

---

# JavaScript od pierwszej linii kodu

Błyskawiczna nauka pisania gier,  
stron WWW i aplikacji internetowych

Laurence Lars Svekis  
Maaïke van Putten  
Rob Percival



Helion 

Packt 

Tytuł oryginału: JavaScript from Beginner to Professional: Learn JavaScript quickly by building fun, interactive, and dynamic web apps, games, and pages

Tłumaczenie: Robert Górczyński

ISBN: 978-83-8322-197-7

Copyright © Packt Publishing 2021. First published in the English language under the title 'JavaScript from Beginner to Professional – (9781800562523)'.

Polish edition copyright © 2023 by Helion S.A.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/javsco>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<https://ftp.helion.pl/przyklady/javsco.zip>

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

WWW: <https://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści

<b>O autorach</b>	<b>13</b>
<b>O korektorze merytorycznym</b>	<b>14</b>
<b>Wprowadzenie</b>	<b>15</b>
<b>Rozdział 1. Rozpoczęcie pracy z JavaScriptem</b>	<b>19</b>
<b>Dlaczego warto poznać JavaScript?</b>	<b>20</b>
<b>Przygotowanie środowiska pracy</b>	<b>21</b>
Zintegrowane środowisko programistyczne	21
Przeglądarka WWW	22
Narzędzia dodatkowe	22
Edytor typu online	22
<b>Jak przeglądarka WWW przetwarza kod JavaScriptu?</b>	<b>23</b>
<b>Używanie konsoli przeglądarki WWW</b>	<b>24</b>
<b>Dodawanie kodu JavaScript do strony internetowej</b>	<b>26</b>
Osadzenie kodu JavaScript bezpośrednio w HTML-u	26
Dołączenie pliku zewnętrznego do strony internetowej	27
<b>Tworzenie kodu JavaScript</b>	<b>29</b>
Formatowanie kodu	29
Komentarze w kodzie	30
Pobieranie danych wejściowych	31
Losowo wybrane liczby	32
<b>Projekt rozdziału</b>	<b>33</b>
Tworzenie pliku HTML i dołączonego w nim pliku JavaScript	33
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>33</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>33</b>

<b>Rozdział 2. Podstawy JavaScriptu</b>	<b>35</b>
<b>Zmienne</b>	<b>35</b>
Deklarowanie zmiennej	36
<b>Proste typy danych</b>	<b>38</b>
String	38
Number	40
BigInt	41
Boolean	41
Symbol	42
undefined	42
null	43
<b>Analizowanie i modyfikowanie typów danych</b>	<b>43</b>
Ustalenie typu zmiennej	44
Konwersja typów danych	45
<b>Operatory</b>	<b>47</b>
Operatory arytmetyczne	48
Operatory przypisania	53
Operatory porównania	54
Operatory logiczne	56
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>57</b>
Konwerter mil na kilometry	57
Kalkulator BMI	58
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>58</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>59</b>
<b>Rozdział 3. Wiele wartości w JavaScriptcie</b>	<b>60</b>
<b>Tablica i jej właściwości</b>	<b>61</b>
Tworzenie tablicy	61
Uzyskiwanie dostępu do elementów tablicy	62
Nadpisywanie elementu	63
Wbudowana właściwość length	64
<b>Metody tablicy</b>	<b>65</b>
Dodawanie i zastępowanie elementów	65
Usuwanie elementu	67
Wyszukiwanie elementów	68
Sortowanie	69
Sortowanie w kolejności odwrotnej	70
<b>Tablica wielowymiarowa</b>	<b>70</b>
<b>Obiekty w JavaScriptcie</b>	<b>72</b>
Uaktualnianie obiektu	73
<b>Praca z obiektami i tablicami</b>	<b>74</b>
Obiekt w obiekcie	74
Tablica w obiekcie	75
Obiekt w tablicy	76
Obiekt w tablicy w innym obiekcie	76
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>77</b>
Operacje na tablicy	77
Katalog produktów firmy	78

<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>78</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>79</b>
<b>Rozdział 4. Konstrukcje logiczne</b>	<b>80</b>
<b>Konstrukcje if i if-else</b>	<b>80</b>
<b>Konstrukcja else if</b>	<b>82</b>
<b>Operator trójargumentowy</b>	<b>84</b>
<b>Konstrukcja switch</b>	<b>85</b>
Blok default w konstrukcji switch	87
Łączenie bloków case	89
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>90</b>
Gra w liczby	90
Gra w sprawdzanie imienia przyjaciela	90
Gra „kamień, papier, nożyce”	90
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>91</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>93</b>
<b>Rozdział 5. Pętle</b>	<b>94</b>
<b>Pętla while</b>	<b>95</b>
<b>Pętla do-while</b>	<b>98</b>
<b>Pętla for</b>	<b>99</b>
<b>Pętle zagnieżdżone</b>	<b>101</b>
<b>Pętle i tablice</b>	<b>104</b>
Pętla for-of	106
<b>Pętla i obiekt</b>	<b>108</b>
Pętla for-in	108
Iteracja przez obiekt przez jego konwersję na tablicę	109
<b>Słowa kluczowe break i continue</b>	<b>111</b>
Polecenie break	112
Polecenie continue	113
break, continue i pętla zagnieżdżona	115
break, continue i pętle oznaczone etykietami	117
<b>Projekt rozdziału</b>	<b>118</b>
Tabliczka mnożenia	118
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>118</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>119</b>
<b>Rozdział 6. Funkcje</b>	<b>120</b>
<b>Podstawy dotyczące funkcji</b>	<b>121</b>
Wywoływanie funkcji	121
Tworzenie funkcji	121
Nadawanie nazwy funkcjom	122
<b>Parametry i argumenty</b>	<b>123</b>
Parametry domyślne lub nieodpowiednie	125
<b>Specjalne funkcje i operatory</b>	<b>126</b>
Funkcja strzałki	126
Operator rozwinięcia	127
Parametr resztowy	128

<b>Wartość zwrrotna funkcji</b>	<b>129</b>
Wartość zwrrotna funkcji strzałki	131
<b>Zasięg zmiennej w funkcji</b>	<b>131</b>
Zmienna lokalna w funkcji	131
Zmienna globalna	135
Natychmiast wywoływane wyrażenie funkcji	137
<b>Funkcja rekurencyjna</b>	<b>138</b>
<b>Funkcja zagnieżdżona</b>	<b>140</b>
<b>Funkcja anonimowa</b>	<b>142</b>
Wywołanie zwrótne funkcji	143
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>144</b>
Utworzenie funkcji rekurencyjnej	144
Zdefiniowanie kolejności	144
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>145</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>146</b>
<b>Rozdział 7. Klasy</b>	<b>147</b>
<b>Programowanie zorientowane obiektowo</b>	<b>148</b>
<b>Klasa i obiekt</b>	<b>148</b>
<b>Klasy</b>	<b>150</b>
Konstruktor	150
Metody	151
Właściwości	153
<b>Dziedziczenie</b>	<b>156</b>
<b>Prototypy</b>	<b>157</b>
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>159</b>
Aplikacja monitorowania pracowników	159
Kalkulator ceny produktów	159
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>160</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>161</b>
<b>Rozdział 8. Wbudowane metody JavaScriptu</b>	<b>162</b>
<b>Wprowadzenie do metod wbudowanych JavaScriptu</b>	<b>163</b>
<b>Metody globalne</b>	<b>164</b>
Kodowanie i dekodowanie adresów URI	164
Przetwarzanie liczb	167
Wykonywanie kodu JavaScript za pomocą eval()	170
<b>Metody przeznaczone do pracy z tablicą</b>	<b>171</b>
Wykonywanie pewnej akcji dla każdego elementu tablicy	171
Filtrowanie tablicy	172
Sprawdzanie warunku dla wszystkich elementów	172
Zastępowanie fragmentu tablicy innym fragmentem	172
Mapowanie wartości tablicy	173
Wyszukiwanie ostatniego wystąpienia w tablicy	173
<b>Metody przeznaczone do pracy z ciągiem tekstowym</b>	<b>175</b>
Łączenie ciągów tekstowych	175
Konwersja ciągu tekstowego na tablicę	175
Konwersja tablicy na ciąg tekstowy	176

Praca z indeksem i położeniem	177
Tworzenie podciągu tekstowego	178
Zastępowanie fragmentu ciągu tekstowego	179
Małe i wielkie litery	180
Początek i koniec ciągu tekstowego	180
<b>Metody przeznaczone do pracy z liczbami</b>	<b>182</b>
Sprawdzenie, czy wartość (nie) jest liczbą	183
Sprawdzenie, czy wartość jest skończona	183
Sprawdzenie, czy wartość jest liczbą całkowitą	184
Określanie liczby cyfr po przecinku	184
Określanie dokładności liczby	185
<b>Metody matematyczne</b>	<b>185</b>
Wyszukiwanie najmniejszej i największej liczby	185
Pierwiastek kwadratowy i podniesienie do potęgi	186
Konwersja liczby zmiennoprzecinkowej na całkowitą	186
Wykładnik i logarytm	188
<b>Metody przeznaczone do pracy z datą</b>	<b>188</b>
Tworzenie daty	189
Metody umożliwiające pobieranie i przypisywanie wartości elementom daty	190
Przetwarzanie daty	191
Konwersja daty na postać ciągu tekstowego	192
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>193</b>
Szyfrowanie słów	193
Licznik odliczający wstecz	193
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>194</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>195</b>
<b>Rozdział 9. Obiektowy model dokumentu</b>	<b>196</b>
<b>Krótkie wprowadzenie do języka HTML</b>	<b>197</b>
Element HTML-a	197
Atrybuty HTML-a	201
<b>Model BOM</b>	<b>202</b>
Obiekt history okna	204
Obiekt navigator w oknie przeglądarki WWW	205
Obiekt location w oknie przeglądarki WWW	205
<b>Model DOM</b>	<b>207</b>
Właściwości dodatkowe modelu DOM	208
Pobieranie elementów strony internetowej	209
<b>Projekt rozdziału</b>	<b>211</b>
Przeprowadzanie za pomocą JavaScriptu operacji na elementach HTML-a	211
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>212</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>212</b>
<b>Rozdział 10. Operacje dynamiczne na elementach modelu DOM</b>	<b>213</b>
<b>Podstawowe sposoby poruszania się po modelu DOM</b>	<b>214</b>
Pobieranie elementu jako obiektu	217
<b>Uzyskiwanie dostępu do elementów modelu DOM</b>	<b>218</b>
Uzyskiwanie dostępu do elementu na podstawie identyfikatora	219
Uzyskanie dostępu do elementu na podstawie nazwy znacznika	220

