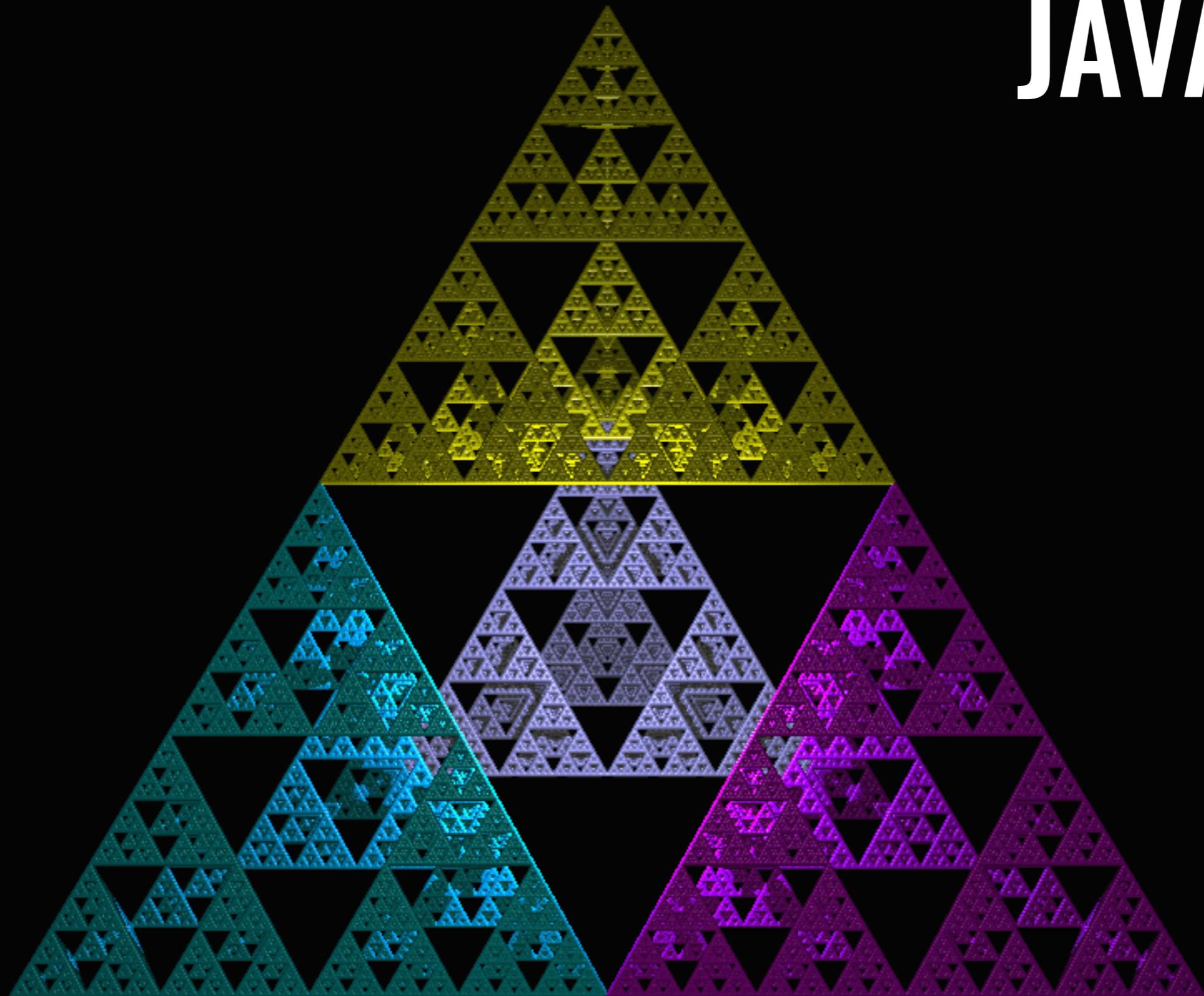


JAVASCRIPT

И

D3

СТРУКТУРЫ ДАННЫХ JAVASCRIPT



Объекты

```
01: var human = {  
02:   firstName: 'John',  
03:   secondName: 'Doe',  
04:   age: 25,  
05:   name: function () {  
06:     return this.firstName + ' ' + this.secondName;  
07:   },  
08:   greet: function () {  
09:     return 'Hello, I am ' + this.name();  
10:   }  
11: }
```

Объекты

```
01: var human = {  
02:   firstName: 'John',  
03:   secondName: 'Doe',  
04:   age: 25,  
05:   name: function () {  
06:     return this.firstName + ' ' + this.secondName;  
07:   },  
08:   greet: function () {  
09:     return 'Hello, I am ' + this.name();  
10:   }  
11: }
```

Ключ

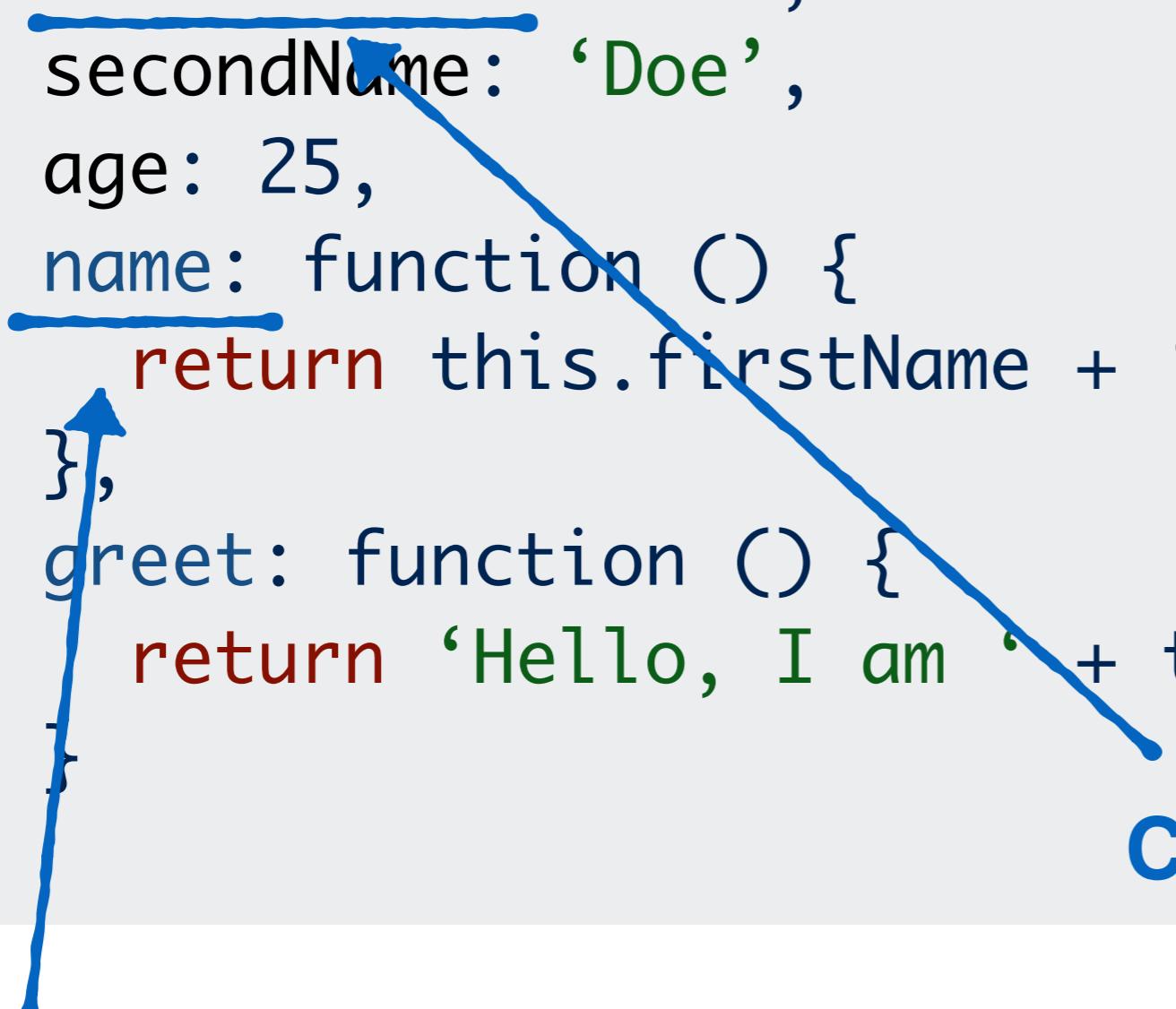
Значение

Объекты

```
01: var object = {  
02:   '4eburek-2016': null, нельзя  
03:  
04:   '4eburek-2016': null, можно  
05: }
```

Объекты

```
01: var human = {  
02:   firstName: 'John',  
03:   secondName: 'Doe',  
04:   age: 25,  
05:   name: function () {  
06:     return this.firstName + ' ' + this.secondName;  
07:   },  
08:   greet: function () {  
09:     return 'Hello, I am ' + this.name();  
10:   }  
11: }
```



Метод

Свойство

Объекты

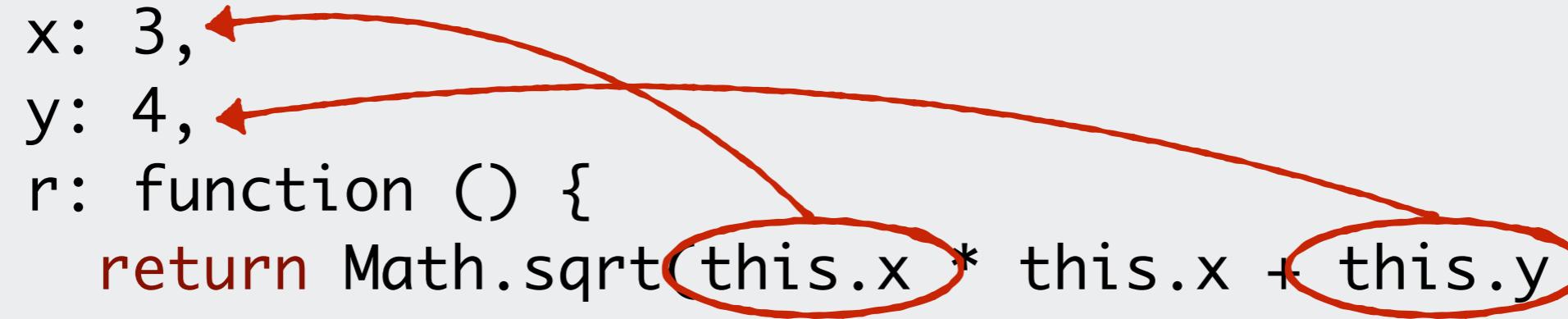
```
01: var human = { ... }  
02:  
03: human.firstName // -> John Doe  
04:  
05: human['firstName']; // -> John Doe  
06:  
07: human.name; // -> function () { ... }  
08:  
09: human.name(); // -> 'John Doe'  
10:  
11: human.firstName = 'Jake';  
12:  
13: human.name(); // -> 'Jake Doe'
```

Объекты: контекст

```
01: var vector = {  
02:   x: 3,  
03:   y: 4,  
04:   r: function () {  
05:     return Math.sqrt(this.x * this.x + this.y * this.y);  
06:   }  
07: }  
08:  
09: vector.r(); // -> 5
```

Объекты: контекст

```
01: var vector = {  
02:   x: 3, ←  
03:   y: 4, ←  
04:   r: function () {  
05:     return Math.sqrt(this.x * this.x + this.y * this.y);  
06:   }  
07: }  
08:  
09: vector.r(); // -> 5
```



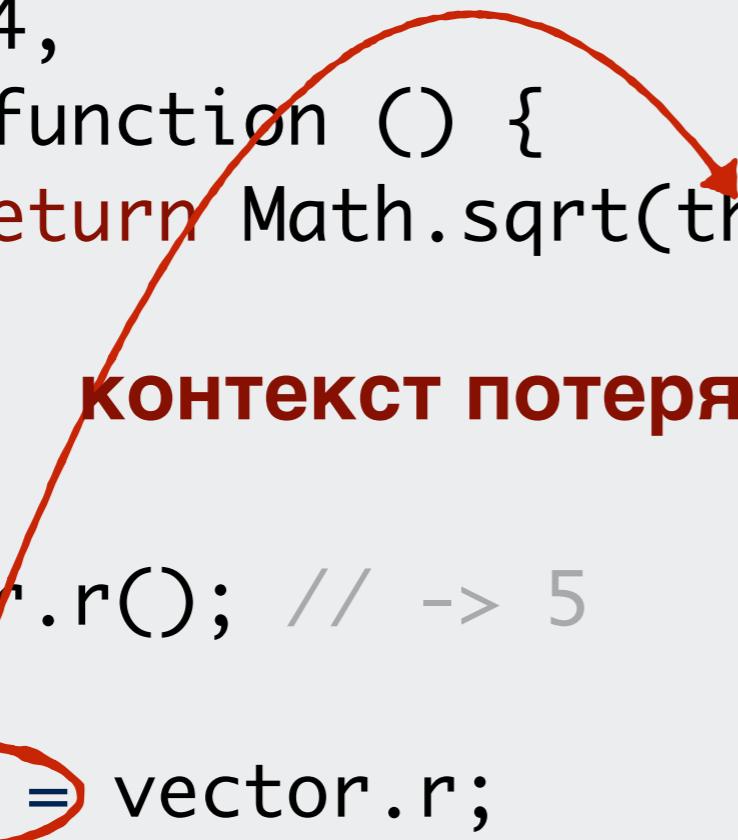
Объекты: контекст

```
01: var vector = {  
02:   x: 3,  
03:   y: 4,  
04:   r: function () {  
05:     return Math.sqrt(this.x * this.x + this.y * this.y);  
06:   }  
07: }  
08:  
09: vector.r(); // -> 5  
10:  
11: var r = vector.r;  
12:  
13: r(); // -> NaN
```

Объекты: контекст

```
01: var vector = {  
02:   x: 3,  
03:   y: 4,  
04:   r: function () {  
05:     return Math.sqrt(this.x * this.x + this.y * this.y);  
06:   }  
07: }  
08:  
09: vector.r(); // -> 5  
10:  
11: var r = vector.r;  
12:  
13: r(); // -> NaN
```

контекст потерялся



Объекты: контекст

```
01: var vector = {  
02:   x: 3,  
03:   y: 4,  
04:   r: function () {  
05:     return Math.sqrt(this.x * this.x + this.y * this.y);  
06:   }  
07: }  
08:  
09: vector.r(); // -> 5  
10:  
11: var r = vector.r;  
12:  
13: r(); // -> NaN
```

Новый контекст

Объекты: контекст

```
01: var vector = {  
02:   x: 3,  
03:   y: 4,  
04:   r: function () {  
05:     return Math.sqrt(this.x * this.x + this.y * this.y);  
06:   }  
07: }  
08:  
09: vector.r(); // -> 5  
10:  
11: var r = vector.r;  
12:  
13: r(); // -> NaN
```

Глобальный контекст

Вызов в глобальном контексте

Объекты: контекст

```
01: var vector = {  
02:   x: 3,  
03:   y: 4,  
04:   r: function () {  
05:     return Math.sqrt(this.x * this.x + this.y * this.y);  
06:   }  
07: }  
08:  
09: vector.r(); // -> 5  
10:  
11: var r = vector.r.bind(vector); // связывание контекста  
12:  
13: r(); // -> NaN
```

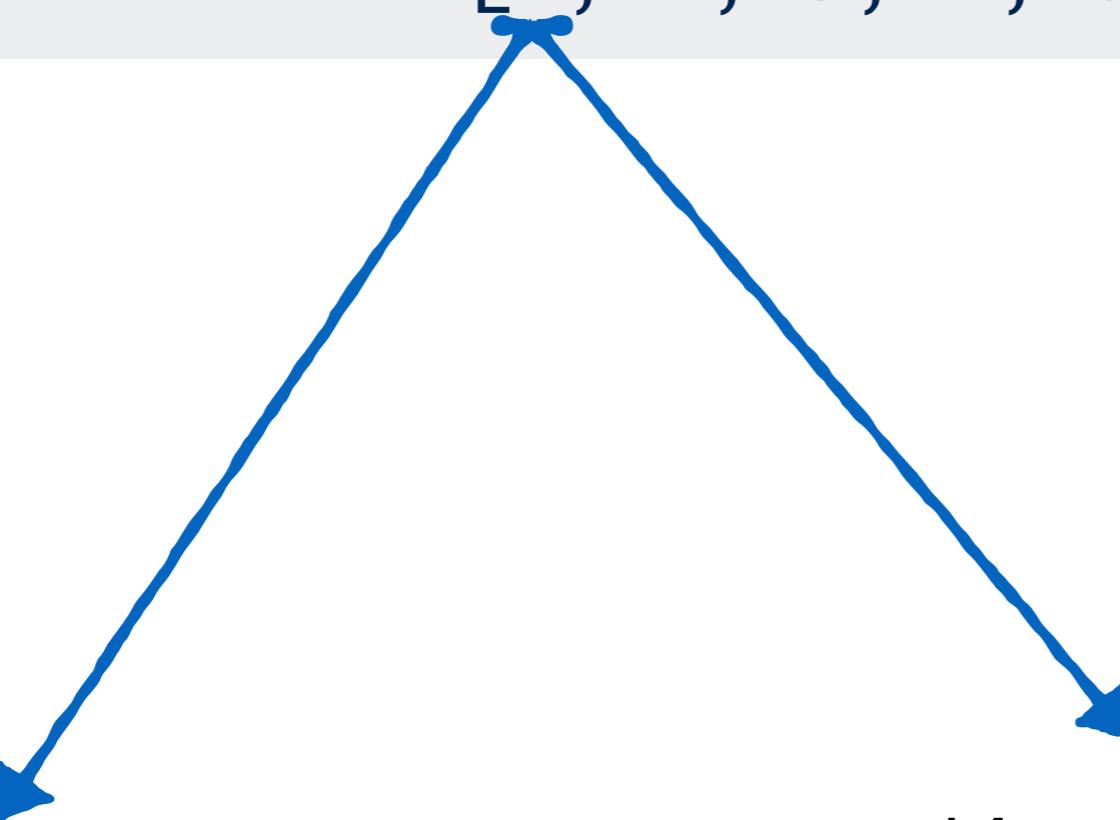
Массивы

```
01: var numbers = [1, 2, 3, 4, 5];
```

