

# СТАНДАРТЫ И ВЕРСИИ



ДЕНИС ЕЖКОВ



# ДЕНИС ЕЖКОВ

Frontend-разработчик в «Ростелеком IT»


 [aka\\_SKIff](#)

 [facebook.com/ezhkov](https://facebook.com/ezhkov)

 [@ezhkov](#)

# ПЛАН ЗАНЯТИЯ

1. Редакции и стандарты: основные изменения в версиях ES5-ES9
2. ES5: `var`, ES6: `let`, `const`
3. Синтаксис функций в привязке к стандартам ES5 / ES6
4. ES6: перебор итерируемых объектов с помощью `for...of`
5. ES6: тегированные шаблонные строки



# **РЕДАКЦИИ И СТАНДАРТЫ: ОСНОВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ВЕРСИЯХ ES5-ES9**



## ЗАЧЕМ ЭТО ЗНАТЬ?

- Точно знать какие именно возможности JavaScript можно использовать в конкретном проекте.
- Использовать новейшую версию языка, предоставляющую больше возможностей и содержащую меньше недостатков в дизайне языка.

---

# КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Чтобы все самые крутые фишки новых станартов были доступны можно использовать, например, транспайлер. Самый популярный транспайлер на сегодняшний день — [Babel](#)\*.

The word "BABEL" is written in a bold, yellow, hand-drawn style with black outlines and brushstroke textures. The letters are slanted and have a dynamic, energetic feel.

\* Рассмотрим на следующей лекции.

# РЕДАКЦИИ, СТАНДАРТЫ, ВЕРСИИ...?

1. Ecma International — организация, которая создает стандарты для технологий.
2. **ЕСМА-262** — это **стандарт**, изданный Ecma International (в нём прописана спецификация скриптового языка общего назначения).
3. **ЕСМА-262** можно считать учётным номером **ECMAScript**.
4. **ES1-ES9** — это **редакции (версии)** стандарта ЕСМА-262.

ECMAScript — стандарт, а JavaScript — самая популярная реализация этого стандарта.

---

# ВЕРСИИ ECMAScript

- **ES1:** 1997
- **ES2:** Июнь 1998
- **ES3:** Декабрь 1999
- **ES4:** так и не была принята
- **ES5:** Декабрь 2009
- ES6 === ES2015
- ES7 === ES2016
- ES8 === ES2017
- ES9 === ES2018



# ES5

- Strict mode – специальная директива `"use strict"` указывается для перевода кода в режим полного соответствия ES5 (с отсутствием полной обратной совместимости);
- объект `JSON` с методами `parse`, `stringify`;
- новые методы `Array` (`indexOf`, `lastIndexOf`, `forEach`, `map`, `filter`, `reduce`);
- новые методы `Object` и др.

# ES6 / ES2015

- `let`, `const`;
- стрелочные функции;
- параметры по умолчанию;
- `spread` / `rest` оператор;
- деструктуризация массивов и объектов;
- тегированные шаблонные строки;
- итераторы и генераторы;
- `Promise`;
- новый синтаксис для классов;
- тип данных `Symbol`;
- контейнерные типы: `Map`, `WeakMap`, `Set`, `WeakSet`.

# ES7 / ES2016

- Метод `includes` для класса `Array`;
- оператор для возведения в степень `**` (вместо `Math.pow`).

## ES8 / ES2017

- Конструкция `async` / `await`;
- `Object.values()` - функция, которая возвращает все значения собственных свойств объекта, исключая любые значения в цепочке прототипов;
- `Object.entries()` - метод, который возвращает ключи в виде массива в формате `[key, value]`;
- дополнение строк до заданной длины:  
`String.prototype.padStart()` /  
`String.prototype.padEnd()`.

## ES9 / ES2018

- Разделяемая память и атомарные операции;
- `Promise.prototype.finally()`;
- `for-await-of` для создания циклов, работающих с асинхронным кодом;
- устранение некоторых ограничений тегированных шаблонных строк;
- некоторые новые возможности работы с регулярными выражениями.