Uzyskanie dostępu do elementu na podstawie nazwy klasy	221
Uzyskanie dostępu do elementu na podstawie selektora CSS	222
<b>Procedura obsługi kliknięcia elementu</b>	<b>224</b>
<b>Słowo kluczowe this i model DOM</b>	<b>225</b>
<b>Przeprowadzanie operacji na stylu elementu</b>	<b>227</b>
<b>Zmiana klas elementu</b>	<b>229</b>
Dodawanie klasy do elementu	230
Usunięcie klas z elementu	230
Przełączanie klas	231
<b>Operacje na atrybutach</b>	<b>232</b>
<b>Komponent nasłuchiwanie zdarzeń elementu</b>	<b>236</b>
<b>Tworzenie nowego elementu</b>	<b>238</b>
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>240</b>
Rozwijany komponent accordion	240
Interaktywny system głosowania	241
Wisielec	243
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>245</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>246</b>
<b>Rozdział 11. Treść interaktywna i nasłuchiwanie zdarzeń</b>	<b>248</b>
<b>Wprowadzenie do treści interaktywnej</b>	<b>249</b>
<b>Określanie zdarzeń</b>	<b>249</b>
Określanie zdarzeń za pomocą kodu HTML	249
Określanie zdarzeń za pomocą JavaScriptu	249
Określanie zdarzeń za pomocą komponentu ich nasłuchiwania	250
<b>Procedura obsługi zdarzeń onload</b>	<b>251</b>
<b>Procedury obsługi zdarzeń myszy</b>	<b>253</b>
<b>Właściwość target zdarzenia</b>	<b>255</b>
<b>Przepływ zdarzeń modelu DOM</b>	<b>258</b>
<b>Zdarzenia onchange i onblur</b>	<b>262</b>
<b>Procedura obsługi zdarzeń key</b>	<b>264</b>
<b>Przeciąganie i upuszczanie elementów</b>	<b>267</b>
<b>Wysłanie formularza HTML</b>	<b>270</b>
<b>Animowanie elementów</b>	<b>272</b>
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>275</b>
Samodzielne utworzenie rozwiązania w zakresie analityki	275
System oceny za pomocą gwiazdek	275
Śledzenie położenia myszy	277
Gra — klikanie elementu na czas	277
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>279</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>279</b>
<b>Rozdział 12. Średniozaawansowany JavaScript</b>	<b>280</b>
<b>Wyrażenia regularne</b>	<b>281</b>
Określanie wielu opcji dla słów	282
Opcje znaków	283
Grupy	285
Praktyczne zastosowania wyrażeń regularnych	287



<b>Funkcja i obiekt arguments</b>	<b>291</b>
<b>Hoisting w JavaScriptcie</b>	<b>292</b>
<b>Używanie trybu ścisłego</b>	<b>293</b>
<b>Debugowanie</b>	<b>294</b>
Punkt przzerwania	294
Obsługa błędów	300
<b>Praca z ciasteczkami</b>	<b>302</b>
<b>Lokalny magazyn danych</b>	<b>305</b>
<b>JSON</b>	<b>308</b>
Przetwarzanie danych JSON	310
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>312</b>
Wyodrębnianie adresów e-mail	312
Weryfikacja formularza HTML	313
Prosty quiz matematyczny	314
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>315</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>316</b>
<b>Rozdział 13. Współbieżność</b>	<b>317</b>
<b>Wprowadzenie do współbieżności</b>	<b>317</b>
<b>Wywołania zwrotne</b>	<b>318</b>
<b>Obietnice</b>	<b>321</b>
<b>Słowa kluczowe async i await</b>	<b>324</b>
<b>Pętla zdarzeń</b>	<b>325</b>
Stos wywołań i kolejka wywołań zwrotnych	326
<b>Projekt rozdziału</b>	<b>328</b>
Sprawdzanie hasła	328
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>329</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>330</b>
<b>Rozdział 14. HTML5, płótno i JavaScript</b>	<b>331</b>
<b>Wprowadzenie do języka HTML5 używanego razem z JavaScriptem</b>	<b>332</b>
<b>Odczytywanie plików lokalnych</b>	<b>332</b>
Przekazywanie pliku	333
Odczytywanie plików	334
<b>Pobieranie danych położenia za pomocą geolokalizacji</b>	<b>336</b>
<b>Płótno HTML5</b>	<b>337</b>
<b>Płótno dynamiczne</b>	<b>340</b>
Dodawanie linii i okręgów	340
Dodawanie tekstu do płótna	343
Dodawanie i przekazywanie obrazów na płótnie	345
Dodawanie animacji na płótnie	348
<b>Rysowanie myszą na płótnie</b>	<b>351</b>
<b>Zapisywanie obrazów dynamicznych</b>	<b>354</b>
<b>Media na stronie</b>	<b>355</b>
<b>Kwestie dostępności w HTML-u</b>	<b>357</b>
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>358</b>
Utworzenie efektu z filmu „Matrix”	358
Zegar odliczający wstecz	359
Internetowa aplikacja graficzna	361

<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>363</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>364</b>
<b>Rozdział 15. Kolejne kroki</b>	<b>365</b>
<b>Biblioteki i frameworki</b>	<b>365</b>
Biblioteki	367
Frameworki	372
<b>Poznajemy backend</b>	<b>375</b>
API	376
AJAX	377
Node.js	378
<b>Kolejne kroki</b>	<b>380</b>
<b>Projekty rozdziału</b>	<b>380</b>
Praca z danymi w formacie JSON	380
Projekt listy	381
<b>Sprawdzian umiejętności</b>	<b>382</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>382</b>
<b>Dodatek. Rozwiązania ćwiczeń praktycznych i odpowiedzi do sprawdzianów</b>	<b>385</b>
<b>Rozdział 1. Rozpoczęcie pracy z JavaScriptem</b>	<b>385</b>
Ćwiczenia praktyczne	385
Projekt rozdziału	386
Sprawdzian umiejętności	387
<b>Rozdział 2. Podstawy JavaScriptu</b>	<b>387</b>
Ćwiczenia praktyczne	387
Projekty rozdziału	388
Sprawdzian umiejętności	388
<b>Rozdział 3. Wiele wartości w JavaScriptcie</b>	<b>389</b>
Ćwiczenia praktyczne	389
Projekty rozdziału	390
Sprawdzian umiejętności	391
<b>Rozdział 4. Konstrukcje logiczne</b>	<b>391</b>
Ćwiczenia praktyczne	391
Projekty rozdziału	393
Sprawdzian umiejętności	394
<b>Rozdział 5. Pętle</b>	<b>395</b>
Ćwiczenia praktyczne	395
Projekt rozdziału	398
Sprawdzian umiejętności	398
<b>Rozdział 6. Funkcje</b>	<b>399</b>
Ćwiczenia praktyczne	399
Projekty rozdziału	401
Sprawdzian umiejętności	402
<b>Rozdział 7. Klasy</b>	<b>402</b>
Ćwiczenia praktyczne	402
Projekty rozdziału	403
Sprawdzian umiejętności	404

<b>Rozdział 8. Wbudowane metody JavaScriptu</b>	<b>405</b>
Ćwiczenia praktyczne	405
Projekty rozdziału	407
Sprawdzian umiejętności	408
<b>Rozdział 9. Obiektowy model dokumentu</b>	<b>408</b>
Ćwiczenia praktyczne	408
Projekt rozdziału	409
Sprawdzian umiejętności	409
<b>Rozdział 10. Operacje dynamiczne na elementach modelu DOM</b>	<b>410</b>
Ćwiczenia praktyczne	410
Projekty rozdziału	414
Sprawdzian umiejętności	417
<b>Rozdział 11. Treść interaktywna i nasłuchiwanie zdarzeń</b>	<b>417</b>
Ćwiczenia praktyczne	417
Projekty rozdziału	424
Sprawdzian umiejętności	426
<b>Rozdział 12. Średniozaawansowany JavaScript</b>	<b>427</b>
Ćwiczenia praktyczne	427
Projekty rozdziału	431
Sprawdzian umiejętności	433
<b>Rozdział 13. Współbieżność</b>	<b>434</b>
Ćwiczenia praktyczne	434
Projekt rozdziału	435
Sprawdzian umiejętności	435
<b>Rozdział 14. HTML5, płótno i JavaScript</b>	<b>436</b>
Ćwiczenia praktyczne	436
Projekty rozdziału	441
Sprawdzian umiejętności	445
<b>Rozdział 15. Kolejne kroki</b>	<b>445</b>
Ćwiczenia praktyczne	445
Projekty rozdziału	445
Sprawdzian umiejętności	448
<b>Skorowidz</b>	<b>449</b>

---

# Średniozaawansowany JavaScript

Koncepcje i rozwiązania zaprezentowane dotychczas w książce nie są jedynymi sposobami radzenia sobie z problemami programistycznymi. W tym rozdziale rzucimy Ci wyzwanie i zmusimy do nieco większego wysiłku, większej ciekawości oraz praktykowania dobrych nawyków w zakresie optymalizacji rozwiązań.

W poprzednich rozdziałach obiecywaliśmy, że w późniejszych pojawi się omówienie doskonałych funkcjonalności. Optymalne użycie części wbudowanych metod wymaga znajomości wyrażeń regularnych, które zostaną omówione w tym rozdziale. Przed nami jeszcze wiele innych ciekawych tematów — poruszymy wymienione tutaj zagadnienia:

- Wyrażenia regularne.
- Funkcja i obiekt arguments.
- Hoisting w JavaScriptcie.
- Tryb ścisły.
- Debugowanie.
- Używanie ciasteczek.
- Lokalny magazyn danych.
- JSON.

Jak widać, mamy tutaj wiele różnych tematów, a każdy z nich jest zaawansowany i interesujący. Poszczególne podrozdziały nie są ze sobą powiązane, jak miało to miejsce w poprzednich rozdziałach. To przede wszystkim odmienne zagadnienia, których opanowanie naprawdę pomoże Ci poszerzyć własne umiejętności i znacznie poprawić znajomość JavaScriptu.

Odpowiedzi do ćwiczeń i na pytania quizu oraz gotowe projekty znajdziesz w „Dodatku”.

## Wyrażenia regularne

**Wyrażenia regularne**, określane również mianem **regex**, to po prostu sposoby opisywania wzorców tekstu. Możesz je uznawać za ciągi tekstowe następnej generacji. Istnieją różne implementacje wyrażeń regularnych. To oznacza, że w zależności od interpretera wyrażenie regularne może się nieco różnić w zapisie. Mimo tego wyrażenia regularne są w pewien sposób ustandaryzowane, zapisuje się je (praktycznie) więc w taki sam sposób niezależnie od implementacji. W tym podrozdziale pokażemy przykłady użycia wyrażeń regularnych w JavaScriptcie.

Wyrażenia regularne okazują się niezwykle użyteczne w wielu sytuacjach, np. podczas wyszukiwania błędów w ogromnym pliku bądź w celu pobrania informacji o agencji używanej przeglądarki WWW. Zastosowanie znajdują również w trakcie weryfikacji formularza, ponieważ wyrażenie regularne pozwala na określenie prawidłowych wzorców dla pól danych, np. adresu e-mail lub numeru telefonu.