Массивы

```
01: var numbers = [1, 2, 3, 4, 5];
```

Значение: 1



Индекс: 0

Массивы

```
01: var numbers = [1, 2, 3, 4, 5];
02:
03: numbers[0]; // -> 1
04:
05: numbers.length; // -> 5
06:
07: numbers[4] = 'Hello';
08:
09: numbers; // -> [1, 2, 3, 4, 'Hello'];
```

Массивы

вообще-то это объекты

```
01: var numbers = [1, 2, 3, 4, 5];  
02:  
03: var numbers = {  
04:   0: 1,  
05:   1: 2,  
06:   2: 3,  
07:   3: 4,  
08:   4: 5,  
09:   length: 5  
10: }
```

Массивы

вообще-то это объекты

```
01: var numbers = [1, 2, 3, 4, 5];  
02:  
03: var numbers = {  
04:   0: 1,  
05:   1: 2,  
06:   2: 3,  
07:   3: 4,  
08:   4: 5,  
09:   length: 5  
10: }
```

- порядок (все ключи - числа)
- длина (есть ключ length)

Метод	Сигнатура	Описание
push	a.push(a, [b, c, ...])	Вставляет в конец массива указанные аргументы. Возвращает новую длину массива.
pop	a.pop()	Удаляет последний элемент массива. Возвращает этот элемент.
join	a.join([str])	Приводит массив к строке, объединяя элементы массива строкой str (по умолчанию - запятая)
reverse	a.reverse()	Переворачивает порядок массива
sort	a.sort([comprator])	Сортирует массив используя компратор (по-умолчанию лексикографический компратор)
slice	a.slice([from, to])	Возвращает кусок массива от индекса from (по-умолчанию 0), до индекса to (по-умолчанию длина).
splice	a.splice(point,N)	Вырезает в массиве N элементов начиная с элемента с индексом point. Возвращает вырезанный кусок.

Метод	Сигнатура	Описание
shift	<code>a.shift()</code>	Удаляет первый элемент из массива и возвращает его значение.
unshift	<code>a.unshift([a1, a2, ...])</code>	Добавляет один или более элементов в начало массива и возвращает новую длину массива.
indexOf	<code>a.indexOf(element)</code>	Возвращает первый индекс, по которому данный элемент может быть найден в массиве или -1, если такого индекса нет.
lastIndexOf	<code>a.lastIndexOf(element)</code>	Тоже самое, что indexOf, только считает с конца массива
concat	<code>a.concat(elementOrArray)</code>	Возвращает новый массив, состоящий из массива, на котором он был вызван, соединённого с другими массивами и/или значениями, переданными в аргументах.

Работа со структурами данных

- перебор
- фильтрация
- трансформация
- сортировка
- сворачивание

for... in

```
01: var object = { ... };  
02:  
03: var copy = {};  
03:  
03: for (var property in object) {  
04:     copy[property] = object[property];  
05: }
```

for... in

```
01: var object = { ... };  
02:  
03: var copy = {};  
04:  
05: for (var property in object) {  
06:   if (object.hasOwnProperty(property)){  
07:     copy[property] = object[property];  
08:   }  
09: }
```

forEach, map, filter

```
01: var numbers = [1, 2, 3, 4, 5];
02:
03: numbers.forEach(function (number) {
04:   console.log(number);
05: });
06:
07: numbers.map(function (number) {
08:   return number * 2;
09: });
10:
11: numbers.filter(function (number) {
12:   return number > 2;
13: });
```

some, every

```
01: var numbers = [1, 2, 3, 4, 5];
02:
03: numbers.some(function (number) {
04:   return number == 3;
05: }); // -> true
06:
07: numbers.every(function (number) {
08:   return number == 3;
09: }); // -> false
```

reduce

```
01: var numbers = [1, 2, 3, 4, 5];
02:
03: var sum = numbers.reduce(function (sum, number) {
04:   return sum + number;
05: }); // -> 15
06:
07: var max = numbers.reduce(function (max, number) {
08:   return number > max ? number : max;
09: }); // -> 5
```

reduce =

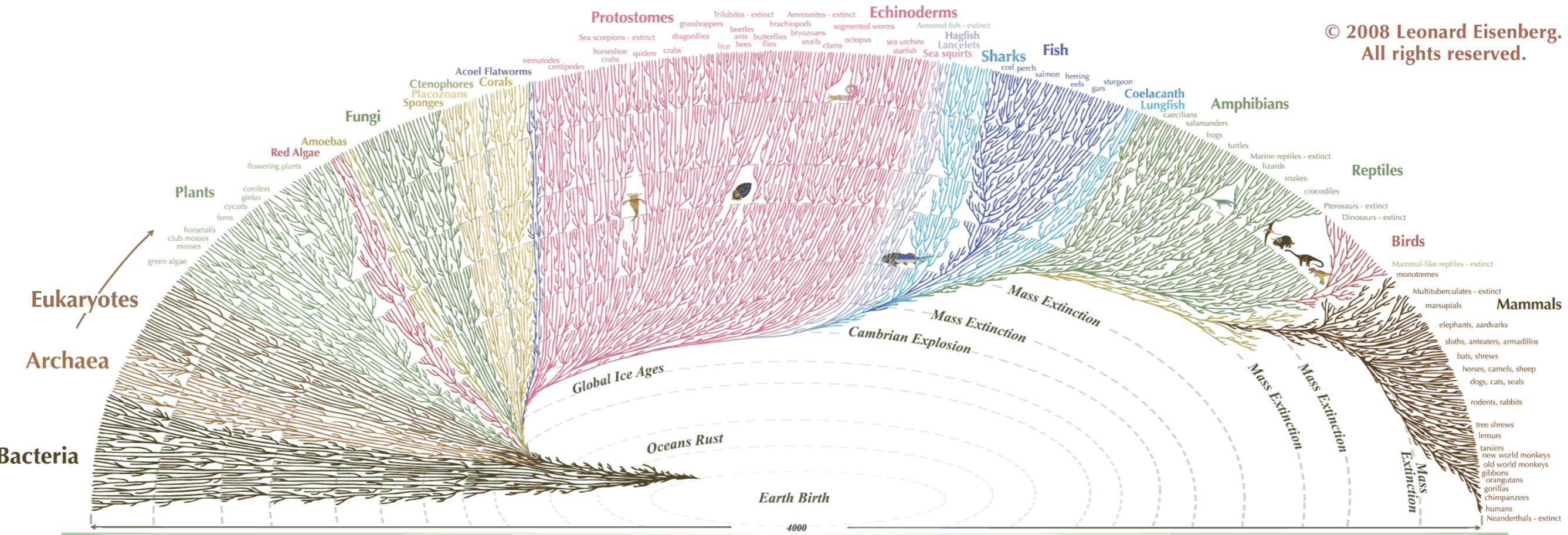


ООП

ну, или типа того



© 2008 Leonard Eisenberg.
All rights reserved.



All the major and many of the minor living branches of life are shown on this diagram, but only a few of those that have gone extinct are shown. Example: Dinosaurs - extinct

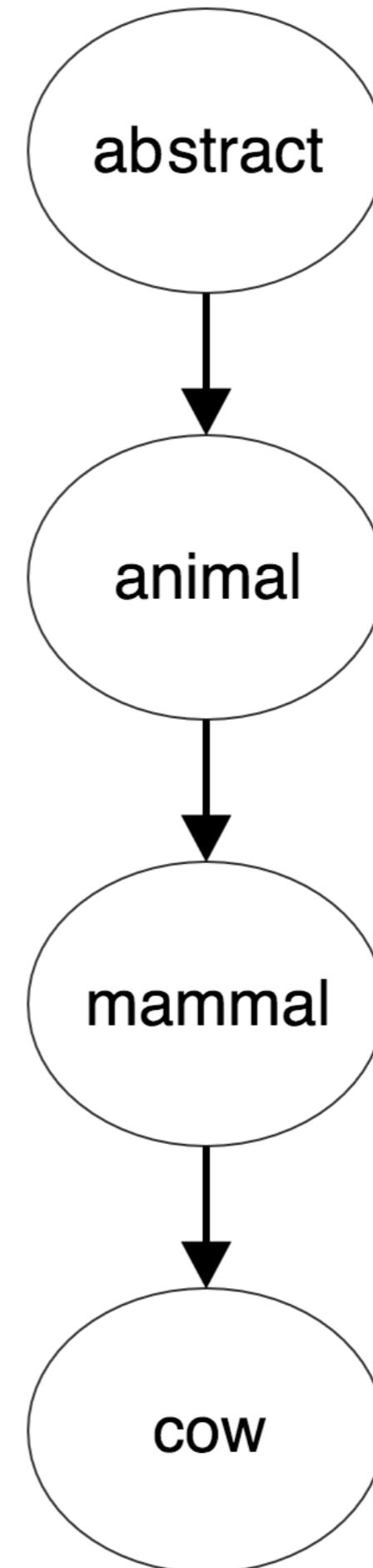
© 2008 Leonard Eisenberg. All rights reserved.
evogeneao.com

Абстрактный класс существ

Класс всех животных

Класс млекопитающих

Класс коров



Классы - это функции

```
01: function Mammal(name, legs){}
02:   this.type = 'mammal';
03:   this.name = name;
04:   this.legs = legs;
05: }
06:
07: Mammal.prototype.hello = function () {
08:   console.log('I am ' + this.type + ' ' +
09:             this.name);
10: }
11:
12: var pet = new Mammal('Bobik', 4);
13:
14: pet.hello();
```

Классы - это функции

```
01: function Mammal(name, legs){  
02:   this.type = 'mammal';  
03:   this.name = name;  
04:   this.legs = legs;  
05: }  
06:  
07: Mammal.prototype.hello = function () {  
08:   console.log('I am ' + this.type + ' ' +  
09:             this.name);  
10: }  
11:  
12: var pet = new Mammal('Bobik', 4);  
13:  
14: pet.hello();
```

constructor

Классы - это функции

```
01: function Mammal(name, legs){}
02:   this.type = 'mammal';
03:   this.name = name;
04:   this.legs = legs;
05: }
06:
07: Mammal.prototype.hello = function () {
08:   console.log('I am ' + this.type + ' ' +
09:             this.name);
10: }
11:
12: var pet = new Mammal('Bobik', 4);
13:
14: pet.hello();
```

метод прототипа

Классы - это функции

```
01: function Mammal(name, legs){}  
02:   this.type = 'mammal';  
03:   this.name = name;  
04:   this.legs = legs;  
05: }  
06:  
07: Mammal.prototype.hello = function () {  
08:   console.log('I am ' + this.type + ' ' +  
09:             this.name);  
10: }  
11:                                     Экземпляр класса / instance  
12: var pet = new Mammal('Bobik', 4);  
13:  
14: pet.hello();
```

Классы - это функции

```
01: function Mammal(name, legs){}
02:   this.type = 'mammal';
03:   this.name = name;
04:   this.legs = legs;
05: }
06: this - ссылка на instance, т.е. на pet
07: Mammal.prototype.hello = function () {
08:   console.log('I am ' + this.type + ' ' +
09:             this.name);
10: }
11:
12: var pet = new Mammal('Bobik', 4);
13:
14: pet.hello();
```



Классы - это функции

```
01: function Mammal(name, legs){}
02:   this.type = 'mammal';
03:   this.name = name;
04:   this.legs = Legs;
05: }
06:
07: Mammal.prototype.hello = function () {
08:   console.log('I am ' + this.type + ' ' +
09:             this.name);
10: }
11:
12: var pet = new Mammal('Bobik', 4);
13:
14: pet.hello();
```

The diagram illustrates the execution flow of the provided JavaScript code. It highlights variable assignments and their references. The variable 'name' is assigned in line 03 and referred to in line 12. The variable '4' is passed as an argument in line 12 and assigned to 'legs' in line 04.

Классы - это функции

```
01: pet.type; // -> 'mammal'  
02:  
03: pet.name; // -> 'Bobik'  
04:  
05: pet.legs; // -> 4  
06:  
07: pet instanceof Mammal; // -> true
```

