен файл **name.js** след **</body>**:
  - `<script src="name.js" type="text/javascript"> </script>`
  - `src` е атрибут за извикване на връзка с файл
  - `type` показва на търсачките какъв тип скрипт имаме
  - `name.js` е името на файла, където `name` може да е всичко, но трябва да има **.JS**

# ПЪРВАТА НИ ПРОГРАМА

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>My first JS PROGRAM</title>
  </head>
  <body>

  </body>
  <script>
    document.write("Hello JS");
  </script>
</html>
```



# ИЗХОД НА ПРОГРАМАТА

- Има няколко варианта, които извеждат информация по различен начин
- Ние видяхме първия: **document.write(това което искаме);**
- Други начини са:
  - **alert(това което искаме);** → излиза на екрана малко прозорче с информацията
  - **console.log(това което искаме);** → с F12 можем да видим информацията
  - **Има и други начини, които ще учим по-нататък**

# ПРОМЕНЛИВИ

- Това са неща, в които можем да пазим наши данни
- Има 3 начина за записване:
  - `var name = value` -> `var` идва от (`variable` - променлива), `name` -> наше име, `value` -> стойността
  - `let name = value` -> Може да изчезне, ако излезем от нейния обхват
  - `const name = value` -> като `let`, но след това не можем да променяме `value`

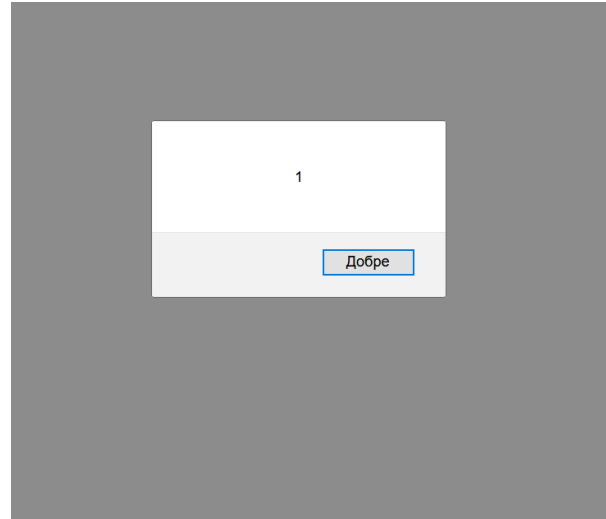


# ПРОМЕНЛИВИ

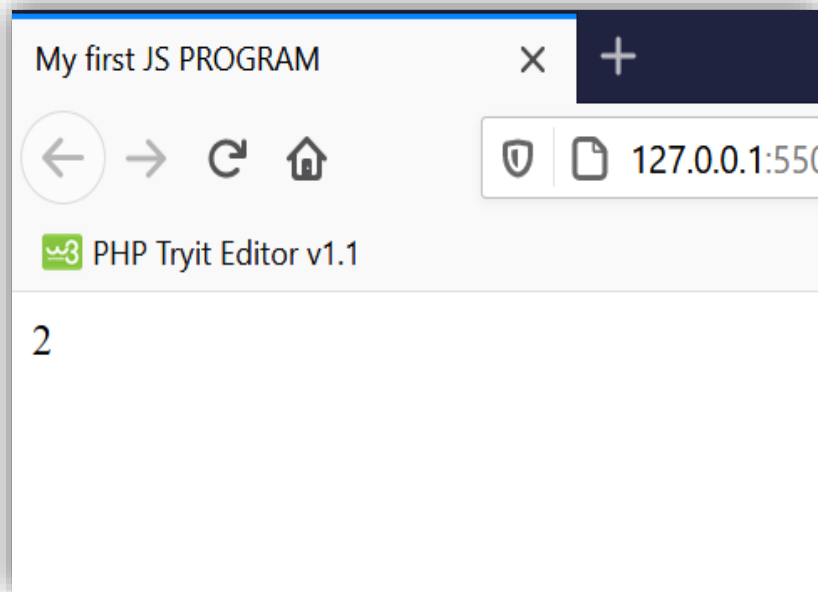
Примери за изход на променливите:

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>My first JS PROGRAM</title>
5   </head>
6   <body>
7
8   </body>
9   <script>
10    let x = 1;
11    var y = 2;
12    const z = 3.14;
13    alert(x);
14    document.write(y);
15    console.log(z);
16  </script>
17 </html>
```

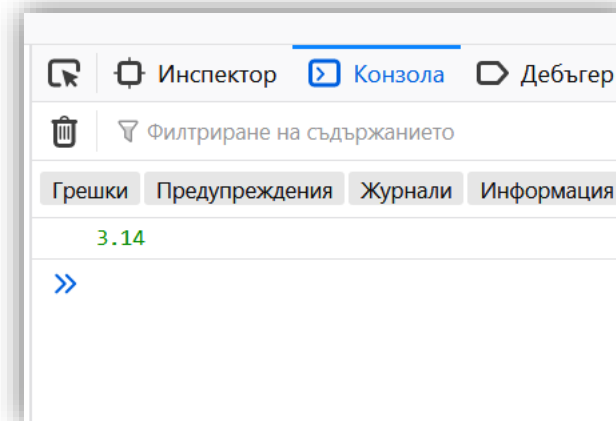
Нашият код



alert(x);



document.write(y);



console.log(z);



# ВИДОВЕ ТИПОВИ ДАННИ

- Това са нещата, които стоят на мястото на value в променливите

ТЕ СА:

1. Число(цяло или дробно) -> `var number = 3;`
2. String(текст или символен низ) -> `var str = "I love JS!";`
3. Булеви(имат само true(истина) или false(лъжа)) -> `var isItMe = true;`
4. Arrays(масиви – място за пазене на много променливи) -> `var arr = [1, "f", num];`
5. И други

## ЗАДАЧА ЗА ДНЕС:

- Създайте си 5 променливи от който тип данни желаете
- Отпечатайте ги на екрана
- Сложете с html заглавие и сложете някакъв фон чрез малко стилизиране