Wyrażenie regularne okazuje się użyteczne nie tylko podczas wyszukiwania ciągów tekstowych, ale również w trakcie ich zastępowania. Być może myślisz teraz: *wyrażenia regularne są zadziwiające, ale gdzie tkwi haczyk?* Masz rację, niestety jest i haczyk. Przede wszystkim zapisane wyrażenie regularne może wyglądać, jakby kot sąsiada przeszedł po klawiaturze i przypadkowo nacisnął losowo wybrane klawisze. Spójrz na przykład wyrażenia regularnego, które sprawdza poprawność adresu e-mail:

```
/([a-zA-Z0-9._-]+@[a-zA-Z0-9._-]+\.[a-zA-Z0-9._-]+)/g
```

Bez obaw! Po zakończeniu lektury tego podrozdziału będziesz w stanie odszyfrować tajne wzorce wyrażeń regularnych. Nie zamierzamy w tym miejscu omawiać wszystkich kwestii związanych z wyrażeniami regularnymi. Przedstawimy jednak solidne podstawy, które pozwolą Ci rozpocząć pracę z nimi i później pogłębić wiedzę w tym zakresie.

Rozpoczynamy od prostego przykładu. Wyrażenie regularne jest definiowane między dwoma ukośnikami. Oto przykład poprawnego wyrażenia regularnego:

```
/JavaScript/
```

To wyrażenie znajdzie dopasowanie, jeśli analizowany ciąg tekstowy zawiera słowo JavaScript. W przypadku dopasowania wynik jest pozytywny. Następnie ten wynik można wykorzystać do wielu celów.

Można do tego użyć wbudowanej funkcji JavaScriptu o nazwie `match()`. Zwraca ona dopasowanie wyrażenia regularnego (o ile zostało znalezione) oraz m.in. indeks początkowy tego dopasowania w analizowanym ciągu tekstowym.

Istnieje jeszcze inna funkcja wbudowana używająca wyrażenia regularnego, ale do niej przejdziemy nieco później — `match()` to po prostu wygodna funkcja podczas prezentowania wyrażeń regularnych. W kolejnym fragmencie kodu możesz zobaczyć ją w akcji.

```
let text = "Uwielbiam JavaScript!";
console.log(text.match(/javascript/));
```

Wynikiem jego wykonania jest `null`; ponieważ domyślnie wielkość liter ma znaczenie, stąd brak dopasowania słowa `javascript`. Jeżeli szukany ciąg tekstowy byłby `/ava/` lub po prostu `/a/`, dopasowanie zostałyby znalezione, ponieważ zmienna `text` zawiera `ava` i `a`. Jeżeli nie chcesz uwzględniać wielkości liter, możesz to wskazać za pomocą litery `i` po ukośniku kończącym wyrażenie regularne. W kolejnym poleceniu wyrażenie spowoduje dopasowanie słowa `javascript` w ciągu tekstowym `text`.

```
console.log(text.match(/javascript/i));
```

To polecenie wyświetli wynik w konsoli. Teraz wielkość liter nie ma znaczenia i dlatego słowo `javascript` zostało dopasowane. Spójrz na wynik wygenerowany przez to polecenie:

```
[
  'JavaScript',
  index: 10,
  input: 'Uwielbiam JavaScript!',
  groups: undefined
]
```

Wynikami są: obiekt zawierający znalezione dopasowanie, indeksy, w których rozpoczyna się to dopasowanie, a także sprawdzone dane wejściowe. W omawianym przykładzie grupy pozostają niezdefiniowane. Grupy można tworzyć za pomocą nawiasów okrągłych, co wyjaśnimy w dalszej części podrzdziału.

W JavaScriptcie wyrażenia regularne są często stosowane w połączeniu z wbudowanymi metodami wyszukiwania i zastępowania ciągów tekstowych. Dokładniej omówimy to w następnym punkcie.

## Określanie wielu opcji dla słów

Aby zdefiniować określony zakres opcji, można skorzystać z pokazanej tutaj składni:

```
let text = "Uwielbiam JavaScript!";
console.log(text.match(/javascript|nodejs|react/i));
```

W tym przypadku wyrażenie regularne dopasuje słowa `javascript`, `nodejs` lub `react`. W naszym źródłowym ciągu tekstowym dopasowane jest tylko pierwsze wystąpienie dowolnego z wymienionych słów, a następnie wyrażenie regularne kończy działanie. Dlatego też nie zostaną znalezione dwa dopasowania ani ich większa liczba — kolejny fragment kodu spowoduje wygenerowanie takich samych danych wyjściowych jak poprzednio.

```
let text = "Uwielbiam React i JavaScript!";
console.log(text.match(/javascript|nodejs|react/i));
```

Oto wygenerowane dane wyjściowe:

```
[
  'React',
  index: 10,
  input: 'Uwielbiam React i JavaScript!',
  groups: undefined
]
```

Jeżeli chcesz znaleźć wszystkie dopasowania, musisz użyć modyfikatora globalnego `g`. Sposób jego działania jest podobny do wyszukiwania bez uwzględniania wielkości liter. W omawianym przykładzie szukamy wszystkich dopasowań, niezależnie od wielkości liter. Wszystkie modyfikatory podaje się po ostatnim ukośniku. Jednocześnie można używać wielu modyfikatorów, jak pokazaliśmy w kolejnym fragmencie kodu. To również dobrze może być tylko jeden, np. `g`.

```
let text = "Uwielbiam React i JavaScript!";
console.log(text.match(/javascript|nodejs|react/gi));
```

Ten kod zwróci w wyniku dopasowane słowa `React` i `JavaScript`.

```
[ 'React', 'JavaScript' ]
```

Jak widać, teraz wynik jest odmienny. Po użyciu specyfikatora `g` funkcja `match()` po prostu zwraca tablicę dopasowanych słów. Tutaj to nie jest ekscytujące, ponieważ tablica zawiera wskazane słowa. Znacznie większe zaskoczenie może być w przypadku bardziej złożonych wzorców. Dokładnie tym się zajmiemy w następnym punkcie.

## Opcje znaków

Prezentowane dotychczas wyrażenia regularne były całkiem czytelne, prawda? Opcje znakowe powodują, że wyrażenia regularne zaczynają wyglądać, cóż, tajemniczo. Załóżmy, że chcesz znaleźć ciąg tekstowy składający się tylko z jednego znaku — `a`, `b` lub `c`. W takim przypadku możesz to zapisać następująco:

```
let text = "d";
console.log(text.match(/[abc]/));
```

Wartością zwrótną jest `null`, ponieważ ciąg tekstowy `d` nie zawiera znaku `a`, `b` lub `c`. Do wzorca możemy dodać literę `d`:

```
console.log(text.match(/[abcd]/));
```

Teraz zostaną wygenerowane już zupełnie inne dane wyjściowe.

```
[ 'd', index: 0, input: 'd', groups: undefined ]
```

Ponieważ szukamy zakresu znaków, możemy go zapisać w skróconej postaci:

```
let text = "d";
console.log(text.match(/[a-d]/));
```

Jeżeli chcesz znaleźć każdą literę, małą i wielką, możesz skorzystać z następującego wzorca:

```
let text = "t";
console.log(text.match(/[a-zA-Z]/));
```

Ten sam efekt można byłoby osiągnąć przez użycie modyfikatora wskazującego, że wielkość znaków nie ma znaczenia. Taki modyfikator ma zastosowanie dla wzorca jako całości, ale możesz go potrzebować jedynie w przypadku określonego znaku.

```
console.log(text.match(/[a-z]/i));
```

Dopasowanie zostanie znalezione dla obu powyższych wyrażeń regularnych. Jeżeli chcesz uwzględnić także cyfry, wówczas wyrażenie będzie miało następującą postać:

```
console.log(text.match(/[a-zA-Z0-9]/));
```

Jak widać, przeprowadzamy konkatencję zakresów w celu dopasowania jednego znaku. W podobny sposób można przeprowadzać konkatencję opcji dla konkretnego znaku, np. `[abc]`. W powyższym wyrażeniu regularnym zostały wymienione trzy możliwe zakresy. To wyrażenie regularne dopasuje małą lub wielką literę z zakresu od A do Z oraz dowolną cyfrę od 0 do 9.

To nie oznacza, że dopasuje tylko jednoznakowe ciągi tekstowe. Znajdzie również tylko pierwszy dopasowany znak w wieloznakowych ciągach tekstowych, ponieważ nie został użyty modyfikator globalny. Natomiast znaki specjalne nie zostaną dopasowane.

```
let text = "ää!";
console.log(text.match(/[a-zA-Z0-9]/));
```

Aby pomóc w usunięciu trudności związanej z niedopasowywaniem skomplikowanych znaków do wyrażenia, kropka działa w charakterze specjalnego znaku wieloznacznego, który może dopasować dowolny znak. Jak sądzisz, jaki jest wynik działania kolejnego wyrażenia regularnego?

```
let text = "To dowolny tekst.";
console.log(text.match(/./g));
```

Skoro został użyty modyfikator globalny, wyrażenie dopasuje dowolny znak. Spójrz na wygenerowane dane wyjściowe:

```
[
  'T', 'o', ' ', 'd', 'o',
  'w', 'o', 'l', 'n', 'y',
  ' ', 't', 'e', 'k', 's',
  't', '.'
]
```

Co można zrobić w sytuacji, gdy chce się dopasować jedynie kropkę? Jeżeli chcesz, aby znak specjalny (czyli ten używany w wyrażeniu regularnym do zdefiniowania wzorca) miał swoje zwykłe znaczenie lub jeśli zwykły znak ma mieć specjalne znaczenie, to trzeba go poprzedzić ukośnikiem.

```
let text = "To dowolny tekst.";
console.log(text.match(/\./g));
```

W tym przykładzie kropka została poprzedzona ukośnikiem. Dlatego też nie działa już jako znak wieloznaczny, a jest interpretowana jako literal kropki. Oto wynik wykonania tego wyrażenia regularnego:

```
[ '.' ]
```

Są pewne zwykłe znaki, które nabierają znaczenia specjalnego po poprzedzeniu ich ukośnikiem. Nie zamierzamy tego dokładnie tutaj omawiać, a ograniczymy się do przedstawienia kilku przykładów.

```
let text = "Mam 29 lat.";
console.log(text.match(/\d/g));
```



Jeżeli litera `d` zostanie poprzedzona ukośnikiem, `\d`, wówczas dopasuje dowolną cyfrę. Tutaj przeprowadzamy dopasowanie globalne, więc zostają dopasowane wszystkie cyfry.

```
[ '2', '9' ]
```

Ukośnikiem można poprzedzić także literę `s`, `\s`, i wówczas zostaną dopasowane białe znaki.

```
let text = "Programowanie daje naprawdę dużo satysfakcji!";
console.log(text.match(/\s/g));
```

Wynikiem wykonania tego przykładu będzie kilka spacji. Uwzględniane są również tabulatory i inne rodzaje białych znaków.

```
[ ' ', ' ', ' ', ' ', ' ' ]
```

Bardzo użyteczną opcją jest `\b`, dopasowująca tekst tylko wtedy, gdy znajduje się na początku słowa. W kolejnym przykładzie wyrażenie nie dopasuje egzemplarza `na` w słowie następnym.

```
let text = "Na następnym skrzyżowaniu?";
console.log(text.match(/\bna/gi));
```

Oto dane wyjściowe wygenerowane przez ten przykład:

```
[ 'Na' ]
```

Co prawda można sprawdzić pod kątem znaków będących liczbami, ale metoda `match()` należy do obiektu typu `String`, więc implementujesz ją z użyciem zmiennych liczbowych, jak pokazaliśmy w kolejnym fragmencie kodu.

```
let nr = 357;
console.log(nr.match(/3/g));
```

To spowoduje wygenerowanie błędu `TypeError` informującego, że `nr.match()` nie jest funkcją.