В JavaScript нет классов

deal with it



Наследование

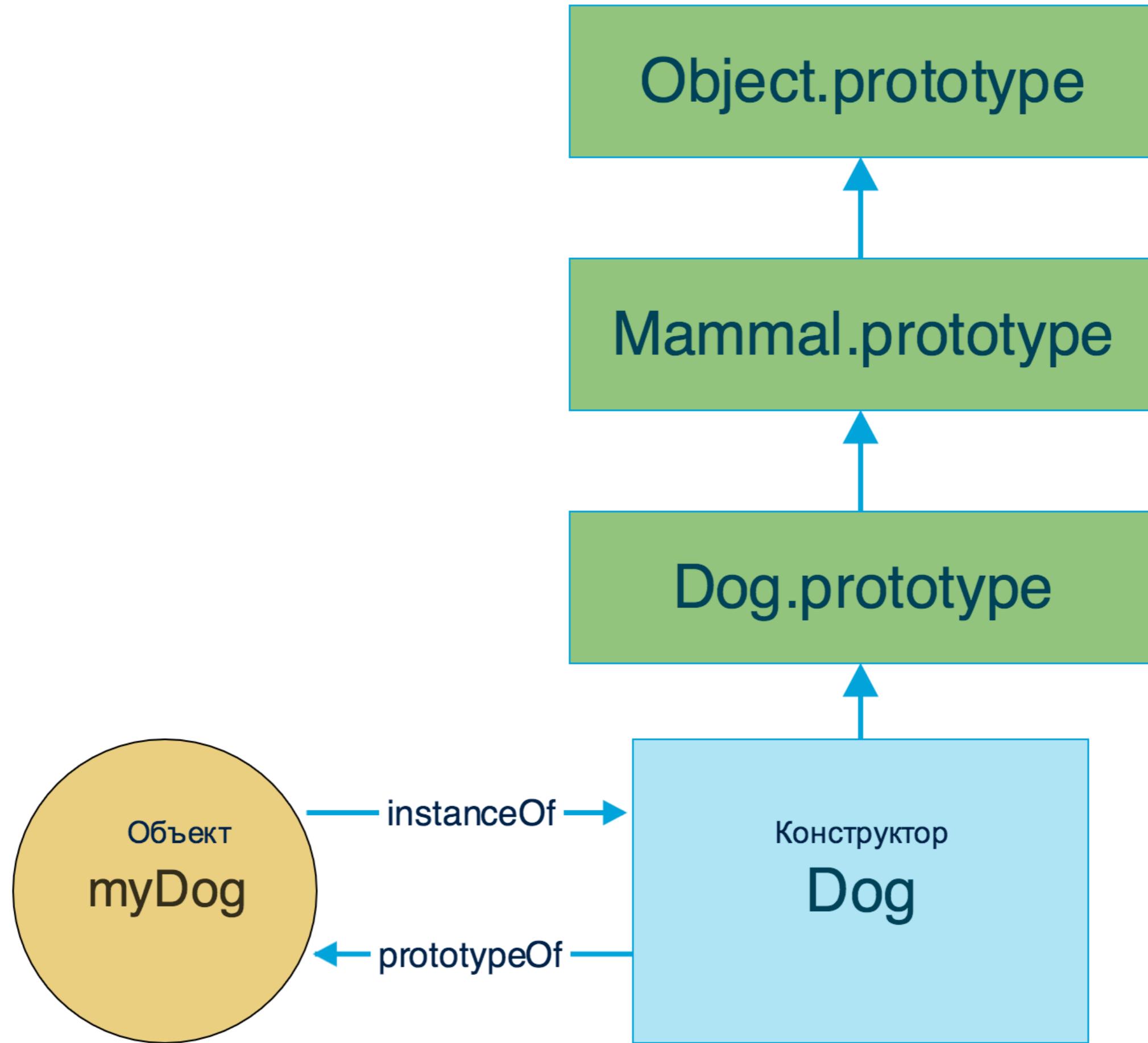
ну, или типа того

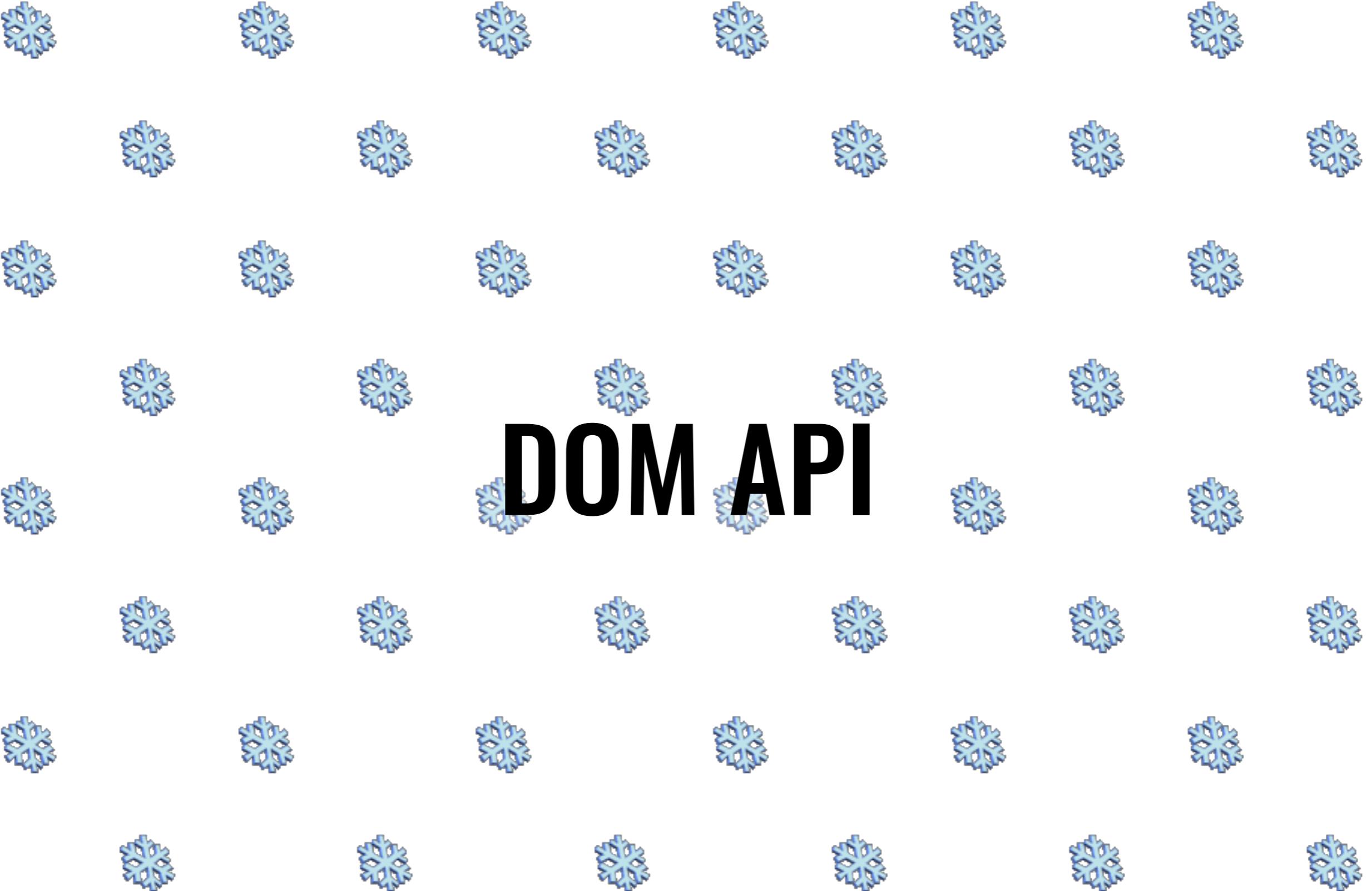
```
01: function Animal(type, name, says){  
02:     this.type = type;  
03:     this.name = name;  
04:     this.says = says;  
05: }  
06:  
07: Animal.prototype.say = function(){  
08:     console.log(this.name + ' says ' + this.says);  
09: };  
10:  
11: var dog = new Animal('mammal', 'Hatiko', 'wof-wof');  
12:  
13: dog.say(); // -> Hatiko says wof-wof  
14: dog instanceof Animal; // -> true
```

Наследование

ну, или типа того

```
01: function Cat(name){  
02:     this.name = name;  
03: }  
04:  
05: Cat.prototype = new Animal('mammal',  
06:                             undefined,  
07:                             'meow-meow-meow');  
08: Cat.prototype.constructor = Cat;  
09:  
10: var gav = new Cat('Gav');  
11: gav instanceof Animal; // -> true  
12: gav instanceof Cat; // -> true  
13:  
14: gav.say(); // -> Gav says meow-meow-meow
```





DOM API

ПОЗВОЛЬТЕ ПРЕПОДАТЬ ВАМ



КОЛДОВСКИЕ ШТУЧКИ!

Все начинается с документа

document

Выборка элементов

```
document.getElementById('myId')
```

```
document.getElementById('myId')
```

Возвращает DOM-элемент у которого
идентификатор равен аргументу функции

```
document.getElementsByTagName('div')
```

Возвращает коллекцию (не массив) DOM-элементов название тэгов, которых равно аргументу функции

```
document.getElementsByClassName('link')
```

Возвращает коллекцию (не массив) DOM-элементов, у которых есть класс название которого равно аргументу функции

```
var selector = 'body ul a.active';  
  
document.querySelector(selector);
```

Возвращает первый элементов, соответствующий
данному CSS - селектору

```
var selector = 'body ul a.active';  
  
document.querySelectorAll(selector);
```

Возвращает коллекцию (не массив) всех элементов, соответствующих данному CSS - селектору

```
var selector = 'body ul a.active';  
  
document.querySelectorAll(selector);
```

Возвращает коллекцию (не массив) всех элементов, соответствующих данному CSS - селектору

Список динамический и актуализируется по мере изменения DOM-дерева

Изменение элементов

```
01: var tags = document.getElementsByTagName('body');  
02:  
03: var body = tags[0];  
04:  
05: body.innerHTML = 'Hello, World!';
```



jQuery

- предоставляет упрощенный API взаимодействия с DOM
- берет на себя решение кросс-браузерных проблем
- упрощает работу с AJAX
- имеет встроенные методы анимации
- это действительно хорошая библиотека

jQuery

- предоставляет упрощенный API взаимодействия с DOM
- берет на себя решение кросс-браузерных проблем
- упрощает работу с AJAX
- имеет встроенные методы анимации
- это действительно хорошая библиотека

\$

jQuery

```
01: var $navLinks = $('body ul a.active');
```

jQuery

```
01: var $navLinks = $('body ul a.active');
```

Без jQuery

```
01: var items = document.querySelectorAll('ul li');
```

С jQuery

```
01: var $items = $('ul li');
```

Без jQuery

```
01: var items = document.querySelectorAll('ul li');  
02:  
03: var html = [].map.call(items, function(item){  
04:     return item.innerHTML;  
05: });
```

С jQuery

```
01: var $items = $('ul li');  
02:  
03: var html = $items.map(function(){  
04:     return $(this).html();  
05: });
```

Без jQuery

```
01: var items = document.querySelectorAll('ul li');  
02:  
03: [].forEach.call(items, function(item){  
04:     item.innerHTML = 'new value';  
05: });
```

С jQuery

```
01: var $items = $('ul li');  
02:  
03: $items.html('new value');
```

Без jQuery

```
01: var items = document.querySelectorAll('ul li');  
02:  
03: [].forEach.call(items, function(item){  
04:     item.innerHTML = 'new value';  
05: });
```

боль и унижение

С jQuery

```
01: var $items = $('ul li');  
02:  
03: $items.html('new value');
```

процветание и гармония

jQuery - это только сахар

АСИНХРОННОСТЬ



```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(i);  
    }, 0);  
}
```

```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(i);  
    }, 0);  
}
```

```
> for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(i);  
    }, 0)  
}  
< 35  


---

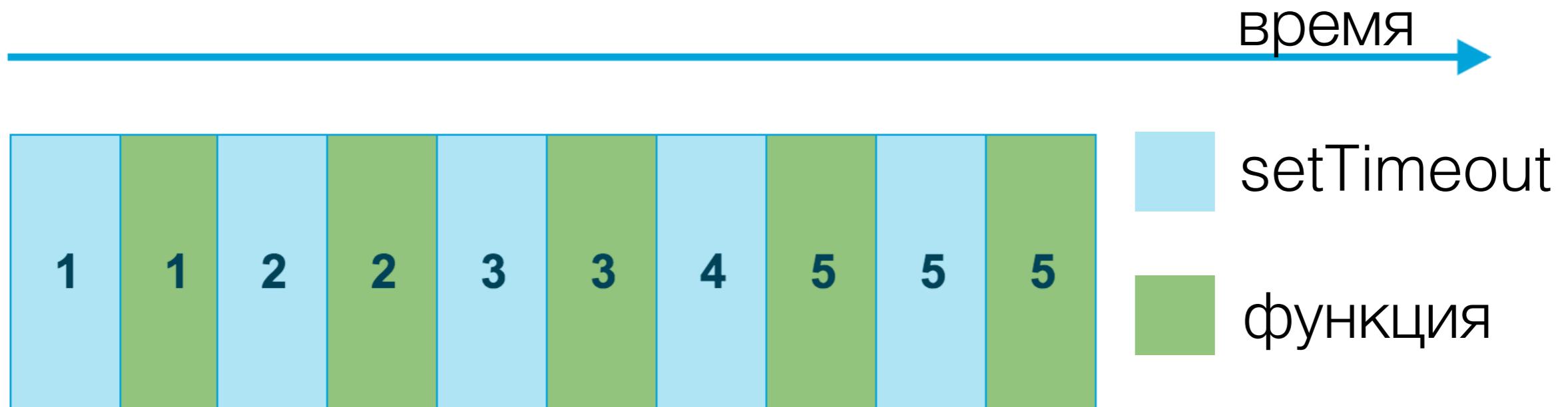
5 5  


---

>
```

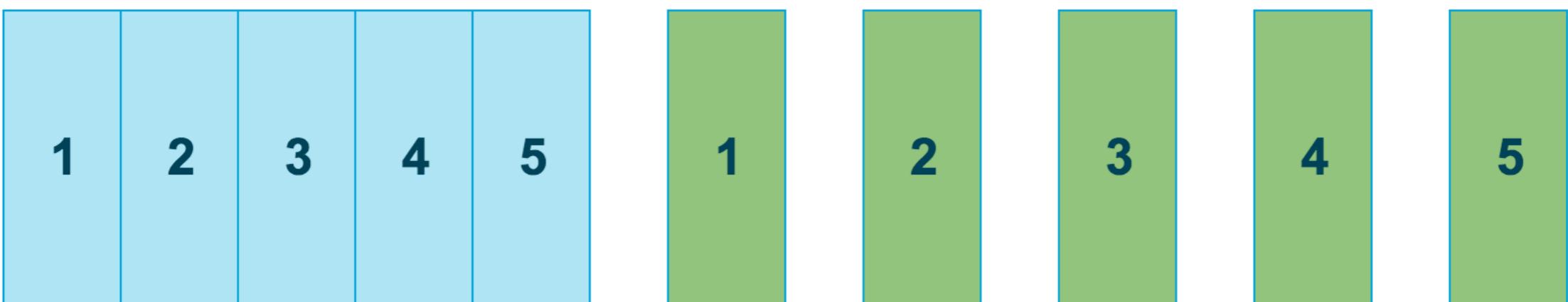


```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(i);  
    }, 0);  
}
```



```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(i);  
    }, 0);  
}
```

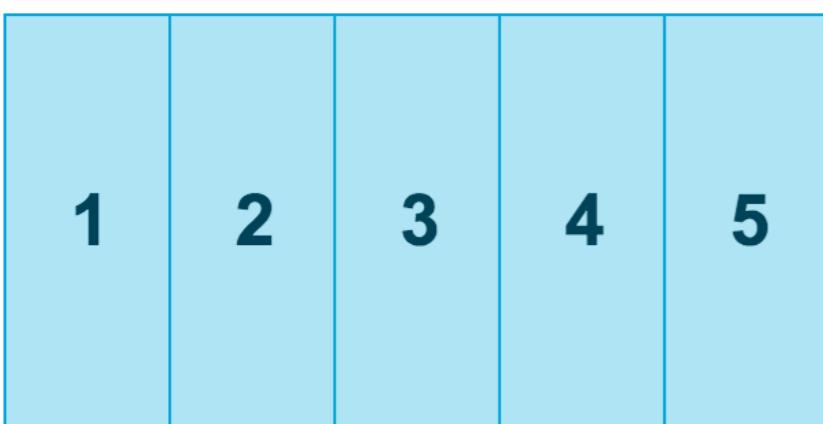
время



```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(i);  
    }, 0);  
}
```

такт event-loop'a

время



```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(i);  
    }, 0);  
}
```

Блокирующее выполнение

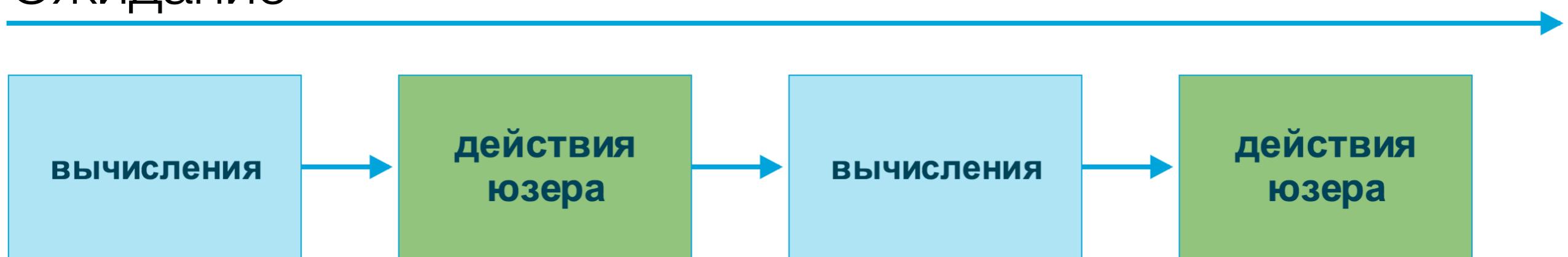
```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(i);  
    }, 0);  
}
```

Асинхронное выполнение

Асинхронность - это боль

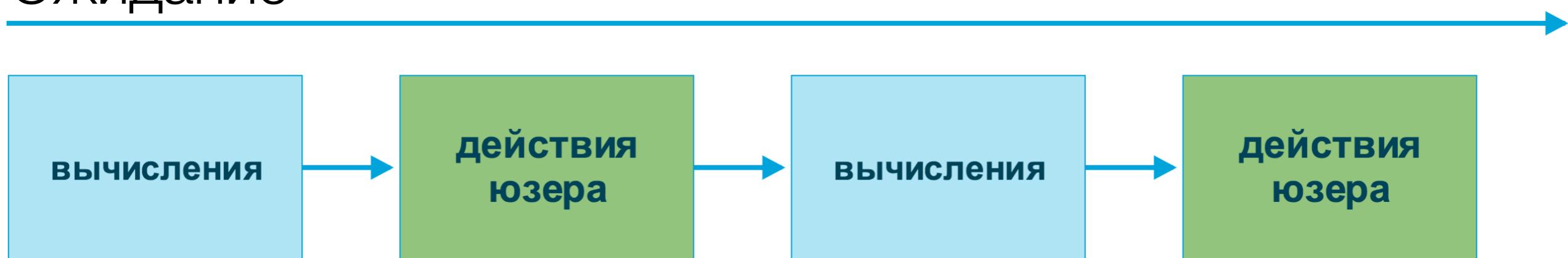
Асинхронность - это боль

Ожидание

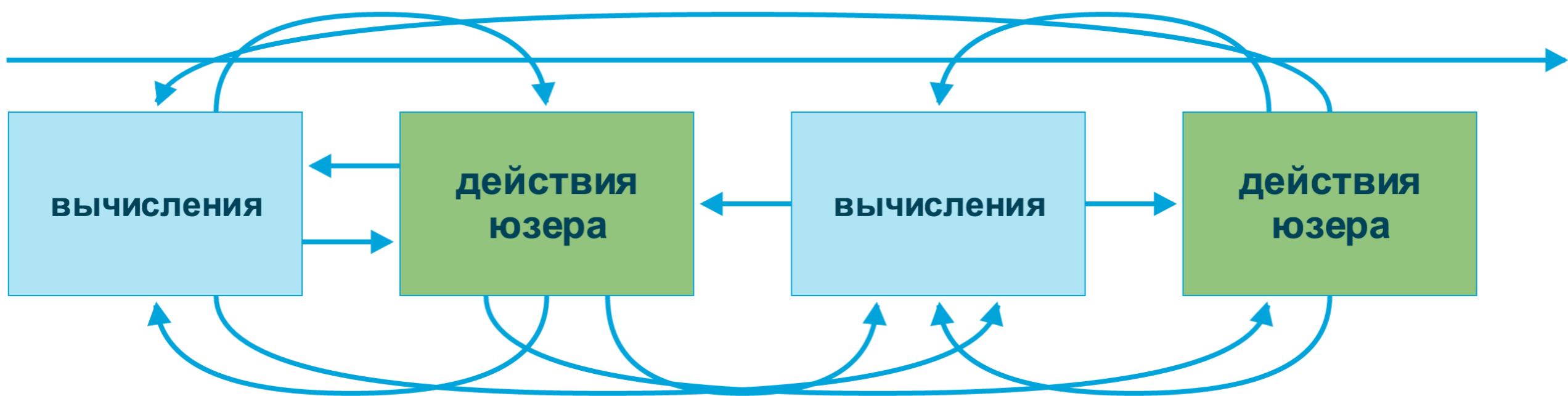


Асинхронность - это боль

Ожидание



Реальность



```
▶ for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(j);  
    }, 0);  
}
```

