Курс по JavaScript

1. Emmet находится в VS Code по умолчанию.
2. Плагин JShint нужен для нахождения ошибок в коде (не установлен по умолчанию).
   1. Смотрим документацию JShint и устанавливаем через командную строку необходимые плагины (одной командой)
   2. Скачиваем Node JS
   3. Можно создать .jshintrc (для создания настроек для файла, если надо для нескольеих проектов, то кидаем этот файл в родительскую директорию для данных проектов)

Глава №4

Что такое JS и как его подключить к странице

1. electron js 🡪 десктопный фреймворк для создания приложений

Подключение JS к странице

1. Мы можем подключить js к html разметке двумя способами, первый из которых 🡪 это написание кода js внутри разметки, данный способ является нежелательным и не используется в больших проектах.

<script>

     alert("Open the button")

</script>

Данный скрипт выводит на экран сообщение перед каждой загрузкой страницы.

2. Второй способ 🡪 написание script в отдельном файле. Мы подключаем script в нашей вёрстке, но можем выполнить script и без вёрстки.

2.1 Подключение к вёрстке

<script src="js/script.js"></script>

2.2 Написание script

console.log(1)

В консоль выводится цифра ”1”.

Глава №5

Переменные и строгий режим

1. Переменные в js могут быть изменяемы и неизменяемые. Переменные, которые можно изменить идут с типом let.

2. Переменные, которые перезаписывать нельзя имеют тип const, если у нас const на словарь или подобную структуру, то в переменную нельзя перезаписать новый словарь, но можно изменить значения внутри переменной.

let ageUser = 32;

const ageMaster = 45;

console.log(ageUser);

console.log(ageMaster);

3. Так же существует устаревший тип var, его проблема, что переменные объявленные с таким типом могут использоваться до объявления в коде, что приводит к логическим ошибкам.

console.log(name);

var ageUser = 32;

4. Переменные видны только внутри блока кода, в котором они объявлены.

{

    let age =32;

    console.log(age);

}

console.log(age);

Во втором console.log(age) будет ошибка, так как он не видит нашу переменную.

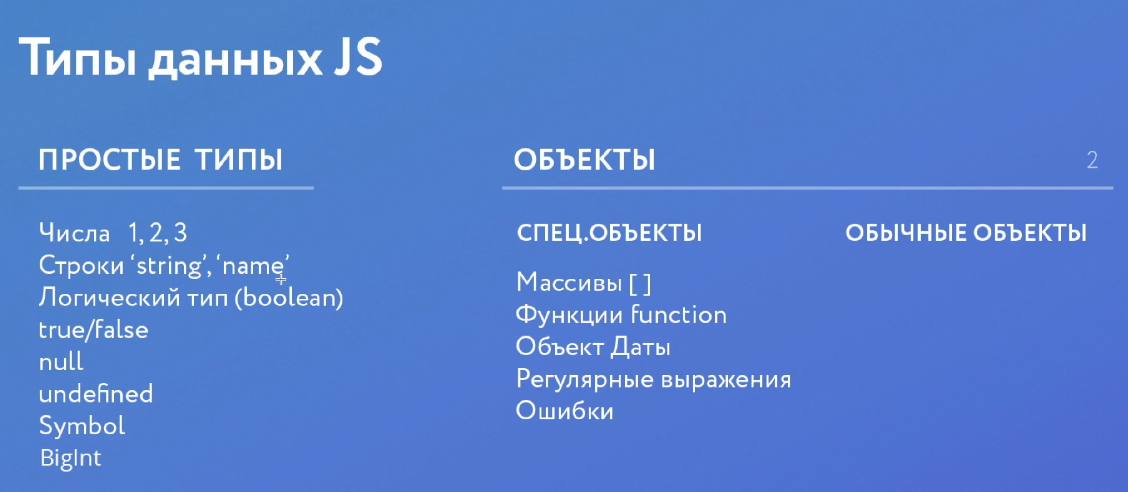
5. Чтобы указать, что мы используем современный код прописываем директиву “use scrict”, данная директива устраняет неточности при работе в современном режиме. Данную директиву прописываем в главном файле в самой первой строке.



6. В js переменные могут не иметь типа, но в современной нотации “use strict”, это неразрешено.

Глава №6

Классификация типов данных в JS



1. При делении на ноль мы не вылетим с ошибкой, а получим вывод infinity.