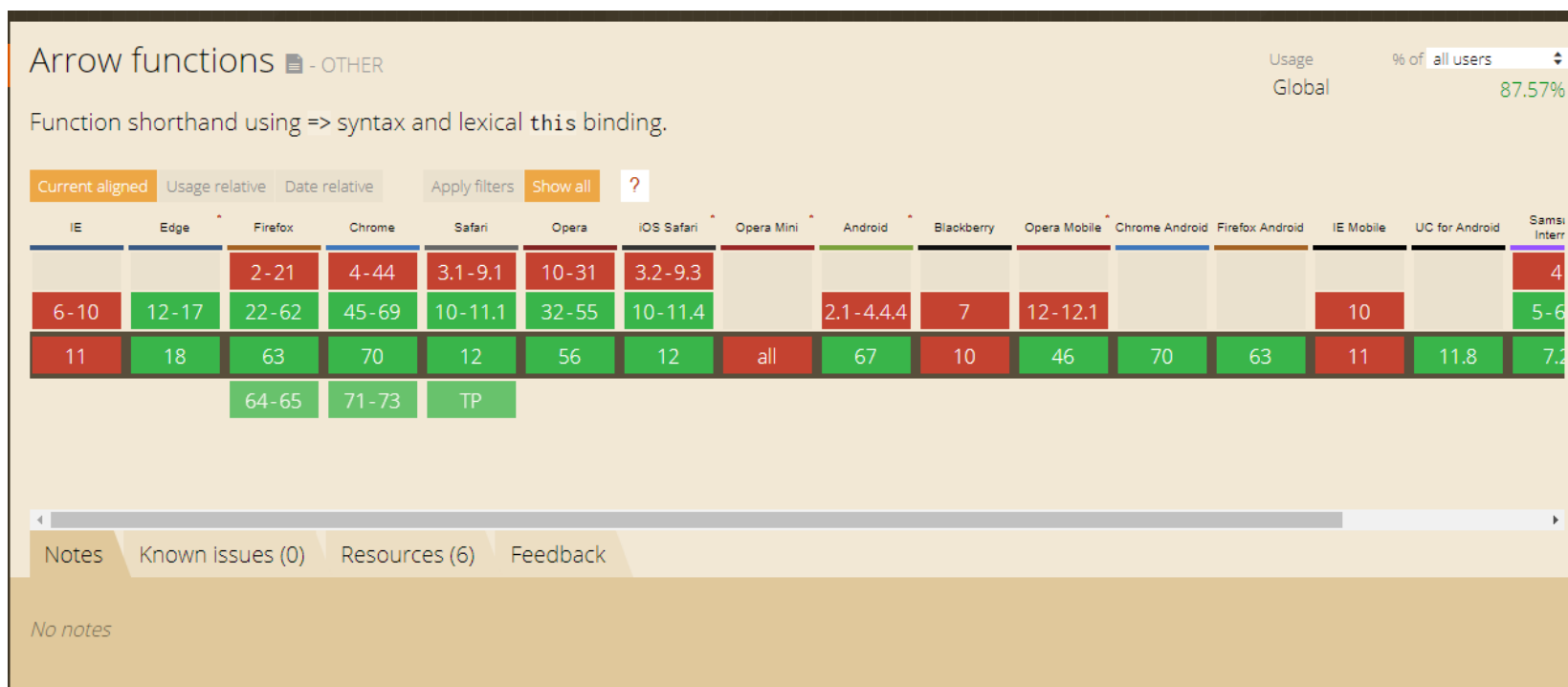


## ES.NEXT

- Динамический указатель на последнюю, еще находящуюся в разработке версию ECMAScript.