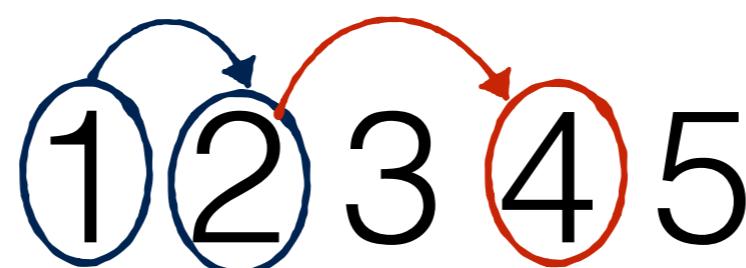
1 2 3 4 5

▶

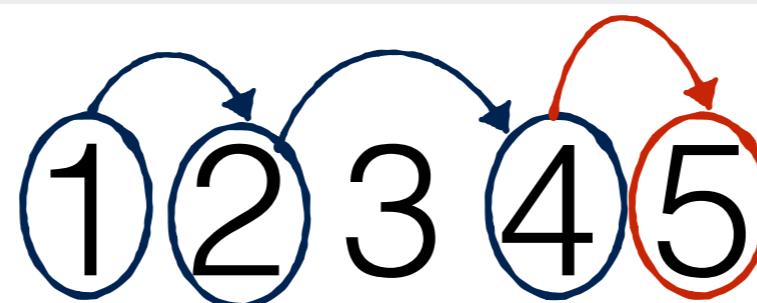
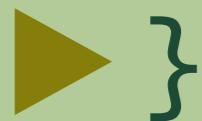
```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(j);  
    }, 0);  
}
```



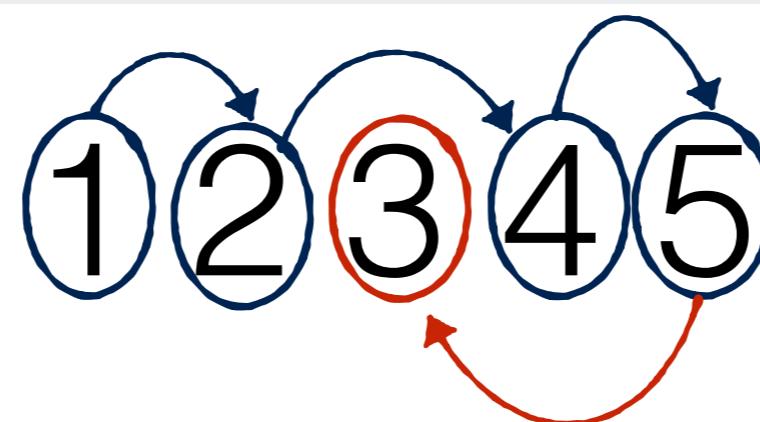
```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(j);  
    }, 0);  
}
```



```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(j);  
    }, 0);  
}
```



```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(j);  
    }, 0);  
}
```



Решение: замыкания

```
for(var i = 0; i < 5; i++){
    setTimeout((function(j){
        return function(){
            return console.log(j);
        };
    })(i), 0);
}
```

Решение: связывание контекста

```
for(var i = 0; i < 5; i++){  
    setTimeout(function(){  
        console.log(this);  
    }.bind(i), 0);  
}
```

Источники асинхронности

- Таймеры
- События
- Асинхронные запросы

СОБЫТИЯ

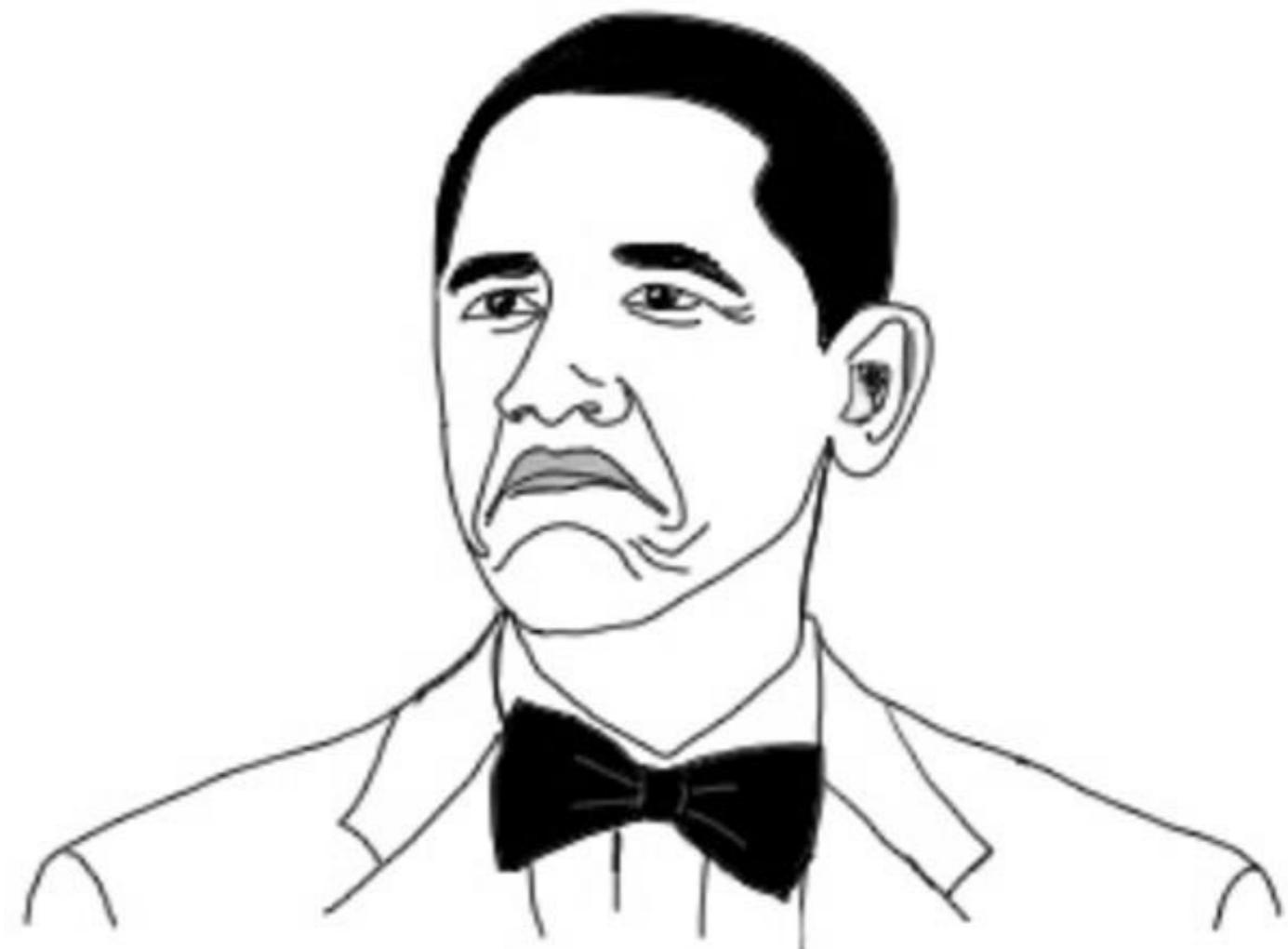


События

- Происходят в разное время (т.е. асинхронно)
- На них можно подписаться
- От них можно отписаться
- Их можно обработать

События

- Происходят в разное время (т.е. асинхронно)
- На них можно подписаться
- От них можно отписаться
- Их можно обработать



NOT BAD

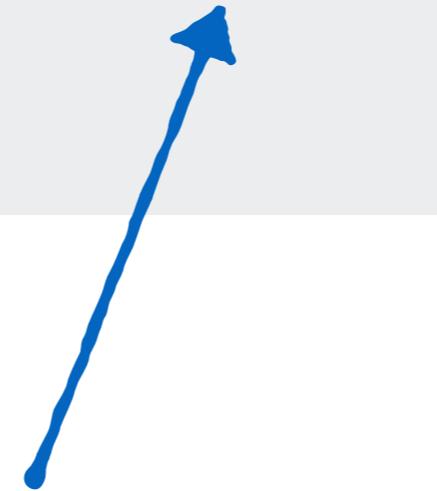
События

```
01: var input = document.getElementById('text');  
02:  
03: input.addEventListener('keyup', function (event) {  
04:   console.log(event);  
05: });
```

Источник события

События

```
01: var input = document.getElementById('text');  
02:  
03: input.addEventListener('keyup', function (event) {  
04:   console.log(event);  
05: });
```

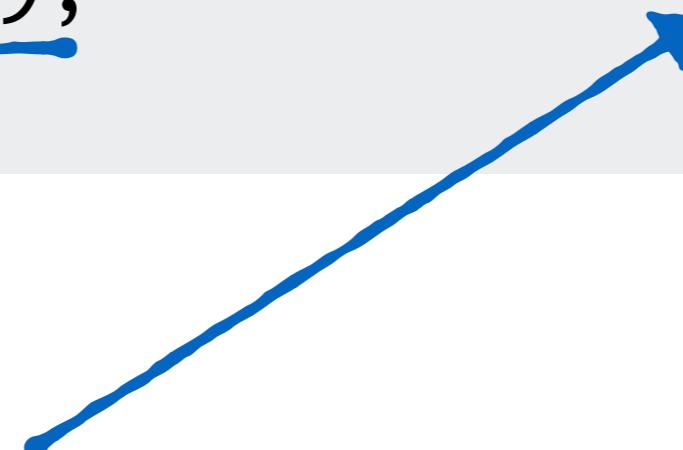


Название события

(когда пользователь отпускает нажатую клавишу)

События

```
01: var input = document.getElementById('text');  
02:  
03: input.addEventListener('keyup', function (event) {  
04:   console.log(event);  
05: });  
});
```



Обработчик события

(выводит в консоль объект события)

Объект события

```
▼ KeyboardEvent {} ⓘ  
  altKey: false  
  bubbles: true  
  cancelBubble: false  
  cancelable: true  
  charCode: 0  
  ctrlKey: false  
  currentTarget: null  
  defaultPrevented: false  
  detail: 0  
  eventPhase: 0  
  keyCode: 68  
  keyIdentifier: "U+0044"  
  keyLocation: 0  
  location: 0  
  metaKey: false  
  ▶ path: Array[5]  
    repeat: false  
    returnValue: true  
    shiftKey: false  
  ▶ srcElement: input#text.classOne.classTwo  
  ▶ target: input#text.classOne.classTwo  
  timeStamp: 1445842296477  
  type: "keyup"  
  ▶ view: Window  
  which: 68  
  ▶ __proto__: KeyboardEvent
```

>

Объект события (ключевые свойства)

```
▼ KeyboardEvent {} ⓘ  
  altKey: false  
  bubbles: true  
  cancelBubble: false ← предотвращение всплытия  
  cancelable: true  
  charCode: 0  
  ctrlKey: false  
  currentTarget: null  
  defaultPrevented: false ← предотвращение поведения по-умолчанию  
  detail: 0  
  eventPhase: 0 ← фаза события  
  keyCode: 68  
  keyIdentifier: "U+0044"  
  keyLocation: 0  
  location: 0  
  metaKey: false  
  ▶ path: Array[5]  
  repeat: false  
  returnValue: true  
  shiftKey: false  
  ▶ srcElement: input#text.classOne.classTwo ← ИСТОЧНИК СОБЫТИЯ  
  ▶ target: input#text.classOne.classTwo ← ИСТОЧНИК СОБЫТИЯ  
  timeStamp: 1445842296477 ← ВРЕМЯ  
  type: "keyup" ← ТИП СОБЫТИЯ  
  ▶ view: Window  
  which: 68  
  ▶ __proto__: KeyboardEvent
```

Код клавиши

>

Фазы событий

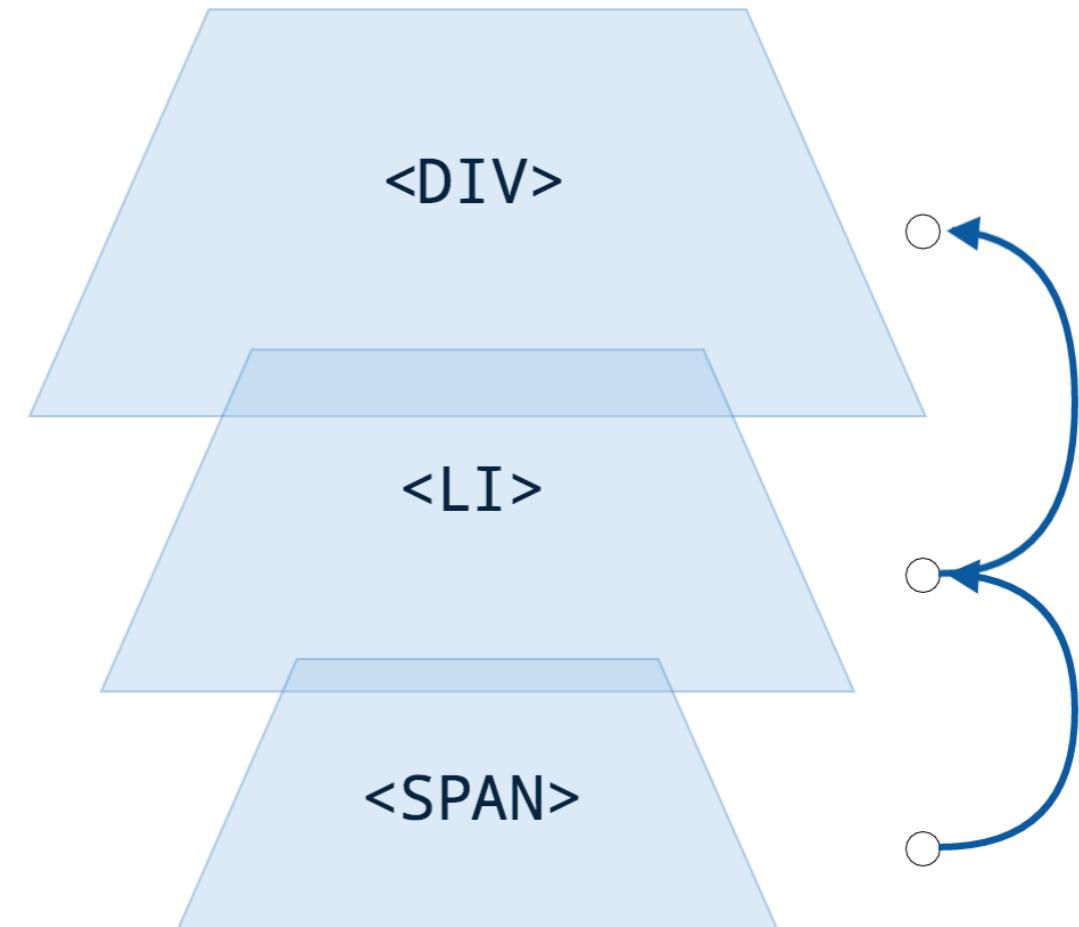
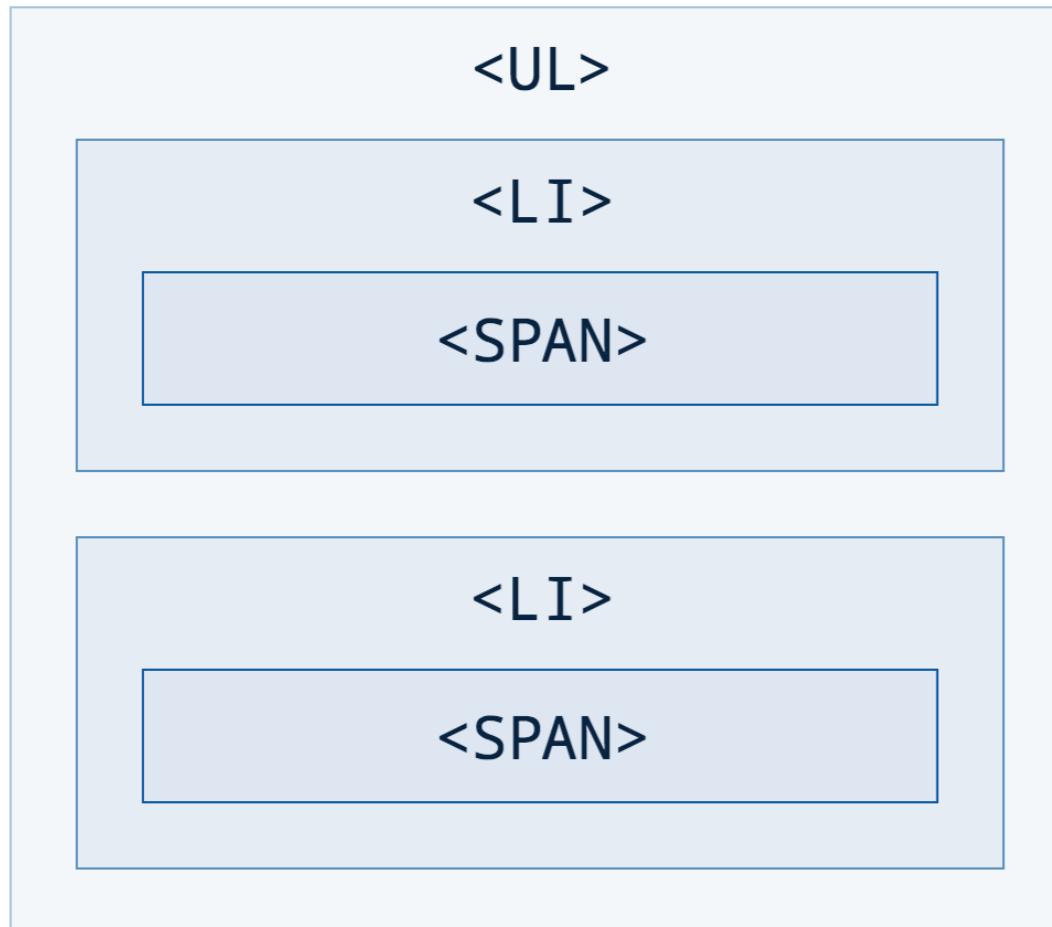
- Всплытие (bubbling stage)

При наступлении события обработчики сначала срабатывают на самом вложенном элементе, затем на его родителе, затем выше и так далее, вверх по цепочке вложенности.

