

# Содержание

Об авторе	13
<b>Введение</b>	15
Об этой книге	15
Простые предположения	17
Пиктограммы, используемые в книге	17
Ждем ваших отзывов!	18
<b>Часть I. Основы JavaScript</b>	19
<b>Глава 1. Основы веб-программирования</b>	21
Что такое программирование	22
Взаимодействие с компьютером	23
Выбор языка программирования	24
Зачем нужен JavaScript	25
Подготовка браузера	28
Инструменты веб-разработчика	29
Консоль JavaScript	31
Выполнение команд JavaScript	32
Математические вычисления	33
<b>Глава 2. Синтаксис JavaScript</b>	35
Точность — вежливость королей	36
Инструкции	37
Синтаксические правила	38
Текстовые строки	38
Ввод ключевых слов	41
Пробелы в коде	42
Комментарии	43
<b>Глава 3. Отправка и получение данных</b>	45
Переменные	46
Создание переменной	46
Сохранение данных в переменных	47
Типы данных	49
Строковый тип данных	49
Числовой тип данных	50
Булев тип данных	51

Запрос данных у пользователя	52
Сохранение данных, полученных от пользователя	53
Ответ на запрос	54
Команда <code>alert()</code>	55
Метод <code>document.write()</code>	55
Обработка входных и выходных данных	57
<b>Глава 4. Разработка веб-приложений</b>	<b>61</b>
Знакомство с JSFiddle	62
Просмотр кода	63
Готовые примеры	64
Код CSS	65
Код HTML	68
Код JavaScript	70
Регистрация в JSFiddle	71
Общий доступ к проектам	73
Сохранение собственного приложения	75
<b>Часть II. Анимация в Интернете</b>	<b>77</b>
<b>Глава 5. JavaScript и HTML</b>	<b>79</b>
Написание кода HTML	80
Текст без HTML	80
Теги в HTML	81
Структура веб-страницы	82
Создание первой веб-страницы	83
Базовые HTML-элементы	84
Атрибуты HTML-элементов	87
Изменение HTML-кода с помощью JavaScript	89
Выделение элементов: метод <code>getElementById()</code>	89
Содержимое элемента: свойство <code>innerHTML</code>	89
Изменение списка в HTML	90
<b>Глава 6. JavaScript и CSS</b>	<b>93</b>
Дуглас — программный робот	94
Знакомство с CSS	94
Селекторы CSS	95
Объявления CSS	96
Форматирование веб-страниц с помощью правил CSS	97
Цвета	99
Размер элемента	100

Каскадное форматирование	103
Позиционирование элементов	103
Робот собственного изготовления	104
<b>Глава 7. Анимированный робот</b>	<b>105</b>
Изменение кода CSS с помощью JavaScript	106
Управление программным роботом в JavaScript	107
Дальнейшие эксперименты	108
Танцующий робот	109
События	111
Код обработки события	112
Создание анимации в JavaScript	114
Анимация других элементов	116
Добавление еще одной функции анимации	116
<b>Часть III. Выполнение действий</b>	<b>121</b>
<b>Глава 8. Автомобиль мечты и операнды</b>	<b>123</b>
Знакомство с операндами	124
Управление объектами	127
Конфигурирование автомобиля мечты	129
<b>Глава 9. Выполнение действий с помощью операторов</b>	<b>133</b>
Создаем суперкалькулятор	134
Получение копии калькулятора	134
Запуск калькулятора	135
Математические и строковые операции	137
Операции сравнения	141
Другие возможности суперкалькулятора	145
<b>Глава 10. Игра в слова на JavaScript</b>	<b>147</b>
История с переменными	148
Приложение замены слов в тексте	148
Код HTML	150
Стилизация игры	153
Код JavaScript	155
Завершение программы	157