# ГДЕ УЗНАТЬ ПОДДЕРЖКУ?

- <https://caniuse.com>
- <https://developer.mozilla.org>



Поддержка стрелочных функций в браузерах, сайт [caniuse.com](https://caniuse.com)



# НА КАКОЙ ВЕРСИИ ЯЗЫКА ПИСАТЬ?

## ES6+

Возможности ES6 поддерживаются последними версиями практически всех браузеров (при необходимости использовать Babel).



1000

---

ES

ECMAScript

562016+nextintlnon-standardcompatibility table

Flattr

Sort byEngine types

Show obsolete platforms

Show unstable platforms

V8

SpiderMonkey

JavaScriptCore

Chakra

Carakan

qJS

Other

Minor difference (1 point)

Small feature (2 points)

Medium feature (4 points)

Large feature (8)

		Compilers/polyfills							Desktop browsers														
Feature name	Current browser	Traceur	Babel 6 + core-js <sup>[2]</sup>	Babel 7 + core-js <sup>[2]</sup>	Closure 2018.04	Type-Script + core-js	es6-shim	Konq 4.14 <sup>[3]</sup>	IE 11	Edge 16	Edge 17	Edge 18 Preview	FF 52 ESR	FF 58	FF 59	FF 60 Beta	FF 61 Nightly	CH 65, OP 52 <sup>[1]</sup>	CH 66, OP 53 <sup>[1]</sup>	CH 67, OP 54 <sup>[1]</sup>	CH 68, OP 55 <sup>[1]</sup>		
Optimisation		98%	56%	71%	71%	48%	59%	17%	5%	11%	96%	96%	96%	94%	97%	97%	98%	98%	97%	98%	98%		
<div>proper tail calls (tail call optimisation)</div>	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2		
Syntax																							
<div>default function parameters</div>	7/7	4/7	4/7	4/7	5/7	5/7	0/7	0/7	0/7	7/7	7/7	7/7	6/7	7/7	7/7	7/7	7/7	7/7	7/7	7/7	7/7		
<div>rest parameters</div>	5/5	4/5	3/5	3/5	2/5	4/5	0/5	0/5	0/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5		
<div>spread (...) operator</div>	15/15	15/15	13/15	13/15	11/15	4/15	0/15	0/15	0/15	15/15	15/15	15/15	15/15	15/15	15/15	15/15	15/15	15/15	15/15	15/15	15/15		
<div>object literal extensions</div>	6/6	6/6	6/6	6/6	5/6	6/6	0/6	0/6	0/6	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6		
<div>for..of loops</div>	9/9	9/9	9/9	9/9	6/9	3/9	0/9	0/9	0/9	9/9	9/9	9/9	7/9	9/9	9/9	9/9	9/9	9/9	9/9	9/9	9/9		
<div>octal and binary literals</div>	4/4	2/4	4/4	4/4	2/4	4/4	2/4	0/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4		
<div>template literals</div>	5/5	4/5	4/5	4/5	3/5	3/5	0/5	0/5	0/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5		
<div>RegExp "y" and "u" flags</div>	5/5	3/5	3/5	3/5	0/5	0/5	0/5	0/5	0/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5		
<div>destructuring declarations</div>	22/22	20/22	21/22	21/22	19/22	15/22	0/22	0/22	0/22	22/22	22/22	22/22	21/22	22/22	22/22	22/22	22/22	22/22	22/22	22/22	22/22		
<div>destructuring assignment</div>	24/24	23/24	24/24	24/24	21/24	19/24	0/24	0/24	0/24	24/24	24/24	24/24	23/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24		
<div>destructuring parameters</div>	24/24	19/24	21/24	21/24	19/24	16/24	0/24	0/24	0/24	23/24	23/24	23/24	21/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24		
<div>Unicode code point escapes</div>	2/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	0/2	0/2	0/2	2/2	2/2	2/2	1/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2		
<div>new.target</div>	2/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	0/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2		
Bindings																							
<div>const</div>	16/16	14/16	14/16	14/16	14/16	14/16	0/16	2/16	12/16	16/16	16/16	16/16	16/16	16/16	16/16	16/16	16/16	16/16	16/16	16/16	16/16		
<div>let</div>	12/12	10/12	10/12	10/12	10/12	10/12	0/12	0/12	10/12	12/12	12/12	12/12	12/12	12/12	12/12	12/12	12/12	12/12	12/12	12/12	12/12		
<div>block-level function declaration<sup>[15]</sup></div>	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes		
Functions																							
<div>arrow functions</div>	13/13	11/13	9/13	9/13	10/13	9/13	0/13	0/13	0/13	13/13	13/13	13/13	13/13	13/13	13/13	13/13	13/13	13/13	13/13	13/13	13/13		
<div>class</div>	24/24	17/24	19/24	19/24	14/24	19/24	0/24	0/24	0/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24	24/24		

