

ОСНОВЫ JS(4)

Объекты JS

- Структура в виде ассоциативного массива произвольной сложности
- Задается одним из способов:
- `var train= new Object();`//Конструктор
- `var train = { }` // С помощью квадратных скобок

Установка свойств

Аналогична работе с ассоциативными массивами:

- //Стиль свойства

```
train.speed=60;
```

- //Стиль массива

```
train['coal']=20;
```

Присвоение свойств(значения)

- //Стиль свойства

```
var speed=train.speed;
```

//Стиль массива

```
var coaleft=train['coal'];
```

- Пример:

```
speed=train.speed // 60
```

```
train.speed=20; // 20
```

```
speed //60
```

Начальная инициализация (присвоение) свойств

```
var train = {  
  speed : 60 ,  
  coal : 20  
}
```

Усложненная структура

```
var cat = {  
  name : 'Барсик',  
  details: {  
    age: 3,  
    color: 'brown',  
    owners : ['Даша','Вася']  
  }  
}
```

Обращение к свойствам

```
console.log(cat.name) //Имя
```

```
console.log(cat.details.age) //Возраст из details
```

```
console.log(cat.details.owners[1]) //Второй  
ХОЗЯИН
```

- У объекта отсутствует длина, поэтому обход свойств как для ассоциативных массивов:

```
for (key in cat)  
{console.log('arr['+key+']='+cat[key]);}
```

Функции!

Объявление функции

```
function sayhello(){  
alert('Привет из функции');//Блок из команд  
}
```

- **ВЫЗОВ**

`sayhello();`// Первый вызов вернет сообщение

`sayhello();`// Повторный вызов

Переменные внутри функции

```
function sayhello(){  
  var name='Иван'; // переменная локальна  
  alert('Привет, '+ name);  
}  
sayhello(); //Вернет "Привет, Иван"  
alert(name); // ?
```

Переменные внутри функции

```
function sayhello(){  
  var name='Иван'; // переменная локальна  
  alert('Привет, '+ name);  
}  
sayhello(); //Вернет "Привет, Иван"  
alert(name); // ?  
//ReferenceError: name is not defined
```

Функции и внешние переменные

```
var name='Иван'  
function sayhello(){  
  alert('Привет, '+ name);  
  name='Александр';  
}  
sayhello();  
alert(name);// "Александр"
```

Функции (глобал+локал var)

```
var name='Иван'  
function sayhello(){  
var name='Петя'; // переменная локальна  
alert('Привет, '+ name);// Привет, Петя  
name='Александр';  
}  
sayhello();  
alert(name);// "Иван"
```

Параметры функции

```
function sayhello(say , toname){//Через запятую,  
    сколько угодно
```

```
    alert(say+' , '+ toname);//
```

```
}
```

```
sayhello('Привет',"море"); //Привет, море
```

```
sayhello('Здравствуй',"лето"); //Здравствуй,  
    лето
```

```
sayhello("Привет", "море", "лето") //?
```

Возврат значений

```
function calc(a,b){  
return a+b;//Вернет значение a+b  
}
```

```
alert(calc(2,4));
```

Если отсутствует, то вернет undefined

Несколько return

```
function calc(a,b){  
  return a+b; //Вернет значение a+b  
  return a*2; // Ничего не вернет, т.к. return это  
    аналог break для функции  
}  
alert(calc(2,4));
```

Если отсутствует, то вернет undefined

Несколько return 2

```
function calc(a,b,action){  
    if (action=='sum'){  
        return a+b;//Вернет значение a+b  
    }  
    if (action=='mul'){  
        return a*b; // Вернет a*b  
    }  
}  
  
alert(calc(2,4,'sum')); // 6  
alert(calc(2,4,'mul')); //8
```

Псевдомассив "arguments"

```
function calc(a,b){ // 2 обязательных
    sum=a+b;//Вернет значение a+b
    for (var i = 2; i < arguments.length; i++) {
        sum+=arguments[i];// += короткий
        синтаксис аналогичен "sum=sum+"
    }
    return sum;
}
```

calc(1) // NaN calc(1,2,3,4,5,6) //18

calc(1,2) // 3 calc(0,-1,-3) // -4

Псевдомассив ВАЖНО!

```
function calc(a,b){ // 2 обязательных
  console.log(arguments[0]+' '+a);
  a=a+1;
  console.log(arguments[0]+' '+a);
  arguments[0]--;
  console.log(arguments[0]+' '+a);
}
```

- `calc(2,5)` //В режиме strict это разные значения!

Перегрузка функций

```
function calc(a,b){  
  return (a+b)  
}
```

```
function calc(a,b){  
  return (a*b)  
}
```

```
calc(2,4);
```

Функции, как методы объекта

```
cat = {}  
cat.hunger=100;  
cat.feed = function () {  
  cat.hunger-=20;  
  alert('Mypppp....')  
}  
console.log(cat.hunger); // 100  
cat.feed(); //Mypppp....  
console.log(cat.hunger); // 80
```

Рекурсия

Рекурсия – это вызов функции внутри самой себя.

Простой пример:

Сумма чисел от 1 до N

```
function sum(n){  
  if (n==1) {return 1;}  
  return n+sum(n-1); //Запустит себя же  
}
```

- `sum(10) // 55`

**Вот так мы
плавнo подошли
к ООП**

Задачи

1. Создать объекта боец, у которого есть имя, фамилия и прочие атрибуты, а также атрибут "рюкзак", в который нужно положить всё необходимое (Определить атрибуты рюкзака). Положить в рюкзак удочку, наживку, леску, грузила и крючки.
 - 1*. + предметы в рюкзаке имеют вес
 - + функция/метод, выводящая этот вес
 - + метод положить/выбросить в рюкзак
 - + количество для одинаковых предметов

Стой, стрелять буду!

2. Функция проверки авторизации по паре логин-пароль, которая выводит сообщения:

Здравствуй, [login]!

Неверная пара логин-пароль

логин-пароль должен храниться в объекте "security" с полями login и password.

2 * написать функцию регистрации пользователей (+имя, фамилия, о себе и т.д.)

Админ может посмотреть список пользователей и пары логин-пароль

Игра морской бой

- 3. Создать объект поля морской бой (10*10) и заполнить его кораблями

Написать функцию, которая будет по координатам (x,y) проверять попадание в цель

- 3 * + Добавить отображение полей боя для двух игроков + изменение поля при "попал"
- + Вода синего цвета, корабли зеленого.
- + После попадания в корабль цвет меняется на красный(клетки). Утопленный → черный.

Смартфон

- 4. Создать объект "Сматфон" у которого заданы поля: имя, память(hdd), память(ram) и список приложений (имя, hdd, ram)

Добавить список запущенных приложений.

Посчитать потребление памяти (hdd, ram)

- 4. * Возможность устанавливать НОВЫЕ приложения из объекта market (Если хватает памяти+устройство поддерживается[список])

Запуск и остановка приложений

Удаление приложений и очистка памяти

Рекурсия

- 5. Посчитать значения факториала числа при помощи функции рекурсивно

$$N! = N * (N-1)! , 1! = 1$$

- Цифры числа записать справа-налево

$$//153 \Rightarrow 351$$

- Определить является ли указанное число степенью заданного числа

12 , 2 NO

16 , 2 YES

Рекурсия 2

- * Разложить число на простые множители в порядке возрастания и с учетом кратности
- * J: Палиндром

Дано слово, состоящее только из строчных латинских букв. Проверьте, является ли это слово палиндромом. Выведите YES или NO.

radar – yes

Yes - no