<b>Часть IV. Массивы и функции</b>	163
<b>Глава 11. Управление массивами</b>	165
Что такое массив	166
Создание массивов и доступ к ним	167
Типы данных массива	167
Извлечение данных из массива	167
Переменные как элементы массива	167
Изменение элементов массива	168
Методы массива	168
Практическое применение массивов	169
Методы <code>toString()</code> и <code>valueOf()</code>	170
Метод <code>concat()</code>	171
Метод <code>indexOf()</code>	172
Метод <code>join()</code>	172
Метод <code>lastIndexOf()</code>	173
Метод <code>pop()</code>	174
Метод <code>push()</code>	174
Метод <code>reverse()</code>	175
Методы <code>shift()</code> и <code>unshift()</code>	176
Метод <code>slice()</code>	176
Метод <code>sort()</code>	177
Метод <code>splice()</code>	177
<b>Глава 12. Вездесущие функции</b>	179
Что такое функция	180
Встроенная функция	180
Пользовательская функция	180
Структура функции	182
Определение функции	182
Заголовок функции	182
Тело функции	182
Вызов функции	183
Параметры функции	183
Передача аргументов	183
Возвращение значения	183
Игра Function Junction	184
Код HTML	185
Код CSS	185
Код JavaScript	187
Дополнительное задание: удлинение пути	190

<b>Глава 13. Список желаний</b>	191
Составление списка желаний	192
Просмотр готового приложения	192
Код приложения	193
Код HTML	194
Код JavaScript	196
Обработка событий	196
Объявление глобальных переменных	198
Функции	199
Диалоговое окно Печать	208
Улучшение списка желаний	209
<b>Часть V. Свобода выбора</b>	211
<b>Глава 14. Принятие решений</b>	213
Булева логика	214
Равно	214
Не равно	214
Больше чем и меньше чем	214
Больше или равно и меньше или равно	214
Не больше чем и не меньше чем	215
Условная конструкция <code>if...else</code>	215
Условия без операторов сравнения	216
Операторы сравнения и логические операторы	217
Управление пиццерией	219
Знакомство с приложением	219
Заимствование приложения	219
Улучшение приложения	220
Расширение ассортимента	220
Доставка в другие города	222
Отображение стоимости доставки	223
Специальное предложение для именинников	224
<b>Глава 15. Ветвление программы</b>	229
Принятие решений	230
Деловой календарь	232
Знакомство с приложением делового календаря	232
Копирование приложения делового календаря в личный кабинет	233
Объект Date	234
Код делового календаря	236

<b>Глава 16. Написание повествования</b>	241
Повествование	242
Алгоритм построения сюжета	242
Сюжет	242
Игра в писателя	243
Код приложения	244
Код HTML и CSS	245
Отключение элементов	246
Компоненты повествования	247
Код JavaScript	248
Ссылки на элементы	249
Пустой массив	250
Обработчик события	250
Вызов функции <code>askQuestions()</code>	251
Код функций	252
Функция <code>continueStory()</code>	254
Функция <code>theEnd()</code>	258
<b>Часть VI. Циклы</b>	261
<b>Глава 17. Повторяющиеся действия в JavaScript</b>	263
Знакомство с циклом <code>for</code>	264
Структура цикла	264
Назначение цикла	265
Приложение прогноза погоды	266
Метод <code>Math.random()</code>	266
Приложение, выдающее случайный прогноз погоды	268
Анализ результатов	271
Стилизация выводимого результата	272
<b>Глава 18. Цикл <code>While</code></b>	275
Структура цикла <code>while</code>	276
Выполнение заданного числа итераций	276
Обратный отсчет	277
Обработка элементов массива	277
Игра на выживание	278
Код игры	278
Функция <code>buyLunches()</code>	279
Тестирование игры	281

## 12 Содержание

---

Размещение игры на собственном сайте	282
Веб-хостинг	282
Хостинг на сайте x10Hosting	283
<b>Глава 19. Лавка по продаже лимонада</b>	289
Продажа лимонада как игра	290
Уроки бизнеса	291
Прибыль — основа всего	292
Психология покупателя	292
Математические вычисления	292
Связь между ценой, температурой и объемом продаж	293
Разработка последней игры	296
Копирование кода	296
Код JavaScript	296
Объявление переменных	297
Определение погодных условий	298
Открытие лавки	301
Сброс программы	303
Вывод результатов	304
Завершение и тестирование программы	305
Улучшение симулятора лимонадной лавки	309
<b>Предметный указатель</b>	311