---

ES5: `var`,

ES6: `let`, `const`

# ОБЪЯВЛЕНИЕ ПЕРЕМЕННЫХ. ES5

В стандарте ES5 переменную можно было объявить только одним способом:

```
var a = 10;
```

# ОБЪЯВЛЕНИЕ ПЕРЕМЕННЫХ. ES6

В стандарте ES6 объявить переменные можно как `const` или `let`:

```
const a = 10;
```

```
let a = 10;
```

# ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ `const` ОТ `let` ?

Варианты ответа:

1. Функция не может быть объявлена как `const`.
2. `const`, в отличие от `let`, создает неизменяемую переменную.
3. Имеют разные области видимости.
4. Переменные, объявленные как `const`, обязательно должны иметь быть названы верхнем регистре.

# const

`const` используют для объявления «констант», которые не будут в дальнейшем изменяться:

```
1  const numberOfDays = 31;  
2  //Uncaught TypeError: Assignment to constant variable  
3  numberOfDays = 28;
```

# НЕЛЬЗЯ ПЕРЕОПРЕДЕЛИТЬ

Переопределение объекта запрещено:

```
1  const numberOfDaysInMonths = {  
2    November: 30,  
3    December: 31,  
4  };  
5  
6  //Uncaught TypeError: Assignment to constant variable  
7  numberOfDaysInMonths = {  
8    November: 30,  
9  };
```

# МОЖЕМ ИЗМЕНИТЬ ИЛИ ДОБАВИТЬ СВОЙСТВО

Но можем изменить какое-то свойство или добавить новое:

```
numberOfDaysInMonths.January = 31;  
console.log(numberOfDaysInMonths.January); // 31
```



## const C МАССИВАМИ

```
1  const numberOfDaysInMonths = [  
2      31, 28, 31, 30, 31, 30,  
3      31, 31, 30, 31, 30, 31,  
4  ];  
5  
6  //Uncaught TypeError: Assignment to constant variable  
7  numberOfDaysInMonths = [31, 28, 31];
```

# ВОПРОС

Что будет выведено в стр. 3?

```
1  const numbersArray = [1, 2, 3, 4, 5];  
2  numbersArray[0] = 10;  
3  console.log(numbersArray);
```

# ОТЛИЧИЯ `var` ОТ `let` / `const`

## Область видимости

- Переменная, объявленная как `var`, доступна в функции, в которой объявлена.
- Переменная, объявленная как `let`, доступна только в рамках блока `{...}`, в котором объявлена. В качестве блока могут выступать: функции, `if`, `while` или `for` и др.