Фазы событий

- Всплытие (bubbling stage)

При наступлении события обработчики сначала срабатывают на самом вложенном элементе, затем на его родителе, затем выше и так далее, вверх по цепочке вложенности.



Фазы событий

- Всплытие (bubbling stage)

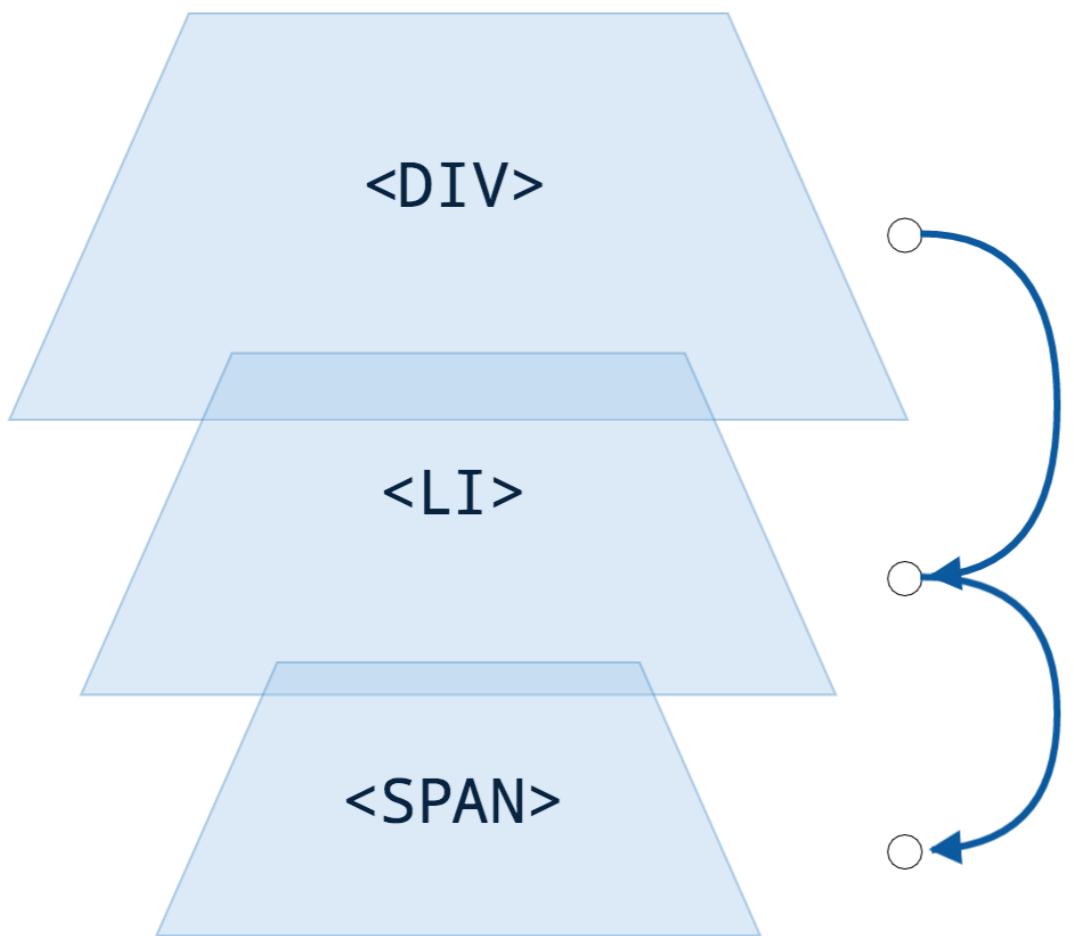
При наступлении события обработчики сначала срабатывают на самом вложенном элементе, затем на его родителе, затем выше и так далее, вверх по цепочке вложенности.

В объекте события свойство target - указывает на тот элемент где события произошло.

Не все события всплывают.

Фазы событий

- Всплытие (bubbling stage)
- Погружение (capturing stage)



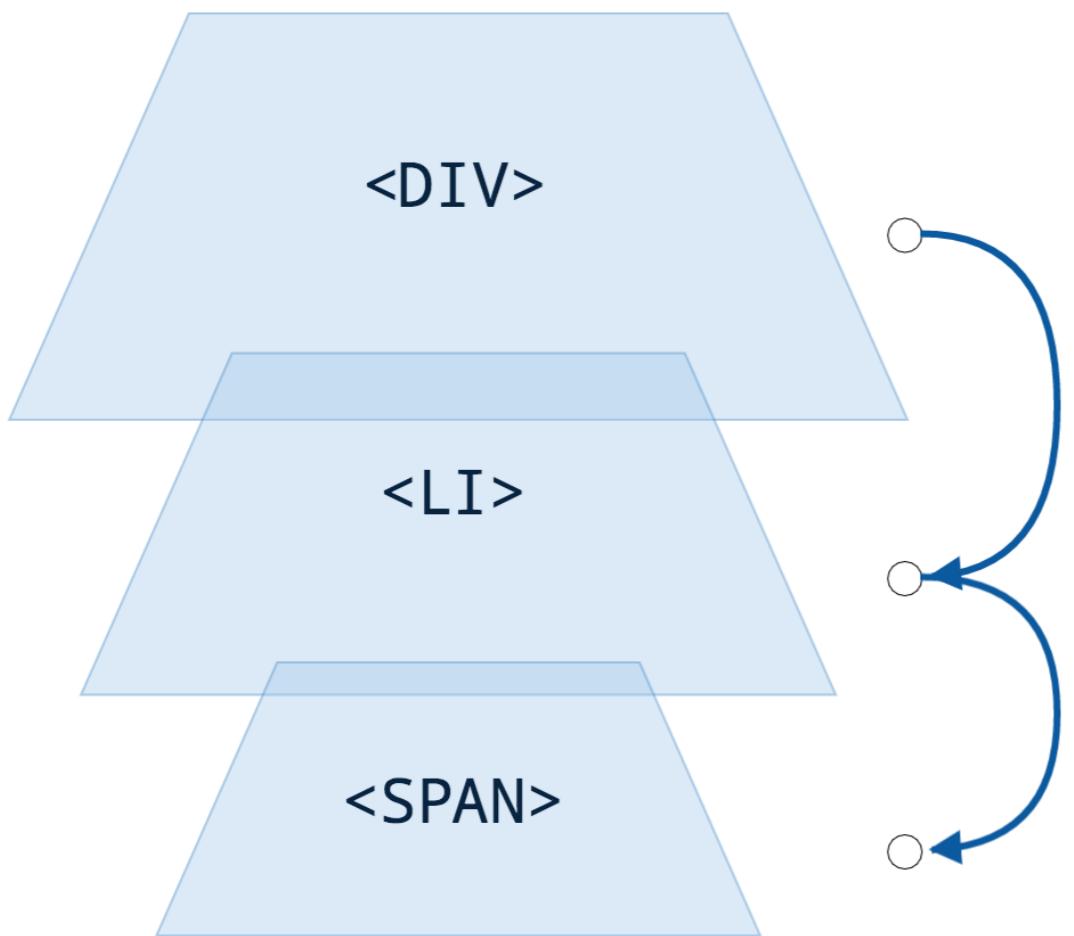
событие распространяется
сверху вниз

Фазы событий

- Всплытие (bubbling stage)
- Погружение (capturing stage)

Чтобы поймать событие на стадии перехвата, нужно использовать третий аргумент `addEventListener`:

- Если аргумент `true`, то событие будет перехвачено по дороге вниз.
- Если аргумент `false`, то событие будет поймано при всплытии.



событие распространяется
сверху вниз

Фазы событий

- Всплытие (bubbling stage)
- Погружение (capturing stage)

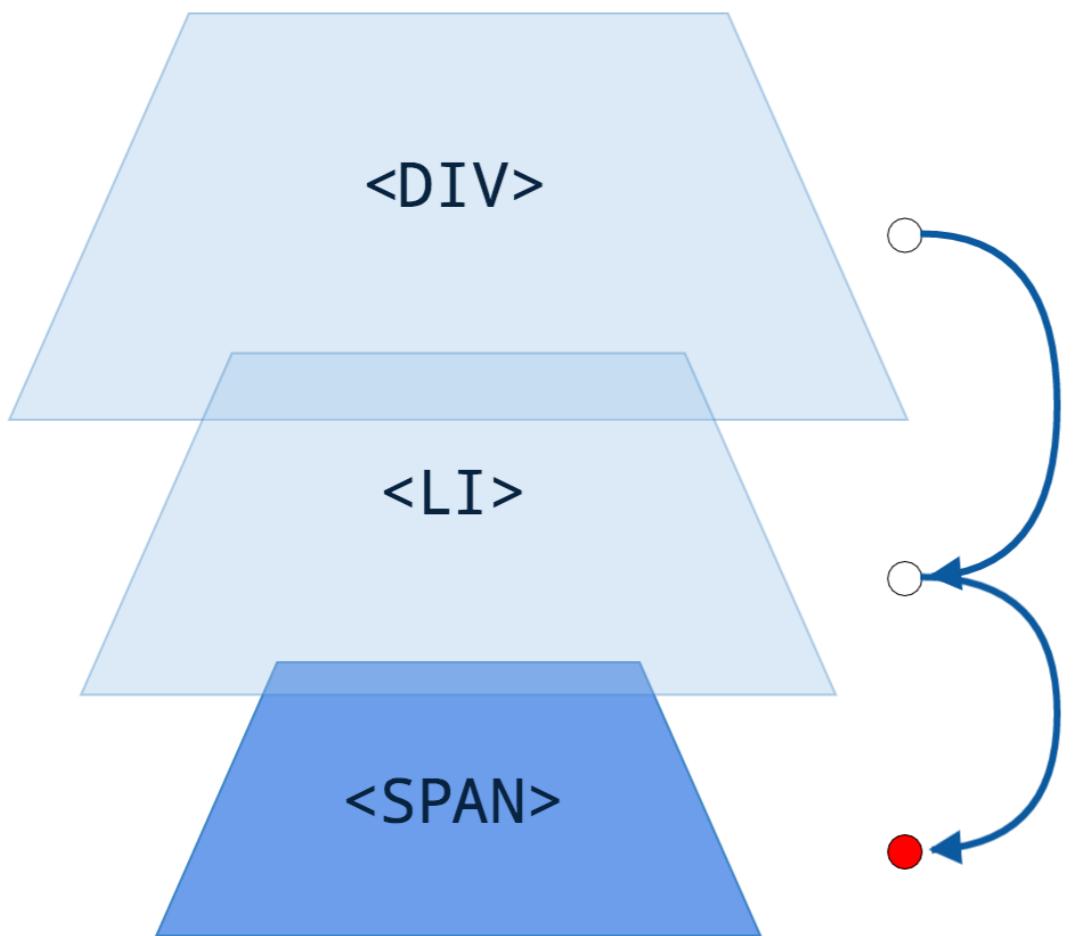
Чтобы поймать событие на стадии перехвата, нужно использовать третий аргумент `addEventListener`:

- Если аргумент `true`, то событие будет перехвачено по дороге вниз.
- Если аргумент `false`, то событие будет поймано при всплытии.

Есть события, которые не всплывают, но которые можно перехватить

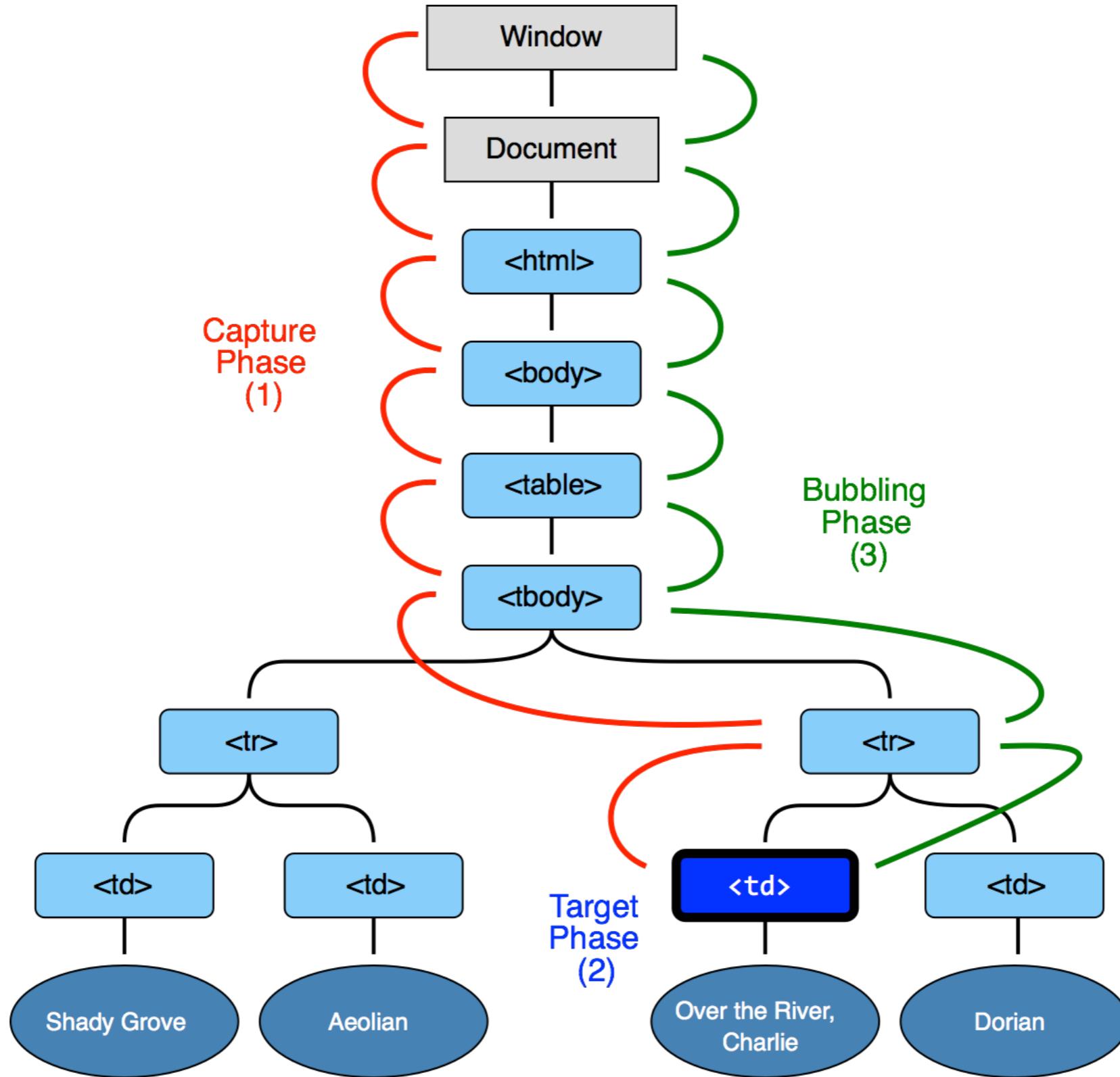
Фазы событий

- Всплытие (bubbling stage)
- Погружение (capturing stage)
- Достижение цели (target stage)