## Grupy

Istnieje wiele powodów do stosowania grup w wyrażeniach regularnych. Gdy chcesz dopasować grupę znaków, możesz ją ująć w nawias. Spójrz na kolejny przykład:

```
let text = "Uwielbiam JavaScript!";
console.log(text.match(/(uwielbiam|poznaję)\s(javascript|motyle)/gi));
```

W tym przypadku będą szukane słowa `uwielbiam` lub `poznaję`, następnie biały znak i dalej słowo `javascript` lub `motyle`. Szukane będą wszystkie wystąpienia, a wielkość liter nie ma znaczenia. To wyrażenie regularne zwróci następujące dane wyjściowe:

```
[ 'Uwielbiam JavaScript' ]
```

Z grubsza może ono dopasować cztery warianty. Niektóre z nich wydają się dotyczyć także nas:

- Uwielbiam motyle.
- Poznaję motyle.
- Uwielbiam JavaScript.
- Poznaję JavaScript.

Grupy okazują się bardzo potężne, o ile wie się, jak można je powtarzać. Pokażemy to w kolejnym przykładzie. Bardzo często pojawia się konieczność powtórzenia określonego fragmentu wyrażenia regularnego. Wówczas mamy kilka rozwiązań. Na przykład jeśli mają zostać dopasowane cztery dowolne znaki alfanumeryczne w sekwencji, wyrażenie można zapisać w pokazanej tutaj postaci:

```
let text = "Uwielbiam JavaScript!";
console.log(text.match(/[a-zA-Z0-9][a-zA-Z0-9][a-zA-Z0-9][a-zA-Z0-9]/g));
```

To spowoduje wygenerowanie następujących danych wyjściowych:

```
[ "Uwie", "lbia", "Java", "Scri" ]
```

Mamy tutaj przykład okropnego sposobu na powtarzanie bloku. Zapoznaj się ze znacznie lepszymi rozwiązaniami. Jeżeli dana grupa ma wystąpić zero lub jeden raz, można użyć znaku zapytania. To sprawdza się w przypadku znaków opcjonalnych, jak pokazaliśmy w kolejnym fragmencie kodu.

```
let text = "Świetnie się spisujesz!";
console.log(text.match(/i?s/gi));
```

W tym wyrażeniu szukamy litery s, która może być poprzedzona literą i. Dlatego też zostaną wygenerowane przedstawione tutaj dane:

```
[ "s", "s", "is", "s" ]
```

Bezsprzecznie raz to nie jest przykład powtarzania się. Zobacz, jak to wygląda w przypadku większej liczby powtórzeń. Jeżeli chcesz znaleźć coś przynajmniej raz, może być znacznie więcej, użyj znaku plus. Spójrz na przykład:

```
let text = "123123123";
console.log(text.match(/(123)+/));
```

To wyrażenie regularne będzie dopasowywało grupę 123 jeden lub więcej razy. Ponieważ ten ciąg tekstowy znajduje się w analizowanym ciągu, dopasowanie zostanie znalezione. Oto wygenerowane dane wyjściowe:

```
[ '123123123', '123', index: 0, input: '123123123', groups: undefined ]
```

Dopasowany jest cały ciąg tekstowy, ponieważ w omawianym przykładzie to po prostu powtórzony ciąg tekstowy 123. Zdarzają się również sytuacje, w których wyrażenie regularne ma być dopasowane dowolną liczbę razy, na co wskazuje gwiazdka. Spójrz na przykładowy wzorzec:

```
/(123)*a/
```

Tutaj ciąg tekstowy 123 zostanie dopasowany dowolną liczbę razy. Dopasowane więc będą np.:

- 123123123a,
- 123a,
- a,
- ba.

Trzeba również dodać, że można szukać dopasowania wzorca konkretną liczbę razy. W takich przypadkach stosuje się składnię {min, max}. Spójrz na kolejny przykład:

```
let text = "abcabcabc";
console.log(text.match(/(abc){1,2}/));
```

Wygenerowane będą następujące dane wyjściowe:

```
[ 'abcabc', 'abc', index: 0, input: 'abcabcabc', groups: undefined ]
```

Tak się dzieje, ponieważ ciąg tekstowy abc został dopasowany jedno- i dwukrotnie. Jak widać, mimo użycia grup w danych wyjściowych wciąż wartością groups jest undefined. Aby określić grupę, trzeba nadać jej nazwę. Pokazaliśmy to w kolejnym przykładzie.

```
let text = "Uwielbiam JavaScript!";
console.log(text.match(/(?<language>javascript)/i));
```

To spowoduje wyświetlenie następujących danych wyjściowych:

```
[
  'JavaScript',
  'JavaScript',
  index: 7,
  input: 'Uwielbiam JavaScript!',
  groups: [Object: null prototype] { language: 'JavaScript' }
]
```

Możliwości wyrażeń regularnych są znacznie większe. Te zaprezentowane tutaj powinny być wystarczające w wielu interesujących sytuacjach. W następnym punkcie przedstawimy kilka praktycznych zastosowań wyrażeń regularnych.

## Praktyczne zastosowania wyrażeń regularnych

Wyrażenia regularne okazują się doskonale w wielu sytuacjach — wszędzie tam, gdzie trzeba dopasować określone wzorce ciągów tekstowych. W tym punkcie wyjaśnimy, jak można używać wyrażeń regularnych w połączeniu z innymi metodami przeznaczonymi do obsługi ciągów tekstowych, a także jak je zastosować podczas weryfikacji adresów e-mail i adresów IPv4.

### Wyszukiwanie i zastępowanie ciągów tekstowych

W rozdziale 8. poświęconym wbudowanym metodom JavaScriptu omówiliśmy metody przeznaczone do wyszukiwania i zastępowania ciągów tekstowych. Chcieliśmy wówczas, aby w trakcie operacji wyszukiwania wielkość liter nie miała znaczenia. Mamy świetną wiadomość — do tego celu można wykorzystać wyrażenia regularne.

```
let text = "To jest przykładowe rozwiązanie.";
console.log(text.search(/Rozwiązanie/i));
```

Dodanie modyfikatora i po ostatnim ukośniku powoduje zignorowanie różnicy między wielkimi i małymi literami. Ten fragment kodu zwróci wartość 20, która wskazuje na indeks początkowy znalezionej dopasowania. Tego nie można byłoby zrobić za pomocą zwykłego ciągu tekstowego.

Jak sądzisz, czy można zmienić sposób działania metody zastępowania, używając wyrażenia regularnego tak, aby zastąpić wszystkie wystąpienia ciągu tekstowego zamiast tylko pierwszego? Również w tym przypadku z pomocą przychodzi modyfikator. Do tego celu służy modyfikator globalny `g`. Aby poznać różnicę, spójrz na wyrażenie bez tego modyfikatora `g`:

```
let text = "Programowanie daje satysfakcję. Programowanie oferuje wiele możliwości.";
console.log(text.replace("Programowanie", "JavaScript"));
```

Oto dane wyjściowe wygenerowane przez ten kod:

**JavaScript daje satysfakcję. Programowanie oferuje wiele możliwości.**

Bez użycia wyrażenia regularnego zmianie ulega tylko pierwsze wystąpienie ciągu tekstowego. W kolejnym fragmencie kodu mamy to samo wyrażenie regularne, ale z modyfikatorem globalnym `g`.

```
let text = "Programowanie daje satysfakcję. Programowanie oferuje wiele możliwości.";
console.log(text.replace(/Programowanie/g, "JavaScript"));
```

Oto wynik działania tego wyrażenia regularnego:

**JavaScript daje satysfakcję. JavaScript oferuje wiele możliwości.**

Jak możesz zobaczyć, zmienione zostały wszystkie wystąpienia szukanego ciągu tekstowego.

### Ćwiczenie praktyczne 12.1

Wyszukiwanie i zastępowanie ciągów tekstowych. To ćwiczenie obejmuje zastępowanie ciągów tekstowych w podanym ciągu tekstowym. Pierwsze pole tekstowe zawiera znak przeznaczony do zastąpienia, natomiast drugie zawiera znaki zastępujące znak z pierwszego pola. Operacja zostanie przeprowadzona po kliknięciu przycisku.

Zamieszczony tutaj kod HTML wykorzystaj jako szablon wyjściowy i dodaj niezbędny kod JavaScript.

```
<!doctype html>
<html>

<head>
  <title>Pełny kurs JavaScriptu</title>
</head>

<body>
  <div id="output">Pełny kurs JavaScriptu</div>
  Szukany znak:
  <input id="sText" type="text">
  <br> Znaki zastępujące:
  <input id="rText" type="text">
  <br>
  <button>Zastąp</button>
<script>
```

```

</script>
</body>

</html>

```

Wykonaj wymienione tutaj kroki:

1. Za pomocą JavaScriptu pobierz każdy z trzech elementów strony i obiekty tych elementów przypisz zmiennym, aby można było łatwo odwoływać się do nich w kodzie.
2. Do przycisku dodaj komponent nasłuchujący zdarzeń, aby kliknięcie przycisku spowodowało wywołanie funkcji.
3. Utwórz funkcję o nazwie `lookup()`, która będzie wyszukiwała i zastępowała tekst w elemencie danych wyjściowych. Treści tekstowej tego elementu przypisz zmienną o nazwie `s`, a następnie wartość zastępującą tę szukaną przypisz innej zmiennej, `rt`.
4. Utwórz nowe wyrażenie regularne z wartością pierwszego pola tekstowego, które pozwoli na zastąpienie tekstu. Używając tego wyrażenia regularnego, sprawdź dopasowanie za pomocą metody `match()`. Opakuj to warunkiem, który spowoduje wykonanie bloku kodu tylko po znalezieniu dopasowania.
5. Jeżeli dopasowanie zostanie znalezione, funkcja `replace()` powinna przeprowadzić operację zastąpienia.
6. Uaktualnij obszar danych wyjściowych, używając nowo utworzonych danych.

## Weryfikacja adresu e-mail

Aby utworzyć wzorzec wyrażenia regularnego, najpierw trzeba spróbować opisać ten wzorzec słowami. Adres e-mail składa się z pięciu części, w postaci `[nazwa]@[domena].[rozszerzenie]`.

Oto te pięć części:

1. *nazwa* — jeden lub więcej znaków alfanumerycznych, podkreślenie, minus lub kropka.
2. `@` — literal znaku `@`.
3. *domena* — jeden lub więcej znaków alfanumerycznych, podkreślenie, minus lub kropka.
4. `.` — literal znaku `.`
5. *rozszerzenie* — jeden lub więcej znaków alfanumerycznych, podkreślenie, minus lub kropka.