# ВОПРОС

Что будет выведено (стр. 5, 7)?

```
1  var isExamPassed = false;
2  var isGoodStudent = true;
3  if (isGoodStudent) {
4      var isExamPassed = true;
5      console.log(isExamPassed); // ?
6  }
7  console.log(isExamPassed); // ?
```

# OTBET

```
1  var isExamPassed = false;
2  var isGoodStudent = true;
3  if (isGoodStudent) {
4      var isExamPassed = true;
5      console.log(isExamPassed); // true
6  }
7  console.log(isExamPassed); // true
```

# ВОПРОС

Что будет выведено в этом случае?

```
1  let isExamPassed = false;
2  let isGoodStudent = true;
3  if (isGoodStudent) {
4      let isExamPassed = true;
5      console.log(isExamPassed); // ?
6  }
7  console.log(isExamPassed); // ?
```

# OTBET

```
1  let isExamPassed = false;
2  let isGoodStudent = true;
3  if (isGoodStudent) {
4      let isExamPassed = true;
5      console.log(isExamPassed); // true
6  }
7  console.log(isExamPassed); // false
```

## let В ЦИКЛЕ

Для каждой итерации создаётся своя переменная. Сравним:

```
1 // выведет цифры от 0 до 9
2 for (let i = 0; i < 10; i++){
3     setTimeout(() => console.log(i), 1000)
4 }
5
6 // выведет 10 раз цифру 10
7 for (var i = 0; i < 10; i++){
8     setTimeout(() => console.log(i), 1000)
9 }
```





# СИНТАКСИС ФУНКЦИЙ В ПРИВЯЗКЕ К СТАНДАРТАМ ES5 / ES6

# СИНТАКСИС ФУНКЦИЙ В ES5

В ES5 функцию можно объявить следующим образом:

```
1  // объявление функции (Function Declaration)
2  function multiply(a, b) {
3      return a * b;
4  }
5
6  // функциональное выражение (Function Expression)
7  var multiply = function(a, b) {
8      return a * b;
9  }
```

# СТРЕЛОЧНЫЕ ФУНКЦИИ В ES6

В ES6 появляются стрелочные функции:

```
1 // примерный аналог объявления функции выше
2 const multiply = (a, b) => {
3   return a * b;
4 };
5
6 // аналог предыдущей функции,
7 // но return опущен (т.к. подразумевается неявно):
8 const multiply = (a, b) => a * b;
9 // можно добавить скобки для читабельности: (a * b)
```



## РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Стрелочные функции позволяют использовать более короткий синтаксис при объявлении и, кроме того, решают проблему [потерянного this](#).

## ES6: ПАРАМЕТРЫ ПО УМОЛЧАНИЮ

```
1 // ES5
2 var getTitle = (title) {
3     title = title || 'Безымянный';
4     console.log(title);
5 };
6
7 // ES6
8 const getTitle = (title = 'Безымянный') => {
9     // ...
10    console.log(title);
11 };
```

## ES6: ДЕСТРУКТУРИЗАЦИЯ В ПАРАМЕТРАХ

Пользователь кликает на какой-то элемент и функции-обработчику событий `onClick` приходит объект `event`:

```
1 // ES5
2 var onClick2 = function(event) {
3     console.log(event.target, event.type);
4 }
5
6 // ES6
7
8 // event = { target: {...}, type: '...', ... }
9 const onClick = ({ target, type }) => {
10     console.log(target, type);
11 }
```

## ES6: ОПЕРАТОР SPREAD (...REST)

Получение массива аргументов при помощи оператора spread (...rest):

```
1  const multiply = (multiplier, ...args) => args.map(  
2    element => multiplier * element,  
3  );  
4  
5  console.log(multiply(2, 1, 2, 3)); // [2, 4, 6]
```

# В ЧЁМ РАЗНИЦА?

Разница между стрелочными и классическими функциями в том, что стрелочные функции не имеют своего `this` и `arguments` (получают из окружающего контекста):

```
1  const group = {  
2    groupName: 1,  
3    students: ['Иванов', 'Петров', 'Сидоров'],  
4    showList() {  
5      this.students.forEach(student =>  
6        console.log(  
7          'Группа: ' + this.groupName +  
8          ', ' + student  
9        )  
10     });  
11   }  
12 }
```



---

# ES6: ПЕРЕБОР ИТЕРИРУЕМЫХ ОБЪЕКТОВ С ПОМОЩЬЮ `for...of`



# ИТЕРИРУЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ

ES6 добавлены «итерируемые» (iterable) объекты, чьё содержимое можно перебрать в цикле (массивы, строки, Map, Set, DOM-коллекции и т.д.).