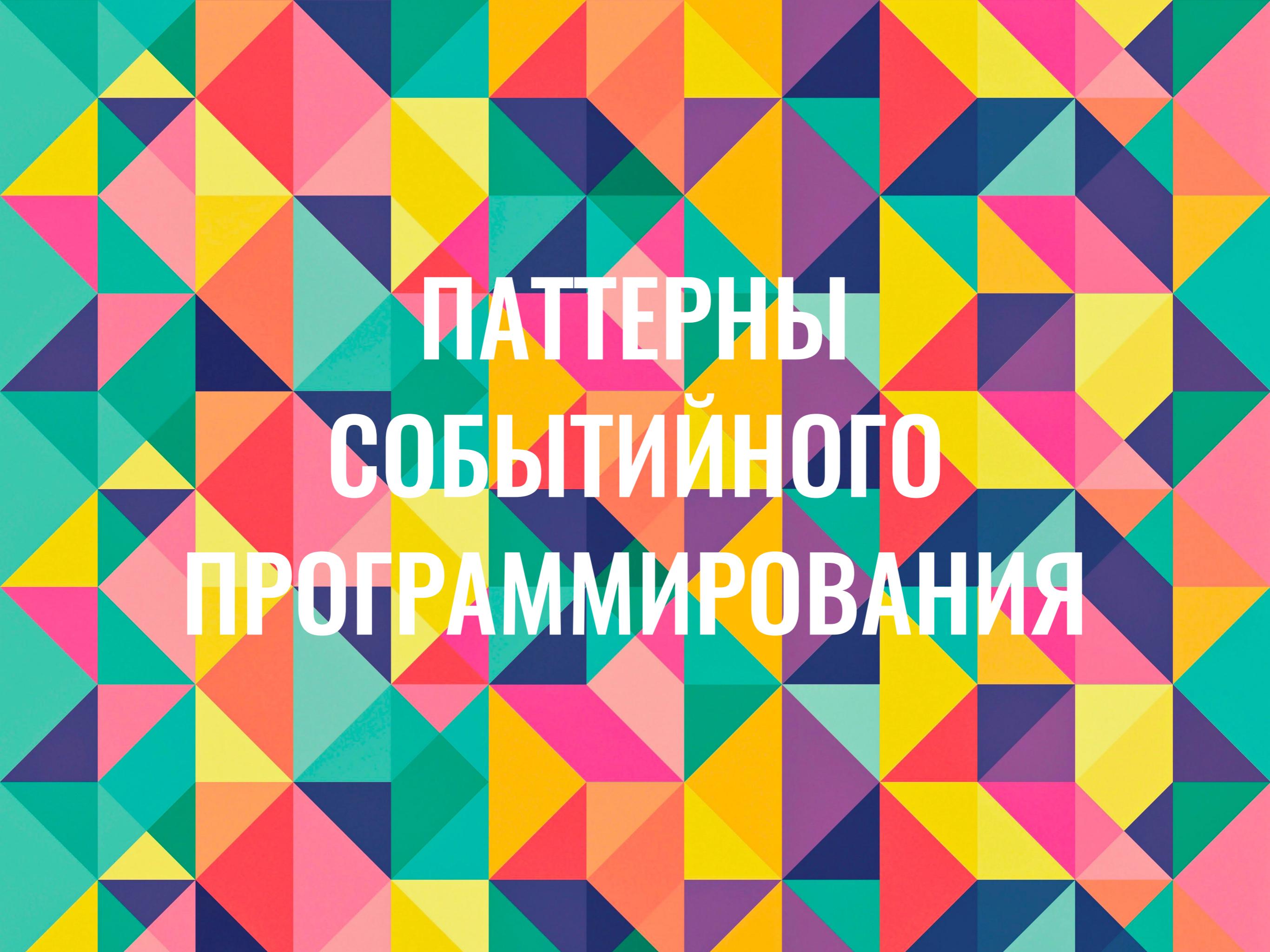
событие достигло цели:
event.target

Фазы событий (DOM3 events)



Что является событием

- события ввода - движения курсора мыши, клики, прокрутки, ввод с клавиатуры и других устройств (тачскрин, микрофон и так далее)
- события окна (изменение размера, хэша, закрытие)
- события браузера (загрузка документа, отрисовка элементов)
- события сети (завершение запроса, события веб-сокетов)
- события специальных элементов (video, audio, canvas)
- пользовательские события