A oto poszczególne części zapisane w postaci wyrażenia regularnego:

1. `[a-zA-Z0-9._-]+`.
2. `@`.
3. `[a-zA-Z0-9._-]+`.
4. `\.` (pamiętaj, że w wyrażeniu regularnym kropka ma znaczenie specjalne, więc trzeba ją poprzedzić ukośnikiem).
5. `[a-zA-Z0-9._-]+`.

Po zebraniu wszystkiego w całość otrzymujemy:

```
/[a-zA-Z0-9._-]+@[a-zA-Z0-9._-]+\.[a-zA-Z0-9._-]+)/g
```

Spójrz na to wyrażenie regularne w akcji:

```
let emailPattern = /([a-zA-Z0-9._-]+@[a-zA-Z0-9._-]+\.[a-zA-Z0-9._-]+)/g;
let validEmail = "maaike_1234@email.com";
let invalidEmail = "maaike@mail.com";
console.log(validEmail.match(emailPattern));
console.log(invalidEmail.match(emailPattern));
```

Przetestowaliśmy ten wzorec na prawidłowym i nieprawidłowym adresie e-mail. Oto wygenerowane dane wyjściowe:

```
[ 'maaike_1234@email.com' ]
null
```

Jak widać, w przypadku prawidłowego adresu e-mail zostaje on zwrócony, natomiast jeśli adres jest nieprawidłowy, wówczas wartością zwrótną jest null (brak dopasowania).

## Ćwiczenie praktyczne 12.2

Utwórz aplikację używającą JavaScriptu do sprawdzenia, czy dane wejściowe w postaci ciągu tekstowego przedstawiają poprawnie sformatowany adres e-mail. Jako punkt wyjścia wykorzystaj zamieszczony tutaj szablon HTML.

```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>Kurs JavaScriptu</title>
</head>
<body>
  <div class="output"></div>
  <input type="text" placeholder="Podaj adres e-mail">
  <button>Sprawdź</button>
  <script>

  </script>
</body>
</html>
```

Wykonaj wymienione tutaj kroki:

1. Zaprezentowanego szablonu HTML użyj jako punktu wyjścia podczas tworzenia aplikacji. W kodzie JavaScript pobierz elementy `<input>`, `<div>` i `<button>` strony jako obiekty JavaScriptu.
2. Do przycisku dodaj komponent nasłuchujący zdarzeń, aby kliknięcie przycisku spowodowało wykonanie bloku kodu, który pobierze wartość bieżącą w polu `<input>`. Utwórz pustą wartość odpowiedzi, która po ostatecznym przygotowaniu zostanie umieszczona w elemencie `<div>`.

3. Dodaj kod sprawdzający, czy wartość pola `<input>` jest w formacie poprawnego adresu e-mail. Jeżeli wynikiem sprawdzenia jest `false`, odpowiedź powinna zawierać komunikat Nieprawidłowy adres e-mail, a kolor tekstu tego komunikatu powinien być czerwony.
4. Jeżeli wynik sprawdzenia zwraca `true`, należy wyświetlić komunikat potwierdzający poprawność adresu e-mail, a kolor tekstu tego komunikatu ma być zielony.
5. Przygotowany komunikat wyświetl w elemencie `<div>`.

## Funkcja i obiekt arguments

JavaScript radzi sobie z argumentami funkcji przez ich dodanie do obiektu o nazwie `arguments`. Ten obiekt działa podobnie jak tablica i można go użyć zamiast nazwy parametru. Spójrz na przedstawiony tutaj fragment kodu:

```
function test(a, b, c) {
  console.log("pierwszy:", a, arguments[0]);
  console.log("drugi:", b, arguments[1]);
  console.log("trzeci:", c, arguments[2]);
}

test("zabawa", "js", "tajemnice");
```

Ten kod wygeneruje następujące dane wyjściowe:

```
pierwszy: zabawa zabawa
drugi: js js
trzeci: tajemnice tajemnice
```

Po uaktualnieniu jednego z parametrów argumenty zostają odpowiednio zmienione. Tak samo dzieje się w przeciwnym kierunku.

```
function test(a, b, c) {
  a = "przyjemny";
  arguments[1] = "JavaScript";
  console.log("pierwszy:", a, arguments[0]);
  console.log("drugi:", b, arguments[1]);
  console.log("trzeci:", c, arguments[2]);
}

test("zabawa", "js", "tajemnice");
```

W tym kodzie zostaną zmienione `arguments[0]` i `b`, ponieważ są powiązane z, odpowiednio, `a` i `arguments[1]`, o czym możesz się przekonać, patrząc na wygenerowane dane wyjściowe.

```
pierwszy: przyjemny przyjemny
drugi: JavaScript JavaScript
trzeci: tajemnice tajemnice
```

Jeżeli funkcja zostanie wywołana z większą liczbą argumentów, niż została zadeklarowana w sygnaturze funkcji, można uzyskać do nich dostęp właśnie w taki sposób. Jednak nowoczesnym podejściem jest użycie parametru resztowego (`...parametr`) zamiast obiektu `arguments`.

Jeśli nie pamiętasz, czym jest parametr resztowy, możesz to sobie przypomnieć, wracając do rozdziału 6.

## Ćwiczenie praktyczne 12.3

To ćwiczenie pokazuje użycie przypominającego tablicę obiektu `arguments` i wyodrębnianie z niego wartości. Użycie właściwości `length` tego obiektu umożliwia iterację przez argumenty i zwrot ostatniego elementu listy.

1. Utwórz funkcję bez żadnych parametrów. Zdefiniuj pętlę przeznaczoną do iteracji przez obiekt `arguments`. Dzięki temu będzie można przeprowadzić iterację przez wszystkie argumenty funkcji.
2. Utwórz zmienną o nazwie `lastOne` i nie przypisuj jej żadnej wartości.
3. Podczas iteracji przez argumenty zmiennej `lastOne` przypisz wartość bieżącą argumentu, używając indeksu i do zwrotu wartości argumentu. Argument będzie miał wartość indeksu, którą można wykorzystać w celu odniesienia się do tej wartości podczas iteracji przez obiekt `arguments`.
4. Zwróć wartość `lastOne`, która powinna zawierać tylko wartość ostatniego argumentu.
5. Wyświetl wartość odpowiedzi wygenerowaną przez funkcję, przekaz funkcji pewną liczbę argumentów i wyświetl wynik w konsoli. Wyświetlony powinien być tylko ostatni element listy. Jeżeli chcesz zobaczyć wszystkie elementy, możesz je wyświetlić oddzielnie w konsoli podczas iteracji bądź przygotować tablicę, która może zostać zwrócona. Następnie podczas iteracji przez argumenty dodawaj je do tablicy.

## Hoisting w JavaScriptcie

W rozdziale 6. poświęconym funkcjom wyjaśniliśmy, że mamy trzy różne rodzaje zmiennych — `const`, `let` i `var` — i zalecamy używanie `let` zamiast `var` ze względu na różnice w zasięgu. Powodem tego jest tzw. **hoisting** w JavaScriptcie. Hoisting polega na przeniesieniu deklaracji zmiennych na początek zakresu, w którym zostały zdefiniowane. To pozwala wykonywać akcje, które są niedostępne w wielu innych językach programowania, i jest ku temu dobry powód. Ten fragment kodu nie wzbudza żadnych podejrzeń.

```
var x;
x = 5;
console.log(x);
```

Jego działanie polega na wyświetleniu wartości 5. Dzięki hoistingowi kolejny fragment kodu działa w taki sam sposób.

```
x = 5;
console.log(x);
var x;
```



Jeżeli spróbujesz to zrobić z użyciem słowa kluczowego `let`, otrzymasz błąd `ReferenceError`. Dlatego też lepiej jest stosować `let`. Kod taki jak w powyższym fragmencie jest trudny w odczycie i nieprzewidywalny, więc naprawdę lepiej go unikać.

Interpreter JavaScriptu przenosi wszystkie deklaracje `var` na początek pliku jeszcze przed rozpoczęciem jego przetwarzania. Przenoszone są tylko deklaracje, nie inicjacje. Dlatego jeśli spróbujesz użyć takiej zmiennej przed jej zainicjowaniem, otrzymasz wartość `undefined`. I dlatego też zmienna powinna być zainicjowana przed zadeklarowaniem. Taki projekt jest związany z alokacją pamięci, ale skutki uboczne pozostają niepożądane.

Istnieje jednak sposób na wyłączenie tego sposobu działania. W następnym podrozdziale dowiesz się, jak to zrobić.

## Używanie trybu ścisłego

Luźny sposób działania JavaScriptu można do pewnego stopnia zmienić dzięki użyciu trybu ścisłego. Jego włączenie następuje po zastosowaniu w kodzie przedstawionego tutaj polecenia, które musi być pierwszym poleceniem w kodzie.

```
"use strict";
```

Spójrz na fragment kodu, który działa, gdy nie jest używany tryb ścisły:

```
function sayHi() {
  greeting = "Witaj!";
  console.log(greeting);
}

sayHi();
```

Zapomnieliśmy tutaj o zadeklarowaniu zmiennej `greeting`, więc JavaScript uzupełnia ten brak przez umieszczenie odpowiedniej deklaracji na początku pliku i wyświetla w konsoli komunikat `Witaj!`. Jednak włączenie trybu ścisłego powoduje wygenerowanie błędu:

```
"use strict";

function sayHi() {
  greeting = "Witaj!";
  console.log(greeting);
}

sayHi();
```

Ten fragment kodu prowadzi do następującego błędu:

```
ReferenceError: greeting is not defined
```

Trybu ścisłego można użyć tylko w określonej funkcji. Wystarczy wymienione wcześniej polecenie umieścić na początku funkcji, a tryb ścisły zostanie włączony tylko dla tej funkcji. Tryb ścisły oznacza również wprowadzenie kilku innych zmian. Na przykład mniejsza liczba słów może być zastosowana w nazwach zmiennych lub funkcji, ponieważ są one prawdopodobnie zarezerwowanymi słowami kluczowymi dla przyszłych wydań JavaScriptu.

Wykorzystanie trybu ścisłego to doskonały sposób używania JavaScriptu we frameworku, a nawet później, podczas tworzenia kodu TypeScriptu. Używanie trybu ścisłego uznaje się obecnie za dobrą praktykę i zachęcamy do tego podczas samodzielnego tworzenia kodu. Jednak w trakcie pracy z istniejącym, starszym kodem JavaScript często nie jest to łatwe rozwiązanie.

Po krótkim przedstawieniu trybu ścisłego nadeszła pora na zagłębienie się w zupełnie inny tryb: debugowania! Z trybem debugowania mamy do czynienia, gdy nie zajmujemy się tworzeniem lub uruchamianiem aplikacji, ale uruchomieniem jej w sposób specjalny, umożliwiającą wyszukiwanie błędów.

