برای ایجاد کردن یک عکس در جاوااسکریپت و افزودن آن به صفحه می‌توان به این طریق عمل کرد:

**const** image = **document**.createElement(**'img'**);

*image.src = 'src/red-star.jpg';*

**document**.**body**.appendChild(image);

ایجاد و افزودن دکمه در جاوااسکریپت:

**const *button*** = **document**.createElement(**'button'**);

***button***.**innerText** = **'Click me'**;

***button***.onclick = () => {

};

**document**.**body**.appendChild(***button***);

در جاوااسکریپت تابعی وجود دارد که به ما این امکان را می دهد که تاخیری خودخواسته در اجرای کد بدهیم البته من نمی دانم که چرا باید خودمان بیاییم تاخیر در اجرا شدن کد بیندازیم اما در هر حال نام تابع setTimeOut است.

در جاوااسکریپت به این ترتیب میتوان numbdr بودن یک متغیر را تشخیص داد :

if (typeof 7 === “number”)

{}