ПАТТЕРНЫ СОБЫТИЙНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Pub/Sub

Publisher Subscriber



Pub/Sub

Publisher Subscriber



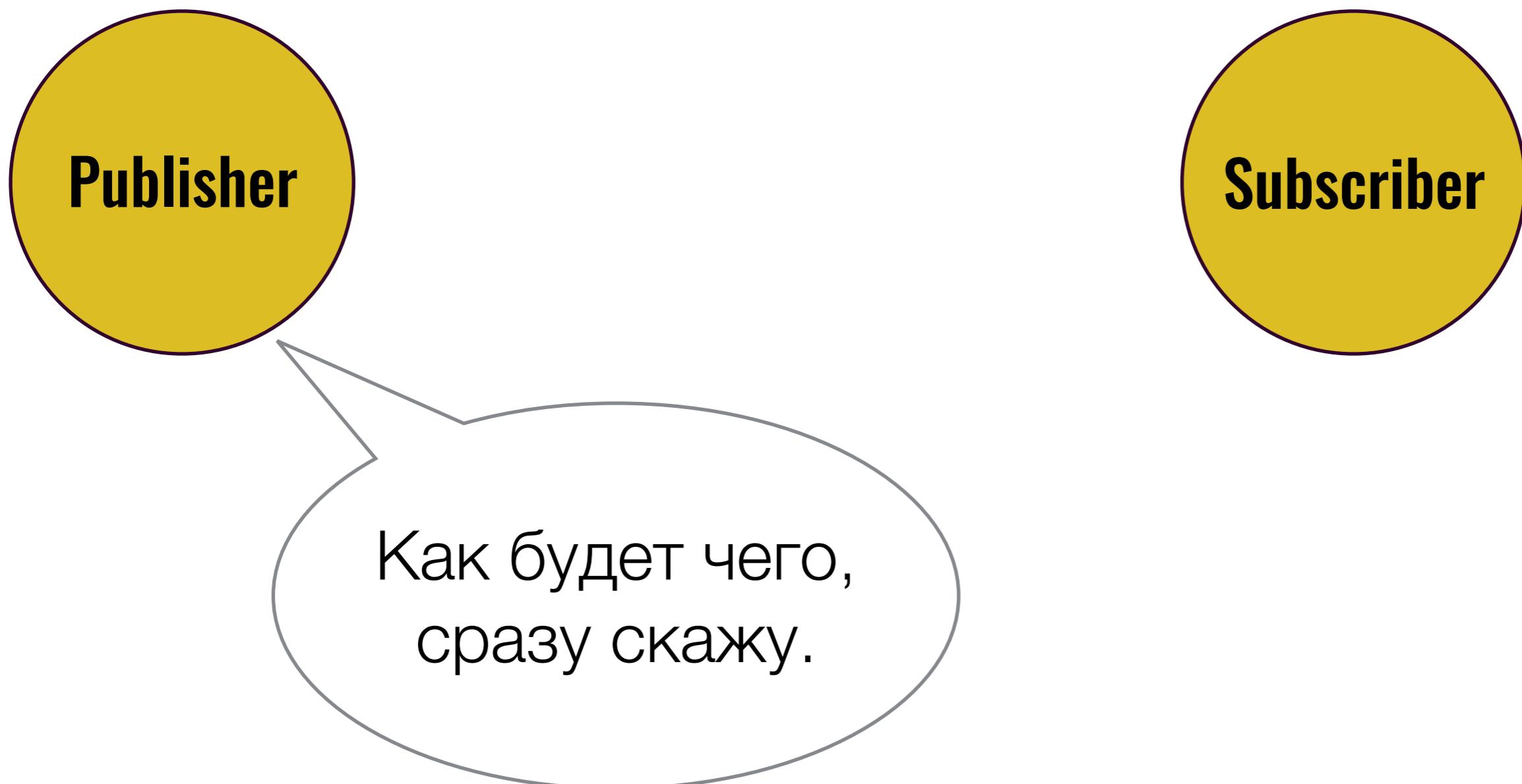
Pub/Sub

Publisher Subscriber



Pub/Sub

Publisher Subscriber



Pub/Sub

Publisher Subscriber



спустя какое-то время



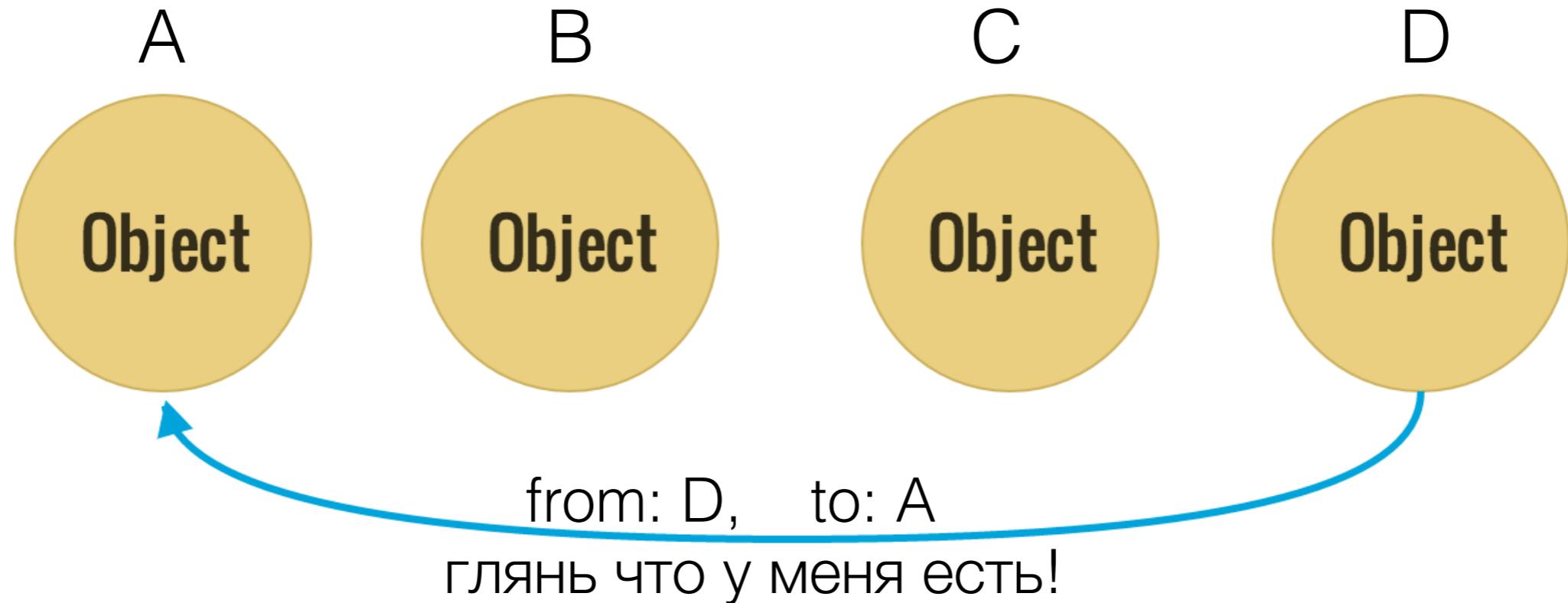
Pub/Sub

Publisher Subscriber



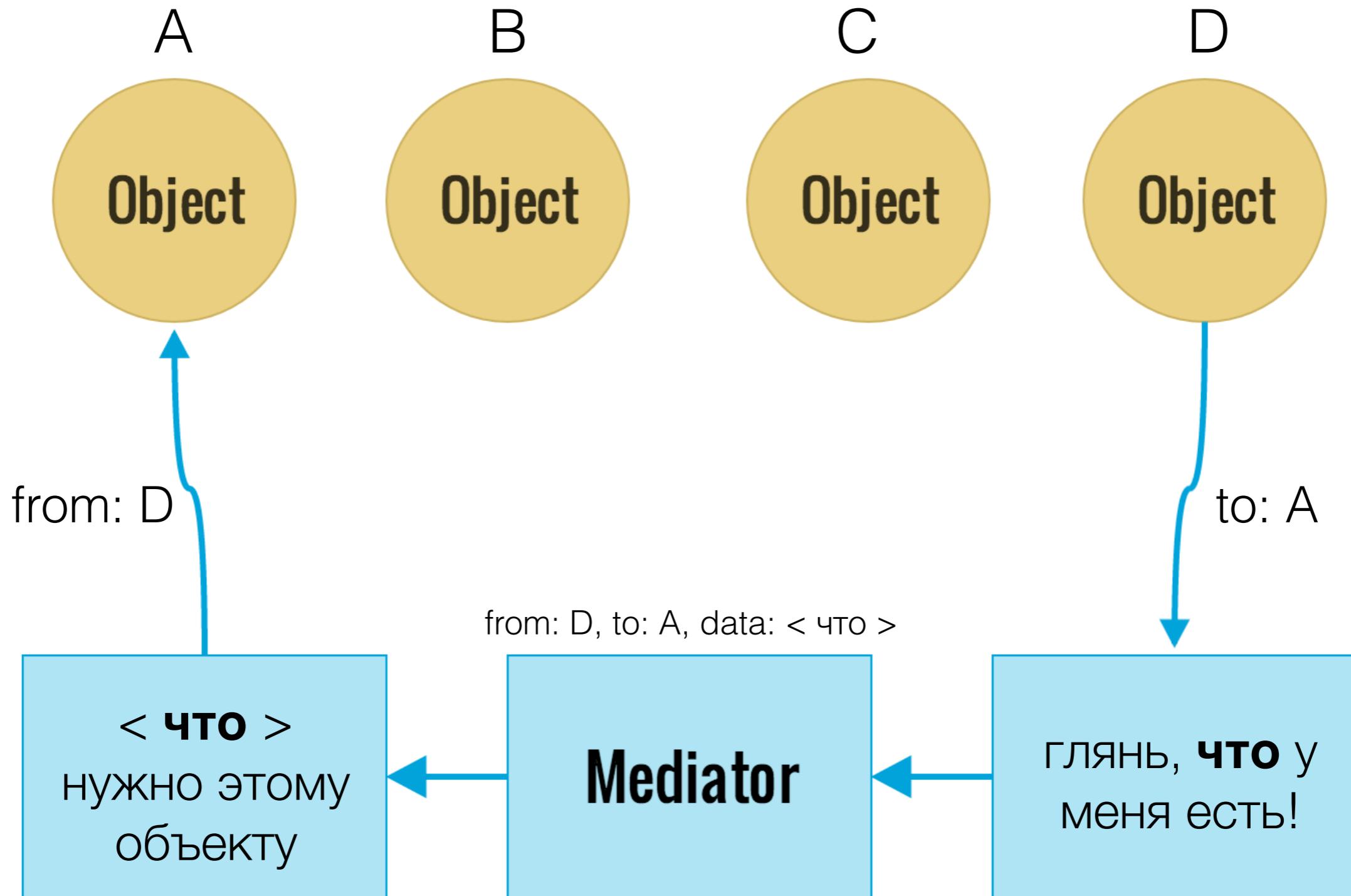
Pub/Sub

Publisher Subscriber



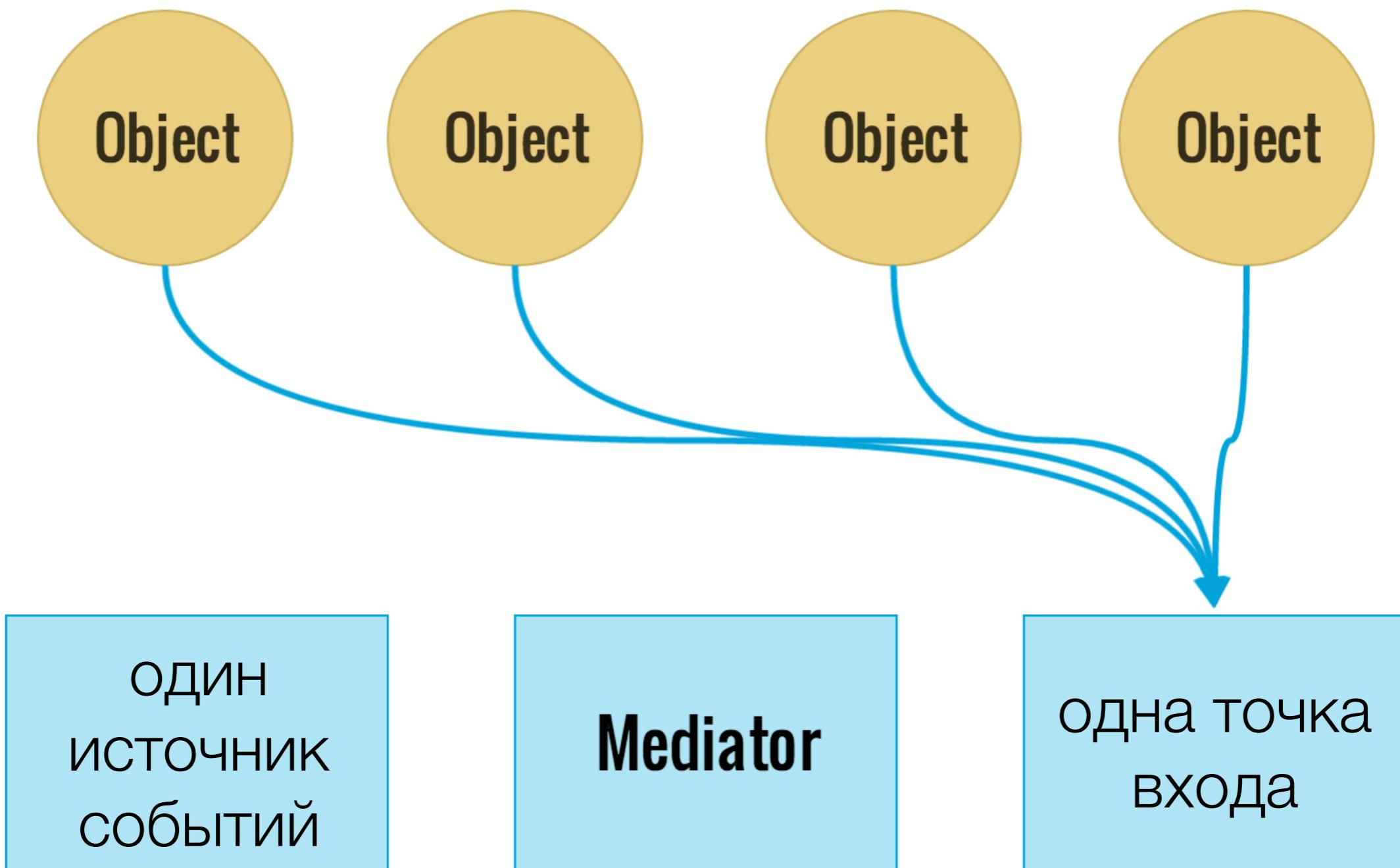
Pub/Sub

Publisher Subscriber



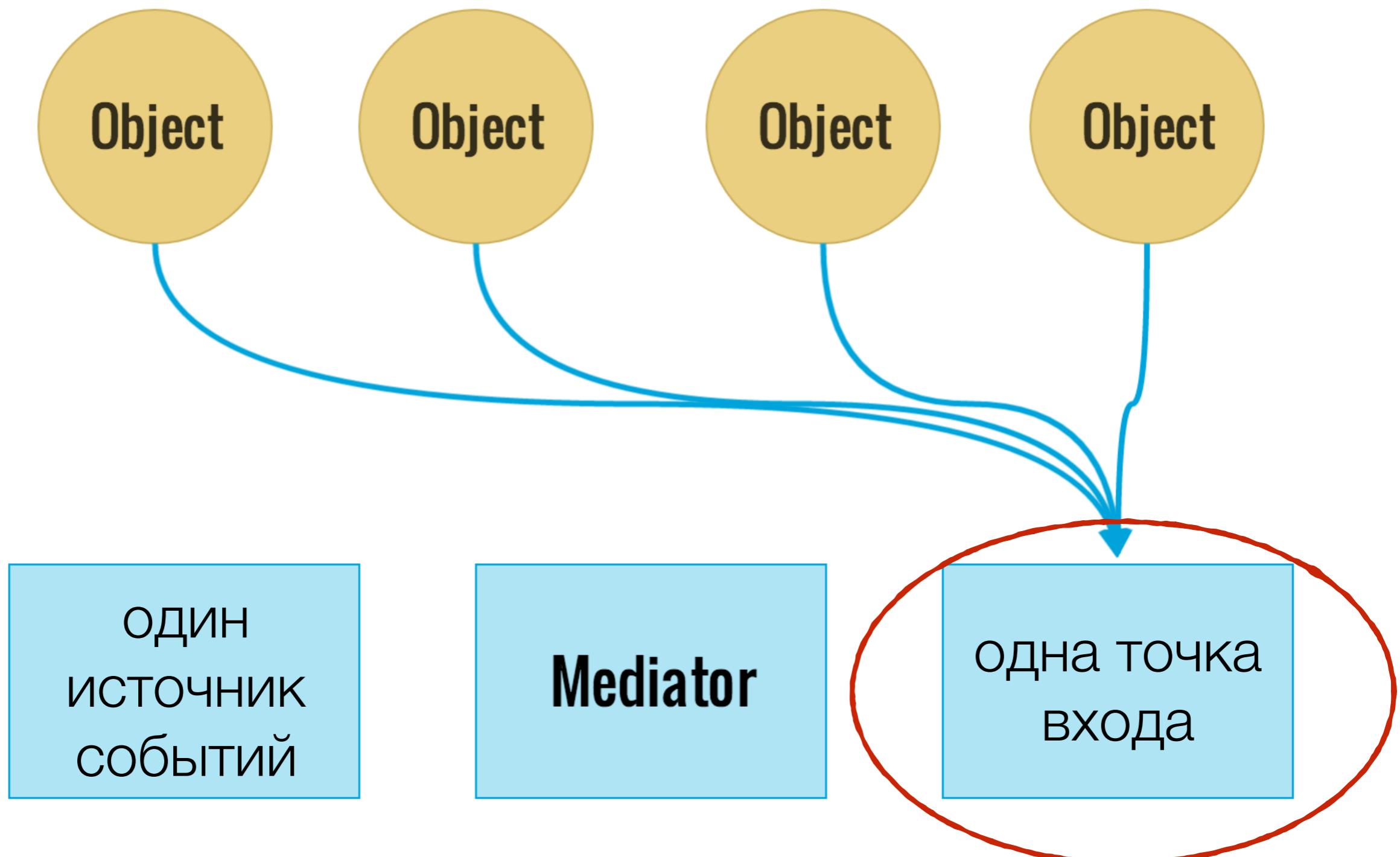
Pub/Sub

Publisher Subscriber



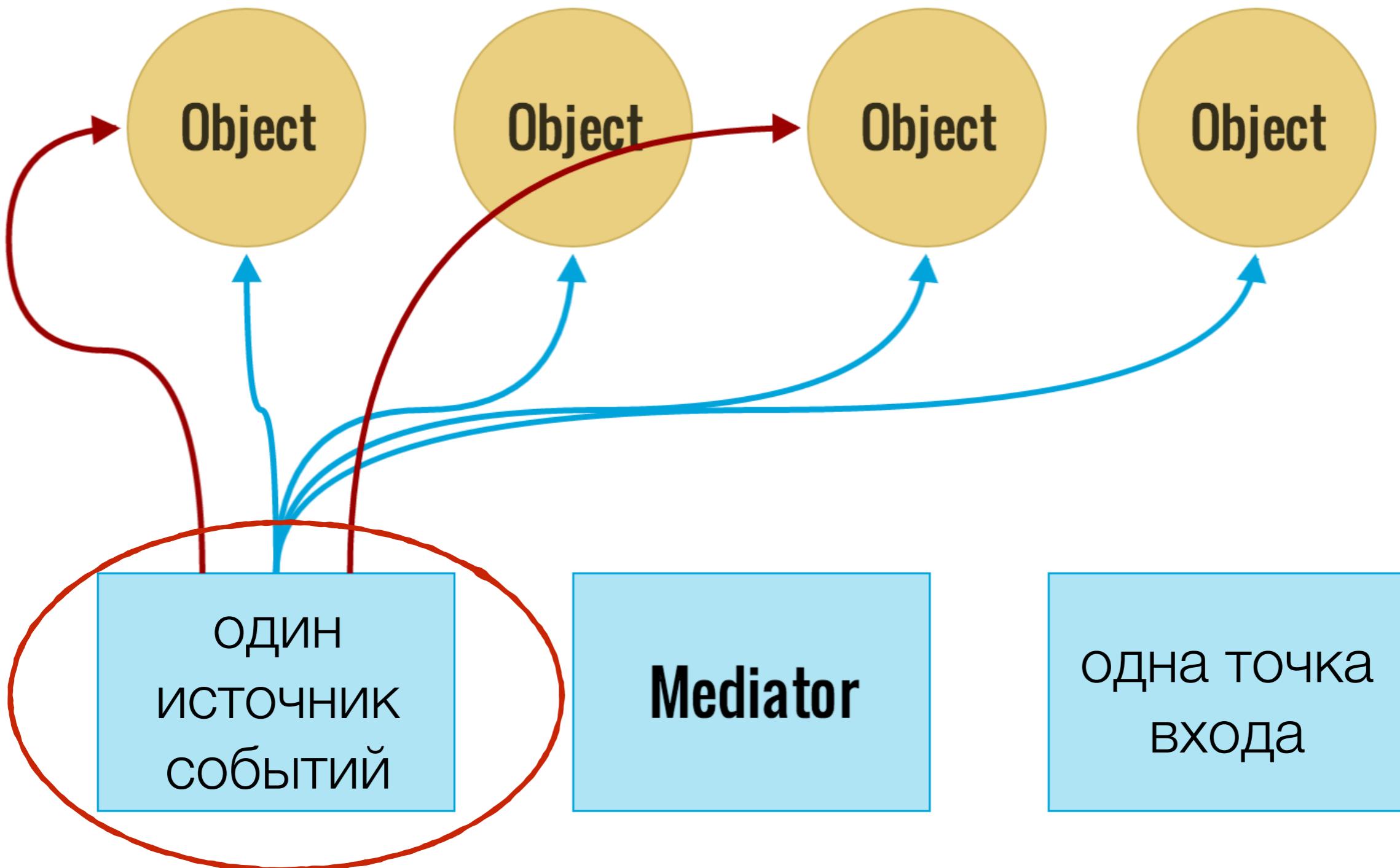
Pub/Sub

Publisher Subscriber



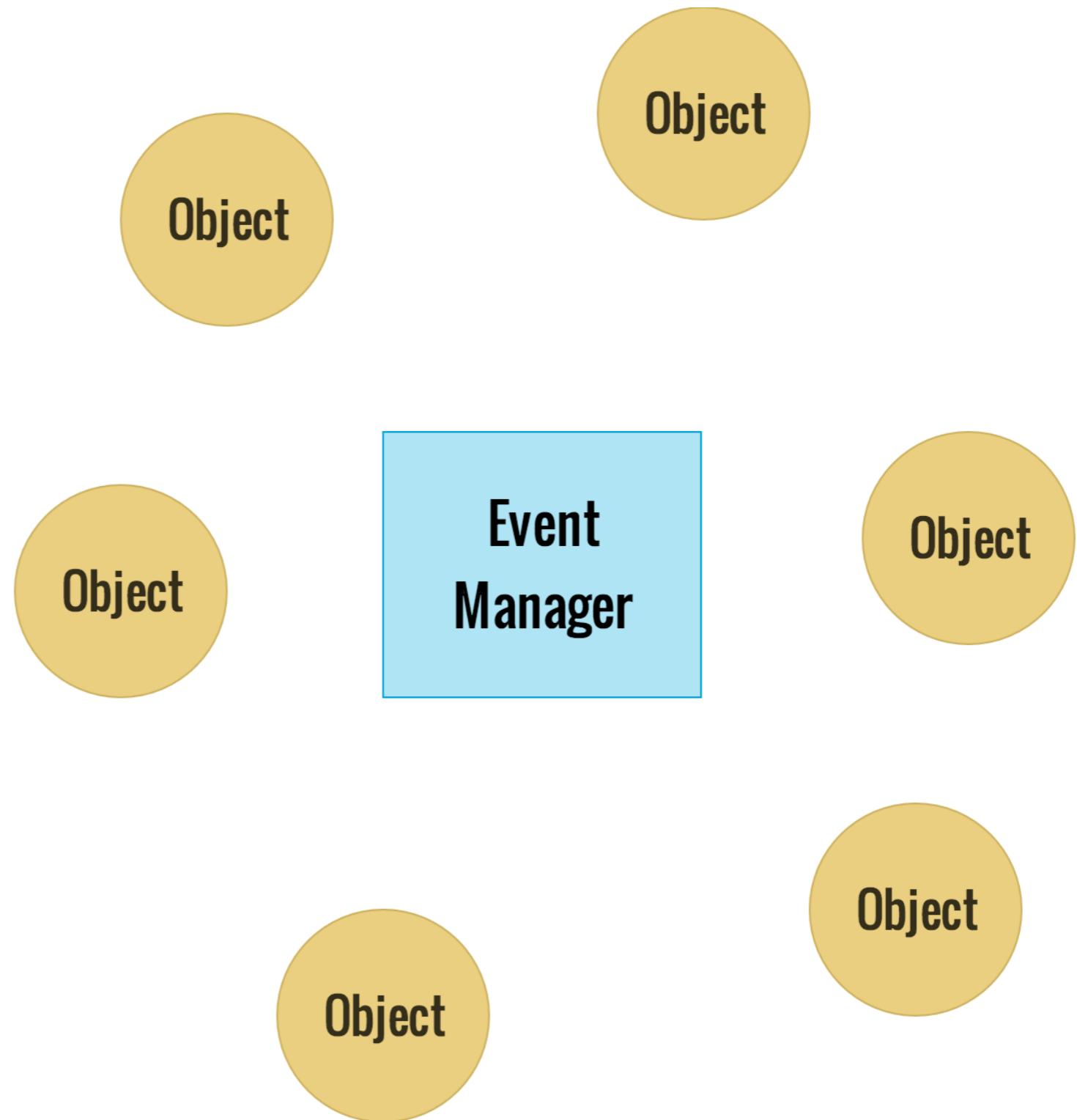
Pub/Sub

Publisher Subscriber



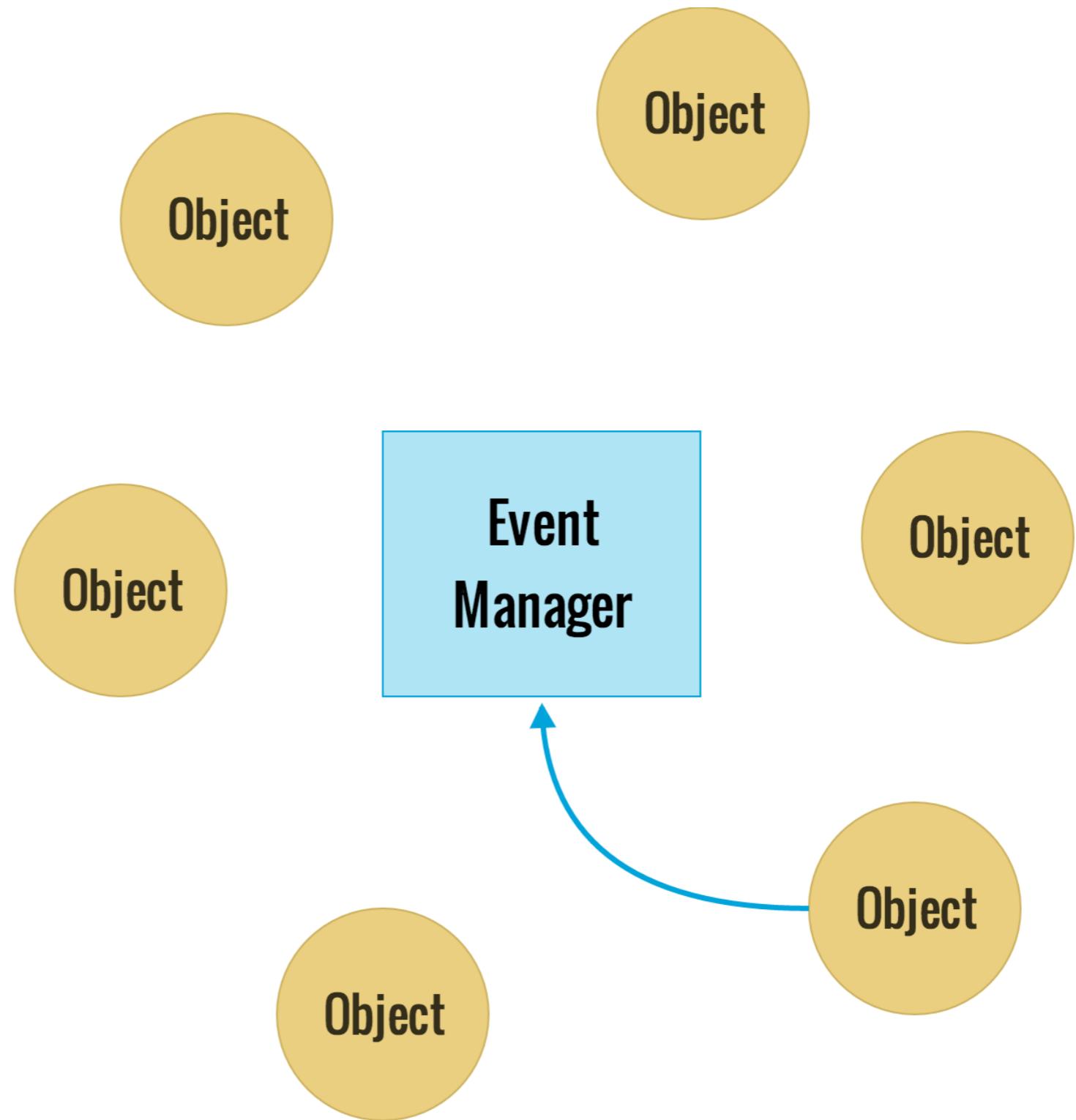
Pub/Sub

Publisher Subscriber



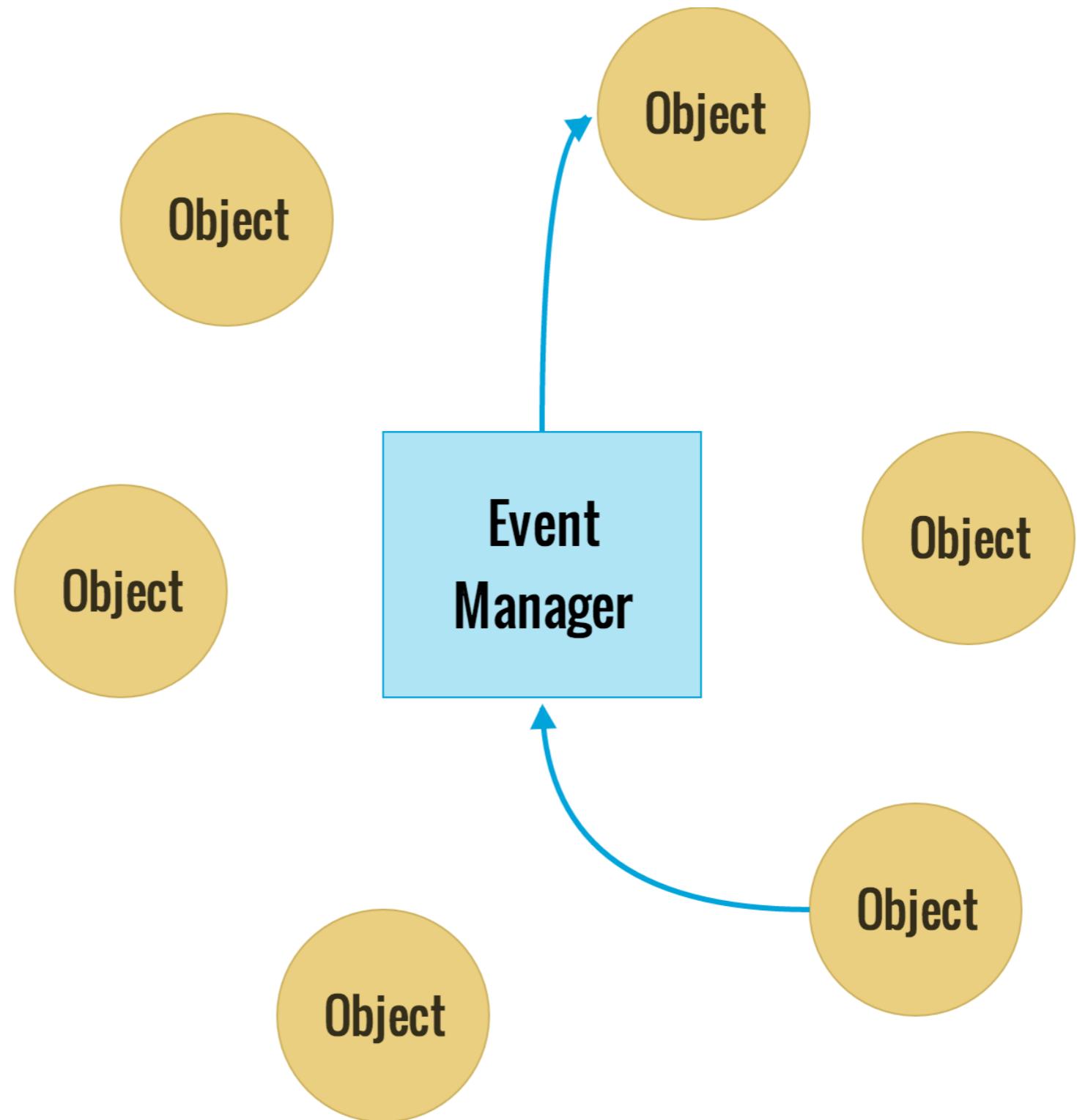
Pub/Sub

Publisher Subscriber



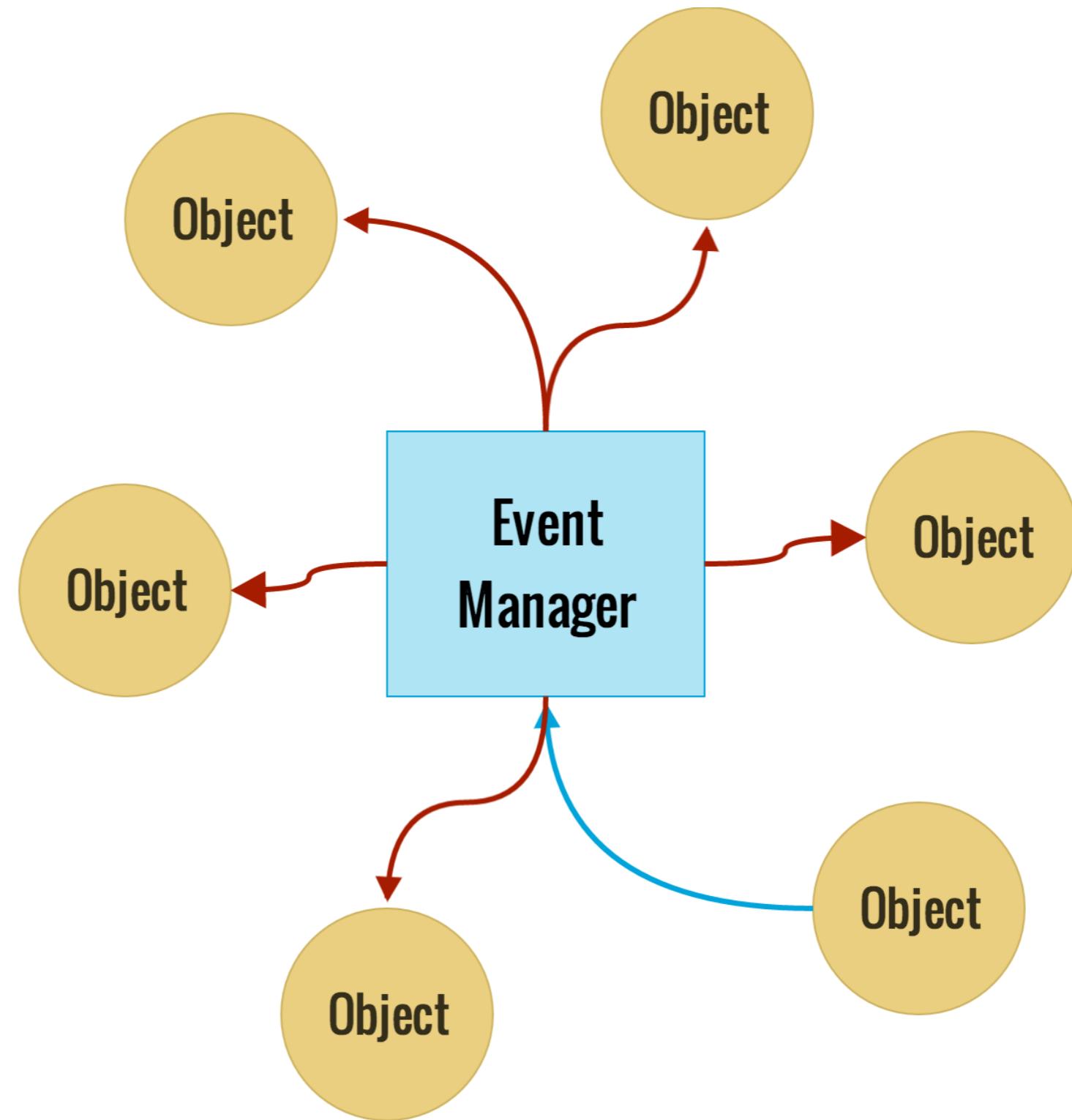
Pub/Sub

Publisher Subscriber



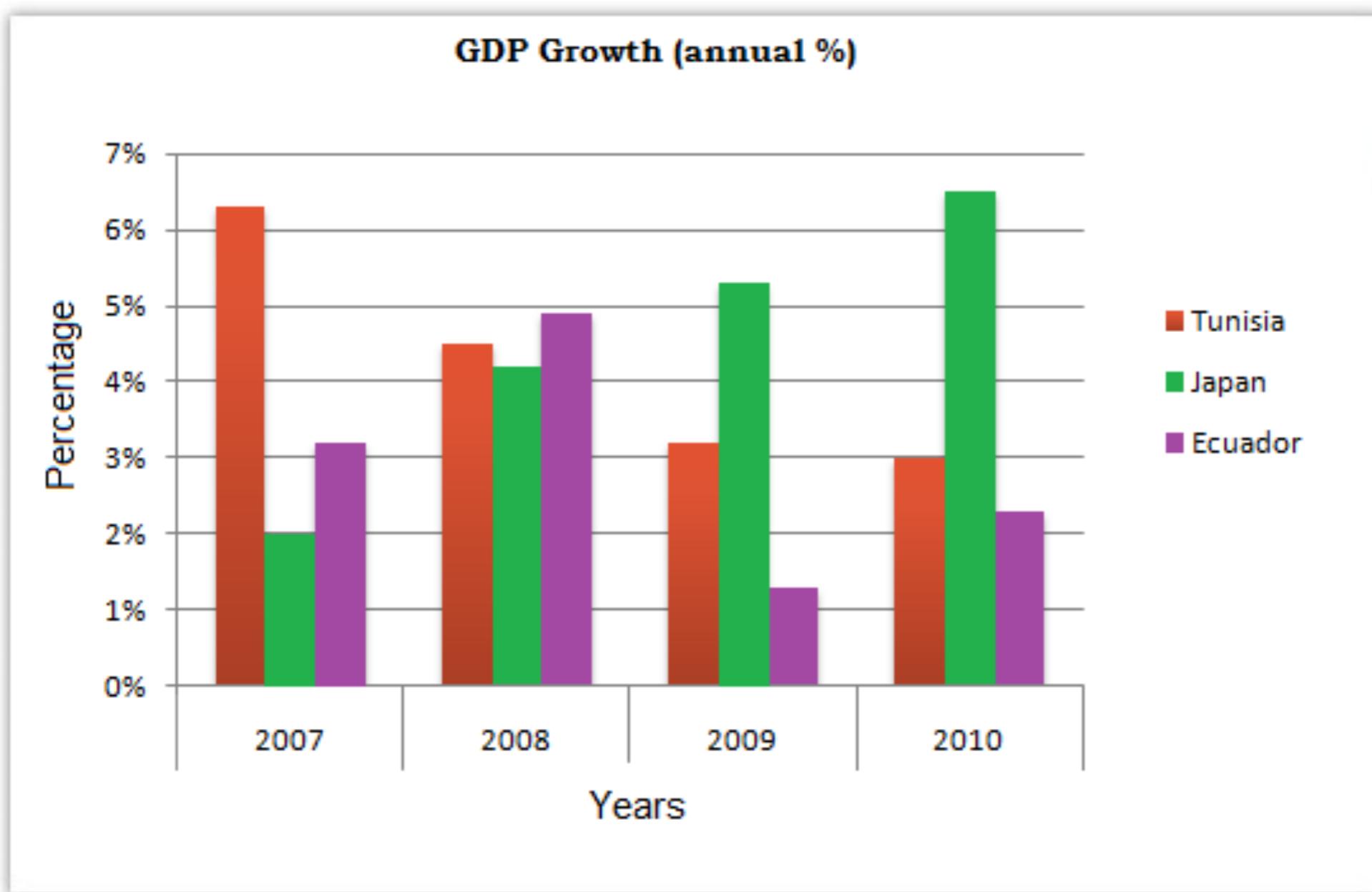
Pub/Sub

Publisher Subscriber



D3





среднестатистическая гистограмма

всего-лишь

HTML

CSS

JS

SVG

DOM

Подключаем

```
01: <!DOCTYPE html>
02:<html>
03:   <head>
04:     <title>D3</title>
05:   </head>
06:   <body>
07:     <script type="text/javascript" src="d3.js">
08:   </body>
09:</html>
```

И наслаждаемся

```
01: var body = d3.select('body');  
01: body.append('p').text('Hello World!')
```

И наслаждаемся

```
01: var body = d3.select('body');  
01: body.append('p').text('Hello World!')
```

Hello World!

а теперь, сделаем что-то полезное

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:   .data(BIG_DATA)
04:   .enter()
05:   .append('div')
06:   .attr('class', 'bar')
07:   .style('width', function(d) {
08:     return d + 'px';
09:   })
10:   .text(function(d) {
11:     return d;
12:   })
13:   .exit();
```

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:   .data(BIG_DATA)
04:   .enter()
05:   .append('div')
06:   .attr('class', 'bar')
07:   .style('width', function(d) {
08:     return d + 'px';
09:   })
10:   .text(function(d) {
11:     return d;
12:   })
13:   .exit();
```

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:     .data(BIG_DATA)
04:       .enter()
05:         .append('div')
06:           .attr('class', 'bar')
07:             .style('width', function(d) {