## Debugowanie

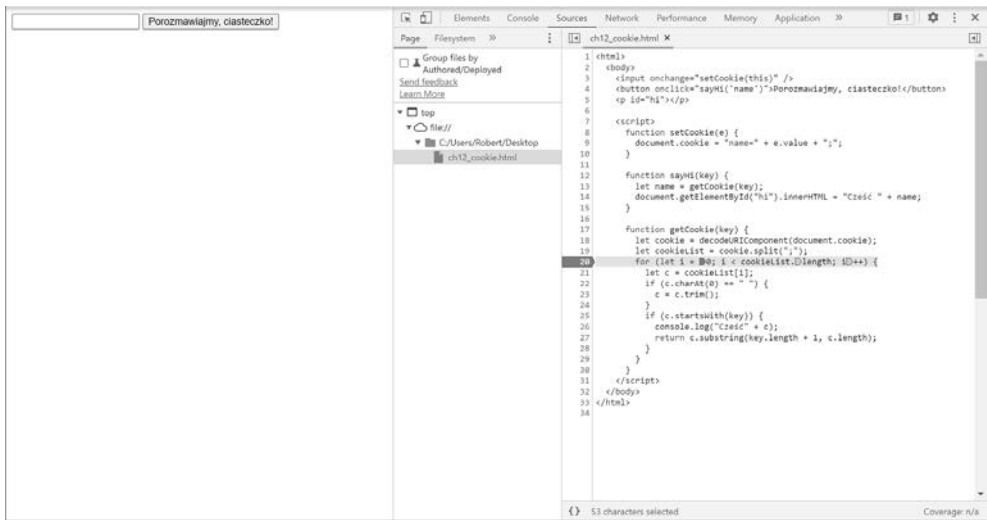
Debugowanie to delikatne zadanie. Na początku zwykle bardzo trudno jest ustalić, co złego dzieje się z kodem. Jeżeli używasz JavaScriptu w przeglądarce WWW i kod nie działa zgodnie z oczekiwaniami, wówczas pierwszym krokiem jest zawsze przejście do konsoli w przeglądarce WWW. Wyświetlone w niej komunikaty błędów bardzo często mogą pomóc ruszyć z miejsca.

Jeżeli to nie pomaga, w konsoli można wyświetlać informacje w trakcie każdego etapu wykonywania kodu, a także wartości zmiennych. W ten sposób zyskasz pewne informacje o tym, co się dzieje w kodzie. Być może działanie opiera się na określonej zmiennej, która okazuje się niezdefiniowana. Ewentualnie oczekujesz pewnej wartości z wyrażenia matematycznego, ale na skutek błędu wynik jest zupełnie inny, niż sądzisz. W trakcie pracy nad kodem JavaScript bardzo często używa się wywołań `console.log()`.

## Punkt przerwania

Bardziej profesjonalne podejście do debugowania polega na użyciu punktów przerwania. Jest to możliwe w większości przeglądarek WWW i środowisk IDE. Wystarczy kliknąć wiersz przed podejrzanym poleceniem w kodzie (w przeglądarce WWW Chrome można to zrobić w panelu *Sources*, w innych przeglądarkach może to być inny panel), a pojawi się kropka lub strzałka. Po uruchomieniu aplikacji jej działanie zostanie wstrzymane w klikniętym wierszu, dając tym samym możliwość przeanalizowania wartości zmiennych i sprawdzenia kodu wiersz po wierszu.

W ten sposób masz możliwość zorientowania się, co się dzieje w kodzie i jak usunąć problem. W tym punkcie pokażemy, jak używać punktów kontrolnych w Chromie. Większość przeglądarek WWW działa podobnie. W Chromie przejdź do karty *Sources* panelu *Inspect*. Wybierz plik, w którym ma zostać zdefiniowany punkt przerwania. Następnie wystarczy kliknąć numer wiersza, a punkt przerwania zostanie ustawiony, jak pokazaliśmy na rysunku 12.1.



Rysunek 12.1. Punkt przerwania w przeglądarce WWW

Teraz spróbuj wykonać wiersz kodu, w którym został zdefiniowany punkt przerwania. Zobaczysz, że wykonywanie kodu zostało wstrzymane. Po prawej stronie okna przeglądarki WWW można sprawdzić wartości wszystkich zmiennych, jak pokazaliśmy na rysunku 12.2.

Teraz możesz już przeanalizować kod wiersz po wierszu: kliknięcie na górze okna ikony strzałki skierowanej w prawo wznawia wykonywanie skryptu (będzie działał aż do napotkania następnego punktu przerwania bądź ponownie dotrze do tego samego punktu przerwania). Ikona przedstawiająca w połowie zakreconą strzałkę nad kropką powoduje przejście do następnego wiersza i pozwala przeanalizować istniejące wówczas wartości.

Istnieje wiele różnych opcji punktów przerwania, których ze względu na ograniczoną ilość miejsca w rozdziale tutaj nie omówimy. Jeżeli chcesz dowiedzieć się więcej na temat debugowania kodu źródłowego z użyciem punktów przerwania, zapoznaj się z dokumentacją wybranego edytora kodu. Możesz również zajrzeć do dokumentacji Chrome'a pod adresem <https://developer.chrome.com/docs/devtools/javascript/breakpoints/>.

## Ćwiczenie praktyczne 12.4

Podczas debugowania można śledzić wartości zmiennych w edytorze. W tym ćwiczeniu pokażemy, jak używać punktów przerwania edytora do sprawdzenia wartości zmiennej na pewnym etapie wykonywania skryptu. Wprowadziliśmy tutaj tylko prosty przykład, ale dokładnie ten sam proces może być używany podczas pobierania informacji z większych skryptów bądź w trakcie ustalania źródła problemu.



Rysunek 12.2. Analizowanie wartości zmiennych

Występują pewne różnice i niuanse w sposobach, na jakie działają punkty przerwania w różnych edytorach. Dokładne informacje na ten temat znajdziesz w dokumentacji używanego środowiska. Tutaj chcemy jedynie ogólnie wyjaśnić ideę punktów przerwania i oferowanych przez nie możliwości w zakresie debugowania.

Jako przykład wykorzystamy następujący skrypt:

```
let val = 5;
val += adder();
val += adder();
val += adder();
console.log(val);
function adder(){
  let counter = val;
```

```

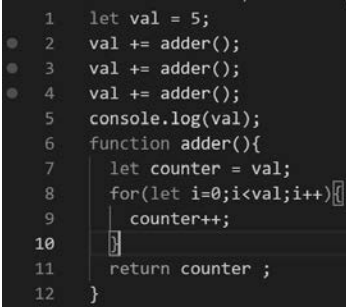
for(let i=0;i<val;i++){
  counter++;
}
return counter ;
}

```

Jeśli testujesz ten przykład w konsoli przeglądarki WWW, pamiętaj o dodaniu elementu `<skript>` w kodzie i uruchomieniu pliku jako dokumentu HTML.

To ćwiczenie przetestowaliśmy w edytorze tekstu, ale równie dobrze można je wykonać w konsoli przeglądarki WWW bądź w innym środowisku.

1. Otwórz skrypt w wybranym edytorze bądź na karcie *Sources* w panelu *Inspect*. Kliknij po lewej stronie wiersza kodu, w którym chcesz umieścić punkt przerwania. Kropka wskazuje na zdefiniowanie punktu przerwania, jak pokazaliśmy na rysunku 12.3.



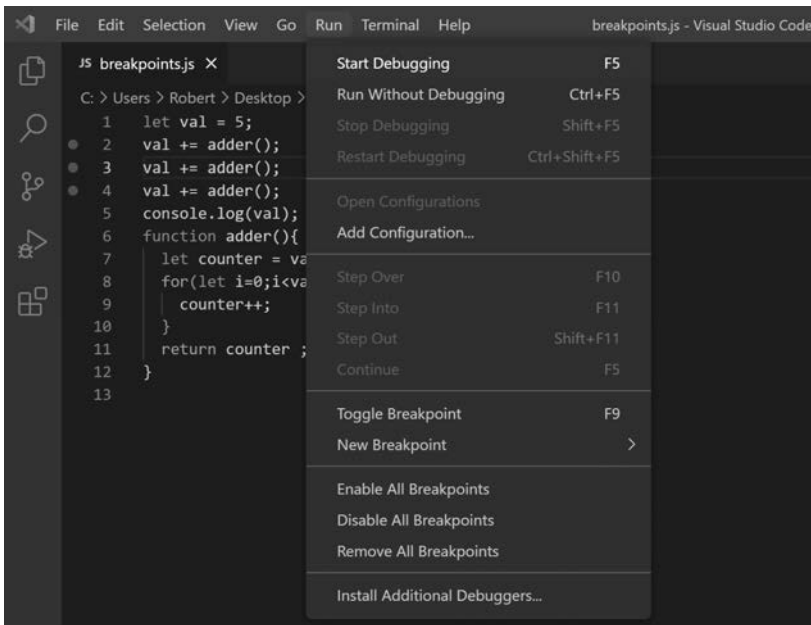
```

1  let val = 5;
2  val += adder();
3  val += adder();
4  val += adder();
5  console.log(val);
6  function adder(){
7    let counter = val;
8    for(let i=0;i<val;i++){
9      counter++;
10   }
11   return counter ;
12 }

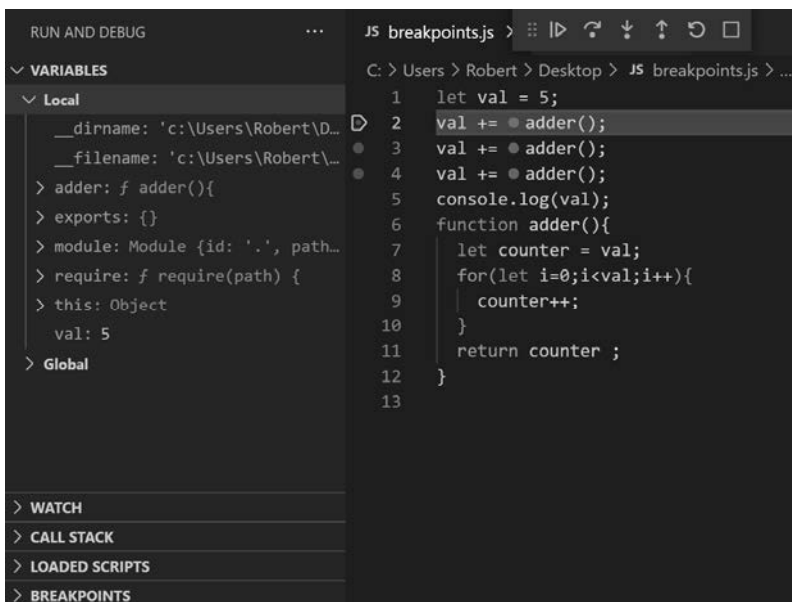
```

Rysunek 12.3. Zdefiniowane punkty przerwania

2. Uruchom kod, w którym znajdują się punkty przerwania. W omawianym przykładzie została wybrana opcja *Run/Start Debugging* (zobacz rysunek 12.4), ale to zależy od używanego edytora. Jeżeli korzystasz z konsoli przeglądarki WWW, możesz po prostu odświeżyć stronę internetową, aby w ten sposób ponownie uruchomić kod z nowo dodanym punktem przerwania.
3. Znajdziesz się w konsoli debugowania. Jedną z kart będzie zawierała listę wszystkich zmiennych w kodzie i ich wartości bieżące w punkcie przerwania. W moim edytorze ta karta nosi nazwę *VARIABLES*, natomiast w przeglądarce WWW Chrome to karta *Scope*.
4. Opcje menu pozwalają przejść do następnego punktu przerwania, zakończyć debugowanie bądź ponownie uruchomić sekwencję punktu przerwania. Kliknij ikonę przedstawiającą niebieski trójkąt skierowany w prawo, a przejdiesz do następnego punktu przerwania. Wartość zmiennej `val` wynosi 5, zgodnie z poleceniem w wierszu 1. (zobacz rysunek 12.5). To jest pierwszy punkt przerwania w kodzie, po dotarciu do niego wykonywanie kodu zostanie wstrzymane. Pamiętaj, że zaznaczony wiersz nie został jeszcze wykonany.