## ES5: ПЕРЕБИРЕМ МАССИВ

```
1  let numbersAr = [10, 20, 30];
2
3  var double = function() { // только для массивов
4      numbersAr.forEach(function(value){
5          console.log(value);
6      });
7  };
8
9  var double2 = function() {
10     for (var i = 0; i < numbersAr.length; i++) {
11         console.log(numbersAr[i] * 2);
12     }
13  };
```

## ES6: ПЕРЕБИРЕМ МАССИВ

```
1  let numbersAr = [10, 20, 30];
2
3  const double = () => {
4    for (let value of numbersAr) {
5      console.log(value * 2);
6      // выведет построчно 20, 40, 60
7    }
8  };
```

# ПЕРЕБЕРЁМ СТРОКУ

```
1 | for (let char of 'лекция') {  
2 |     console.log(char.toUpperCase());  
3 |     // выведет Л, Е, К, Ц, И, Я  
4 | }
```



# ES6: ТЕГИРОВАННЫЕ ШАБЛОННЫЕ СТРОКИ

# ШАБЛОННЫЕ СТРОКИ

Для начала вспомним что такое шаблонные строки (ES6):

```
1 //ES5
2 const a = 5;
3 const b = 10;
4 console.log(
5     'Сумма: ' + (a + b) + ', разность: ' + (a - b)
6 );
7
8 //ES6
9 console.log(`Сумма: ${a + b}, разность: ${a - b}`);
```

Помимо того, что это легче читается, уходит путаница с приведением типов с оператором `+`.

# ЗАДАЧА

По количеству баллов, которые студент получил за тест, вывести его оценку в формате: Студент [Фамилия] получил оценку [N].



## РЕШЕНИЕ: ФУНКЦИЯ

```
1  const formatMark = (strings, person, numberOfPoints) => {
2    const student = strings[0]; // Студент
3    const points = strings[1]; // получил оценку
4    let mark;
5    if (numberOfPoints <= 60) {
6      mark = '2';
7    } else if (numberOfPoints > 61 && numberOfPoints <= 75) {
8      mark = '3';
9    } else if (numberOfPoints > 76 && numberOfPoints <= 85) {
10     mark = '4';
11   } else if (numberOfPoints > 86) {
12     mark = '5';
13   }
14   return `${student}${person}${points}${mark}`;
15 }
```

## РЕШЕНИЕ: ВЫВОД В КОНСОЛЬ

```
1  const person = 'В. Пупкин';  
2  const numberOfPoints = 85;  
3  const output = formatMark`Студент ${person} получил оценку ${numberOfPoints}`;  
4  console.log(output); // Студент В. Пупкин получил оценку 4
```



# ИТОГИ

## ЧЕМУ МЫ НАУЧИЛИСЬ

- Узнали зачем нужны стандарты JavaScript, основные изменения в версиях ES5-ES9, как узнать поддерживает ли браузер ту или иную новую возможность JavaScript и как использовать свежие возможности.
- Как объявить переменную при помощи `var`, `let`, `const`, и в чём разница.
- Повторили как объявлять функции в ES5 и стрелочные функции в ES6.
- Как перебирать итерируемые объекты с помощью `for...of` (ES6).
- Как использовать тегированные шаблонные строки (ES6).



## ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

- [Википедия: Консорциум Всемирной паутины](#)
- [MDN Web Docs: Функции](#)
- [MDN Web Docs: Шаблонные строки](#)



**Задавайте вопросы и напишите отзыв о лекции!**

**ДЕНИС ЕЖКОВ**

 [aka\\_SKIff](https://t.me/aka_SKIff)

 [facebook.com/ezhkov](https://facebook.com/ezhkov)

 [@ezhkov](https://t.me/@ezhkov)