08:               return d + 'px';
09:             })
10:             .text(function(d) {
11:               return d;
12:             })
13:             .exit();
```

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:     .data(BIG_DATA)
04:       .enter()
05:         .append('div')
06:           .attr('class', 'bar')
07:             .style('width', function(d) {
08:               return d + 'px';
09:             })
10:             .text(function(d) {
11:               return d;
12:             })
13:             .exit();
```

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:   .data(BIG_DATA)
04:   .enter()
05:     .append('div')
06:     .attr('class', 'bar')
07:     .style('width', function(d) {
08:       return d + 'px';
09:     })
10:     .text(function(d) {
11:       return d;
12:     })
13:   .exit();
```

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:   .data(BIG_DATA)
04:   .enter()
05:   .append('div')
06:   .attr('class', 'bar')
07:   .style('width', function(d) {
08:     return d + 'px';
09:   })
10:   .text(function(d) {
11:     return d;
12:   })
13:   .exit();
```

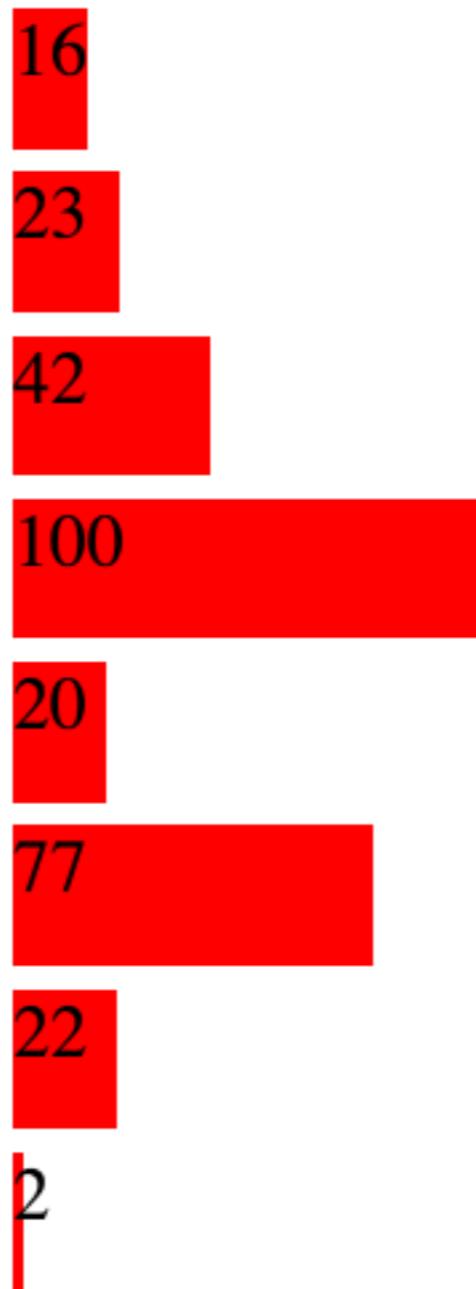
```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:   .data(BIG_DATA)
04:   .enter()
05:   .append('div')
06:   .attr('class', 'bar')
07:   .style('width', function(d) {
08:     return d + 'px';
09:   })
10:   .text(function(d) {
11:     return d;
12:   })
13:   .exit();
```

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:   .data(BIG_DATA)
04:   .enter()
05:   .append('div')
06:   .attr('class', 'bar')
07:   .style('width', function(d) {
08:     return d + 'px';
09:   })
10:   .text(function(d) {
11:     return d;
12:   })
13:   .exit();
```

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:   .data(BIG_DATA)
04:   .enter()
05:   .append('div')
06:   .attr('class', 'bar')
07:   .style('width', function(d) {
08:     return d + 'px';
09:   })
10:   .text(function(d) {
11:     return d;
12:   })
13:   .exit();
```

```
01: d3.select('.container')
02:   .selectAll('div')
03:   .data(BIG_DATA)
04:   .enter()
05:   .append('div')
06:   .attr('class', 'bar')
07:   .style('width', function(d) {
08:     return d + 'px';
09:   })
10:   .text(function(d) {
11:     return d;
12:   })
13:   .exit();
```

```
var BIG_DATA = [16, 23, 42, 100, 20, 77, 22, 2];
```



на этом все