Rysunek 12.4. Ponowne uruchomienie kodu po dodaniu punktów przerwania



Rysunek 12.5. Wartości zmiennych w konsoli debugowania

5. Ponownie kliknij ten sam przycisk, a skrypt będzie wykonywany do następnego punktu przerwania (zobacz rysunek 12.6). W tym momencie wartość zmiennej zostanie uaktualniona, zgodnie z poleceniem w wierszu 2.

```

JS breakpoints.js >
C: > Users > Robert > Desktop > JS breakpoints.js > ...
1 let val = 5;
2 val += adder();
3 val += adder();
4 val += adder();
5 console.log(val);
6 function adder(){
7   let counter = val;
8   for(let i=0;i<val;i++){
9     counter++;
10  }
11  return counter ;
12 }

```

Rysunek 12.6. Poruszanie się między punktami przerwania w skrypcie

6. Kolejny raz kliknij ten sam przycisk, skrypt przejdzie do następnego punktu przerwania (zobacz rysunek 12.7), a wartość zmiennej znów zostanie uaktualniona.

```

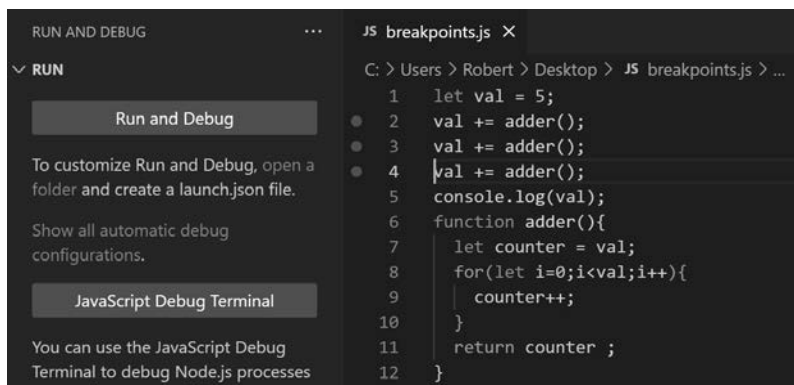
JS breakpoints.js >
C: > Users > Robert > Desktop > JS breakpoints.js > ...
1 let val = 5;
2 val += adder();
3 val += adder();
4 val += adder();
5 console.log(val);
6 function adder(){
7   let counter = val;
8   for(let i=0;i<val;i++){
9     counter++;
10  }
11  return counter ;
12 }

```

Rysunek 12.7. Ostatni punkt przerwania w przykładowym kodzie

7. Po dotarciu do ostatniego punktu przerwania dostępne są jedynie opcje ponownego uruchomienia debugowania lub przejścia do debugowania w konsoli (zobacz rysunek 12.8). Jeżeli zdecydujesz się na tę pierwszą możliwość, zakończysz proces debugowania.

Ostateczna wartość zmiennej `val` po trzecim punkcie przerwania wyniosła 135. Zanotuj wartości tej zmiennej po pierwszym i drugim wywołaniu funkcji `adder()`, które można było poznać dzięki użyciu punktów przerwania.



Rysunek 12.8. Punkty przerwania w edytorze Visual Studio Code po wykonaniu ostatniego z nich

To było proste ćwiczenie i zachęcamy do użycia punktów przerwania w trakcie analizy znacznie większych skryptów. Dzięki temu można lepiej zrozumieć, co się dzieje w kodzie po jego uruchomieniu.

## Obsługa błędów

Dotychczas pokazaliśmy wiele błędów generowanych przez kod. Jak dotąd pozwalaliśmy, aby błąd powodował awarię programu. Istnieją jeszcze inne sposoby radzenia sobie z błędami. Gdy trzeba radzić sobie z kodem, którego działanie zależy od pewnych zewnętrznych danych wejściowych, np. pochodzących z API, od użytkownika lub z pliku, konieczne jest zapewnienie obsługi potencjalnych błędów powodowanych przez te dane wejściowe.

Jeżeli oczekujemy, że pewien fragment kodu zgłosi błąd, można umieścić go w bloku catch. W takim przypadku błąd zostanie przechwycony przez ten blok.

Należy zachować ostrożność i nie nadużywać takiej możliwości. Nie musisz się tym martwić, gdy tworzysz lepszy kod i tym samym unikasz błędów w programie.

Oto przykład fragmentu kodu zgłaszającego błąd, umieszczonego w konstrukcji try-catch. Zakładamy, że funkcja somethingVeryDangerous() może zgłaszać błędy.

```
try {
  somethingVeryDangerous();
} catch (e) {
  if (e instanceof TypeError) {
    // Obsługa wyjątku typu TypeError.
  } else if (e instanceof RangeError) {
    // Obsługa wyjątku typu RangeError.
  } else if (e instanceof EvalError) {
```



```

    // Obsługa wyjątku typu EvalError.
  } else {
    // Obsługa wszystkich pozostałych typów wyjątku.
    throw e; // Ponowne zgłoszenie wyjątku.
  }
}

```

Jeżeli wystąpi błąd, zostanie przechwycony przez blok catch. Ponieważ Error może oznaczać wiele różnych błędów, sprawdzamy, który konkretnie błąd został zgłoszony, i tworzymy dla niego oddzielną procedurę obsługi. Do sprawdzenia klasy błędu używany jest operator instanceof. Po obsłużeniu błędu pozostała część kodu będzie wykonywana w zwykły sposób.

Możliwości konstrukcji try-catch są większe, np. można ją wzbogacić o blok finally. Kod umieszczony w tym bloku będzie wykonywany niezależnie od rodzaju zgłoszonego błędu. To świetne miejsce na kod przeprowadzający operacje porządkowe. Spójrz na przykład użycia konstrukcji try-catch-finally:

```

try {
  trySomething();
} catch (e) {
  console.log("0 nie!");
} finally {
  console.log("Błąd czy nie błąd i tak będzie zarejestrowany!");
}

```

Dane wyjściowe tego kodu pozostają nieznane, ponieważ funkcja trySomething() nie została zdefiniowana. Jeżeli zgłosi błąd, w konsoli zostaną wyświetlone komunikaty, najpierw 0 nie!, a następnie Błąd czy nie błąd i tak będzie zarejestrowany!. Natomiast jeśli funkcja trySomething() nie wygeneruje błędu, wówczas zostanie wyświetlony tylko drugi z tych komunikatów.

Gdy z jakiegokolwiek powodu zachodzi potrzeba zgłoszenia błędu, można wykorzystać słowo kluczowe throw, jak pokazaliśmy w kolejnym fragmencie kodu.

```

function somethingVeryDangerous() {
  throw RangeError();
}

```

To może być doskonały sposób radzenia sobie z czymś, co pozostaje poza Twoją kontrolą, np. odpowiedzią pochodzącą z API, danymi wejściowymi użytkownika bądź danymi wejściowymi wczytanymi z pliku. Jeżeli zdarzy się coś nieoczekiwanego, poprawne obsłużenie takiej sytuacji czasami wymaga zgłoszenia błędu.

## Ćwiczenie praktyczne 12.5

1. Używając słów kluczowych throw, try i catch, sprawdź, czy wartość jest liczbą. Jeżeli nie, zgłoś odpowiedni błąd.
2. Utwórz funkcję z argumentem o nazwie val.

3. W bloku try dodaj warunek sprawdzający, czy wartość `val` jest liczbą. Wykorzystaj do tego funkcję `isNaN()`. Jeżeli wartością zwrótną funkcji jest `true`, zgłoś błąd informujący, że dana wartość nie jest liczbą. W przeciwnym razie w konsoli powinien zostać wyświetlony komunikat `To jest liczba`.
4. Użyj bloku `catch` do przechwycenia błędów i wyświetlenia w konsoli informacji na ich temat.
5. Dodaj blok `finally` i gdy funkcja `isNaN()` zakończy działanie, wyświetl wartość zmiennej `val`.
6. Zdefiniuj dwa wywołania funkcji, pierwsze z argumentem w postaci ciągu tekstowego i drugie z argumentem liczbowym. Sprawdź dane wyjściowe wyświetlone w konsoli.

## Praca z ciasteczkami

Ciasteczka to małe pliki danych przechowywane w Twoim komputerze i używane przez witryny internetowe. Zostały opracowane w celu przechowywania pewnych informacji o użytkowniku witryny internetowej. Ciasteczko ma postać ciągu tekstowego ze specjalnym wzorcem. Zawiera rozdzielone średnikami pary klucz-wartość.

Ciasteczko można utworzyć i korzystać z niego później. Spójrz na prosty przykład pokazujący utworzenie ciasteczka:

```
document.cookie = "name=Maaike;favoriteColor=black";
```

Po wydaniu po stronie klienta (np. w znaczniku `<script>`) to polecenie nie działa we wszystkich przeglądarkach WWW. Na przykład Chrome nie pozwala na tworzenie ciasteczka po stronie klienta. Kod musi być uruchomiony w serwerze. (W omawianym przykładzie użyłem przeglądarki WWW Safari, ale nie ma gwarancji, że ta funkcjonalność będzie obsługiwana w przyszłych wydaniach Safari). Alternatywą jest API internetowej pamięci masowej.

Istnieje możliwość uruchomienia Chrome'a z poziomu powłoki oraz z włączonymi pewnymi opcjami bądź też włączenie ciasteczek w ustawieniach dotyczących prywatności. Jeżeli nie będziesz dłużej potrzebować tej funkcjonalności, najlepiej jest ją wyłączyć. W kolejnym fragmencie kodu pokazaliśmy, jak można odczytać cookie.

```
let cookie = decodeURIComponent(document.cookie);
let cookieList = cookie.split(";");
for (let i = 0; i < cookieList.length; i++) {
  let c = cookieList[i];
  if (c.charAt(0) == " ") {
    c = c.trim();
  }
  if (c.startsWith("name")) {
    alert(c.substring(5, c.length));
  }
}
```

W tym przykładzie wszystkie ciasteczka zostały pobrane za pomocą metody `decodeURIComponent()` i następnie podzielone w miejscu średnika. W ten sposób powstała tablica, `cookieList`, z parami klucz-wartość w postaci ciągów tekstowych. Kolejnym krokiem jest iteracja przez wszystkie pary klucz-wartość. Później usuwamy białe znaki na początku i końcu wartości i sprawdzamy, czy rozpoczyna się od `name`. To jest nazwa ciasteczka użytego w tym kodzie.