2. При умножении строки на число получим Nan

Типы ошибок

1. undefind 🡪 если переменная объявлена, но в ней ничего нет

2. null 🡪 если вызываем, то чего ещё не существует (код упадёт с ошибкой).

'use strict';

// Работаем с прмитивными типами данных

let age = 32;

console.log(age);

let name = "Sanya";

console.log(name);

// работаем с объектами

// массив и объект их создание и использование

// к объекту можно обратиться двумя способами,

// через точку или скобки

// массив не является собственным типом данных, он является

// разновидностью объекта.

let object = {

    age: 32,

    name: "Tolan",

    isMarriade: true

};

console.log(object.name);

console.log(object['age']);

const mass = [1, 2, 5, 6, 33];

console.log(mass[1]);

console.log(mass[3]);

Глава №7

Простое общение с пользователем

1. Команда alert, помогает связаться с пользователем, её основной минус, что мы не можем стилизовать окно данной команды, так как это является частью браузера.

2. Так же существуют ещё две команда для работы с пользователем, это confirm и prompt

'use strict';

// все функции : alert, confirm, prompt

// могут использоваться только в браузере

// так как они существуют только внутри браузера

// данные функии начинают своё выполнение ещё до создания разметки <body></body>

// при использовании alert

// пользователю выводится текст внутри alert

alert("Hello user");

// данная команда выводит пользователю окно ы выбором (да или нет)

// так же имеется возвращаемое булево значение в зависимости от нажатой кнопки

let bool = confirm("Вам есть 18?", ">18");

console.log(bool);

// данный метод предлагает пользователю ввести что-либо

// ответ пользователя можно записать в виде строки

// так же данные можно сразу конвертировать, в числовой формат,

// как показано ниже с помощью +

let inform = +prompt("Введите свой возраст");

console.log(inform, typeof(inform));

Глава №8

Интерполяция

'use strict';

//Для более кдобного фоматирования строк, можно использовать ососбые скобки

// как преведено ниже, мы внутри строки без знака + можем добавить в url

// часть переменной полученной из другого метода prompt

let path = prompt("Input path");

const url = `https://some.url//${path}`;

console.log(url);

Глава №9

Операторы в JS

'use strict';

// в JS практически все операторы имеют

// такой же смысл, как и в java

// но стоит выделить оператор сравнения

let age = 32;

let age\_1 = 33;

console.log(age + age\_1);

// в данном случае в первых двух строках будет выведено true

// так как мы сравниваем по значению, а не потипу

// в третьей строке будет выведено false

// так как мы уже сравниваем по значению и типу

console.log(2 \* 4 == 8);

console.log(2 \* 4 == '8');

console.log(2 \* 4 === '8');

// булевы операторы в JS так же стандартны

const isbool = true,

        isfalse = false;

console.log(isbool && isfalse);

console.log(isfalse || isfalse);

console.log((isfalse && isbool) || isbool);

console.log(isbool || isfalse != isfalse);

// важно помнить, что == сравнивает по значению,

// поэтому 6 == '6' будет true

// для сравнения по значению и типу используем

// оператор === и тут 6 === '6' будет false

Глава №12

Работа с объектом

'use strict';

let object = {

        movie: {}

};

// Считываем две переменные

let age = prompt("age", "23");

let name = prompt("Name", 'Tolan');

// внесли значение "age" в кавычках

// во втором случае внесли значение без кавычек

object.movie["age"] = age;

object.movie[name] = name;

// при выводе первый ключ выведется корректно

// второй ключ выведет undefind

console.log(object.movie["age"]);

console.log(object.movie["name"]);

Глава № 13

Условия

'use strict';

let age = 32;

// после первого верного условия мы выходим из кода

if(age == 32){

        console.log("Good");

}

else if(age < 50){

        console.log("Good1")

}

else{

        console.log("Bad");

}

// тернарный оператор позволяет выводить одно из двух условий

// после сравнения

(age > 30) ? console.log(age) : console.log(age + 1);

// switch case делает проверку по строгому ставрению

// по умолчанию можно поставить default

switch(age){

        case 30:

                console.log(30);

                break;

        case 32:

                console.log("32 + 1");

                break;

        case 100:

                console.log(100);

                break;

        default:

                console.log("Finallys")

                break;

}

Глава №14

Циклы