Jeżeli chcesz pobrać wartość, musisz zacząć odczytywać po kluczu. W omawianym przykładzie długość klucza wynosi 4, czyli klucz kończy się w indeksie 3. Pomijamy znak równości w indeksie 4 i rozpoczynamy odczyt począwszy od indeksu 5. W tym kodzie imię zostało dodane do komunikatu wyświetlanego w oknie dialogowym. Spójrz na przykład prostej strony internetowej używającej ciasteczka do powitania użytkownika.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <body>
    <input onchange="setCookie(this)" />
    <button onclick="sayHi('name')">Porozmawiajmy, ciasteczko!</button>
    <p id="hi"></p>

    <script>
      function setCookie(e) {
        document.cookie = "name=" + e.value + ";";
      }

      function sayHi(key) {
        let name = getCookie(key);
        document.getElementById("hi").innerHTML = "Cześć " + name;
      }

      function getCookie(key) {
        let cookie = decodeURIComponent(document.cookie);
        let cookieList = cookie.split(";");
        for (let i = 0; i < cookieList.length; i++) {
          let c = cookieList[i];
          if (c.charAt(0) == " ") {
            c = c.trim();
          }
          if (c.startsWith(key)) {
            console.log("Cześć" + c);
            return c.substring(key.length + 1, c.length);
          }
        }
      }
    </script>
  </body>
</html>
```

Jeżeli tworzysz nową witrynę internetową, unikaj takiego rozwiązania. Natomiast jeśli pracujesz ze starszym kodem, prawdopodobnie natkniesz się na takie podejście. Teraz już wiesz, na czym polega to rozwiązanie i jak je dostosować do własnych potrzeb. Bardzo dobrze!

## Ćwiczenie praktyczne 12.6

Przystępujemy do opracowania projektu umożliwiającego utworzenie ciasteczka. Utwórz kilka funkcji przeznaczonych do pracy z ciasteczkami strony internetowej, m.in. odczytu wartości ciasteczka na podstawie jego nazwy, utworzenia nowego ciasteczka na podstawie nazwy i przypisania mu ważności przez pewną liczbę dni oraz usunięcia ciasteczka. Jako punkt wyjścia możesz wykorzystać przedstawiony tutaj szablon HTML.

```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>Pełny kurs JavaScriptu</title>
</head>
<body>
  <script>

  </script>
</body>
</html>
```

Wykonaj omówione tutaj kroki:

1. Utwórz stronę internetową, a następnie w kodzie JavaScriptu wyświetl wartość `document.cookie`, w tym momencie to brak wartości.
2. Zdefiniuj funkcję pobierającą parametry dla `cookieName`, `cookieValue` i liczby dni ważności ciasteczka.
3. Sprawdź, czy wartość zmiennej `days` jest poprawna. W bloku poprawnego kodu pobierz bieżącą datę. Dla ciasteczka zdefiniuj datę jego ważności. Musi być wyrażona w milisekundach, więc skonwertuj wartość parametru dni na liczbę milisekund.
4. Zmodyfikuj obiekt daty, aby czas wygaśnięcia ważności ciasteczka był wartością w postaci ciągu tekstowego, która przedstawia czas UTC.
5. Skorzystaj z `document.cookie` w celu przypisania `cookieName = cookieValue`, dodaj informacje związane z datą ważności ciasteczka oraz określ `path=/'`.
6. Zdefiniuj funkcję tworzącą ciasteczko testowe z pewną wartością i kilkudniową datą wygaśnięcia. W ten sam sposób utwórz drugie ciasteczko. Po odświeżeniu strony w konsoli powinny być wyświetlone informacje o przynajmniej dwóch ciasteczkach.
7. Zdefiniuj kolejną funkcję przeznaczoną do odczytania wartości ciasteczka. Zdefiniuj wartość `false`, a następnie utwórz tablicę ciasteczek rozdzielonych średnikami.
8. Przeprowadź iterację przez wszystkie ciasteczka i ponownie podziel je, tym razem w miejscu znaku równości. Tym samym pierwszy element, o indeksie 0, będzie nazwą ciasteczka. Dodaj warunek sprawdzający, czy nazwa odpowiada żądanej w parametrach funkcji. W przypadku dopasowania przypisz wartość znajdującą się w drugim indeksie, czyli wartość ciasteczka o podanej nazwie. Funkcja powinna zwrócić `cookieValue`.

9. Za pomocą zdefiniowanej wcześniej funkcji odczytującej dwa ciasteczka wyświetl w konsoli dwa komunikaty, które powinny zawierać wartości ciasteczek.
10. W celu usunięcia ciasteczka musisz mu przypisać nieaktualną datę. Możesz utworzyć ciasteczko z datą -1 i przekazać je razem z jego nazwą do funkcji tworzącej ciasteczko.
11. Spróbuj usunąć ciasteczko na podstawie jego nazwy.

## Lokalny magazyn danych

Ciasteczka były postrzegane jako sposób na zachowanie danych użytkownika. Jednak istnieje znacznie nowocześniejsze rozwiązanie w tym zakresie: **lokalna pamięć masowa**. To jest zadziwiająca funkcjonalność, która pozwala tworzyć sprytnie działające witryny internetowe. Dzięki lokalnej pamięci masowej pary klucz-wartość można zapisywać w przeglądarce WWW i używać ich ponownie w nowej sesji (po późniejszym uruchomieniu przeglądarki WWW). Informacje są zwykle przechowywane w katalogu użytkownika, choć to zależy od przeglądarki WWW.

W ten sposób witryna internetowa zyskuje możliwość przechowywania pewnych informacji i ich późniejszego pobierania, nawet po odświeżeniu strony bądź zamknięciu przeglądarki WWW. W porównaniu z mechanizmem ciasteczek zaletą lokalnego magazynu danych jest to, że nie musi być przetwarzany w trakcie każdego żądania HTTP jak ma to miejsce w przypadku ciasteczek. Lokalna pamięć masowa po prostu znajduje się na dysku i czeka, aż będzie potrzebna.

Obiekt `localStorage` to właściwość obiektu `window`, który już wcześniej był używany. Obiekt `localStorage` zawiera kilka metod, które trzeba znać, aby można było z niego efektywnie korzystać. Przede wszystkim potrzebne są metody pozwalające na pobranie i definiowanie par klucz-wartość z lokalnego magazynu danych. Aby coś zapisać w lokalnym magazynie danych, jest używana metoda `setItem()`, natomiast późniejsze pobranie tej wartości jest możliwe dzięki metodzie `getItem()`. Spójrz na przykład ich użycia:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <body>
    <div id="stored"></div>
    <script>
      let message = "Powitaj lokalną pamięć masową!";
      localStorage.setItem("example", message);

      if (localStorage.getItem("example")) {
        document.getElementById("stored").innerHTML =
          localStorage.getItem("example");
      }
    </script>
  </body>
</html>
```

Ten fragment kodu powoduje wyświetlenie na stronie komunikatu Powitaj lokalną pamięć masową!. Dodawanie elementów do lokalnej pamięci masowej odbywa się przez podanie klucza i wartości w metodzie `setItem()`. Dostęp do tej pamięci można uzyskać bezpośrednio za pomocą `localStorage` bądź poprzez obiekt `window`. W omawianym przykładzie nazwa klucza to `example`, natomiast jego wartością zapisaną w pamięci masowej jest Powitaj lokalną pamięć masową!. Następnie kod sprawdza, czy klucz o podanej nazwie został utworzony w lokalnej pamięci masowej i wyświetla dane przez zapis wartości we właściwości `innerHTML` elementu `<div>` o identyfikatorze `stored`.

Jeżeli powrócisz do kodu i wyłączysz wiersz z wywołaniem `setItem()` przed wczytaniem strony po raz drugi, wartość nadal będzie wyświetlana, ponieważ w trakcie pierwszego wykonania programu informacje zostały zapisane w lokalnej pamięci masowej, a nie usunięte. Lokalna pamięć masowa nie ma daty wygaśnięcia, choć jej zawartość można usunąć ręcznie.

Klucz można również pobrać za pomocą indeksu. To użyteczne rozwiązanie, gdy trzeba przeprowadzić iterację przez pary klucz-wartość i nieznane są nazwy kluczy. W kolejnym poleceniu pokazaliśmy, jak można pobrać klucz, używając indeksu.

```
window.localStorage.key(0);
```

W tym przypadku kluczem jest `name`. W celu pobrania jego wartości można użyć następującego polecenia:

```
window.localStorage.getItem(window.localStorage.key(0));
```

Kolejne polecenie pokazuje, jak usunąć parę klucz-wartość:

```
window.localStorage.removeItem("name");
```

Wszystkie pary klucz-wartość można usunąć za pomocą pojedynczego wywołania:

```
window.localStorage.clear();
```

Dzięki lokalnemu magazynowi danych wartości mogą zostać zachowane nawet po zamknięciu przeglądarki WWW. To pozwala na implementację wielu „sprytnych” rozwiązań, ponieważ aplikacja będzie w stanie „pamiętać” np. dane wprowadzone w formularzu, ustawienia wybrane w witrynie internetowej, a także to, które strony były wcześniej przeglądane.

Nie postrzegaj tych możliwości jako alternatywy dla obejście problemów związanych z ciasteczkami i prywatnością. Lokalna pamięć masowa rodzi dokładnie te same problemy co w przypadku ciasteczek, przy czym są one mniej znane. W witrynie internetowej nadal trzeba poinformować użytkownika o śledzeniu go i przechowywaniu informacji, podobnie jak ma to miejsce podczas obsługi ciasteczek.

## Ćwiczenie praktyczne 12.7

Przystępujemy do utworzenia lokalnej pamięci masowej przeznaczonej do obsługi listy zakupów, której zawartość będzie przechowywana w przeglądarce WWW. Mamy tutaj przykład użycia JavaScriptu do konwersji z postaci ciągu tekstowego na użyteczny obiekt JavaScript oraz

z powrotem na ciąg tekstowy, który można przechowywać w lokalnej pamięci masowej. Jako punkt wyjścia możesz wykorzystać zamieszczony tutaj szablon.

```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>JavaScript</title>
  <style>
    .ready {
      background-color: #ddd;
      color: red;
      text-decoration: line-through;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div class="main">
    <input placeholder="Nowy element" value="element testowy" maxlength="30">
    <button>Dodaj</button>
  </div>
  <ul class="output">
  </ul>
  <script>

  </script>
</body>
</html>
```

Wykonaj wymienione tutaj kroki:

1. W kodzie JavaScript wszystkie elementy strony pobierz jako obiekty JavaScriptu.
2. Utwórz tablicę `tasks` z wartością lokalnego magazynu danych `taskList`, o ile istnieje. W przypadku braku magazynu danych tablica `tasks` powinna być pusta. Używając `JSON.parse()`, możesz skonwertować wartość ciągu tekstowego na postać obiektu w JavaScriptcie.
3. Przeprowadź iterację przez wszystkie elementy tablicy `taskList`. Będą przechowywane jako obiekty z nazwą i wartością boolowską określającą stan. Utwórz oddzielną funkcję przeznaczoną do utworzenia elementu zadania i dodania go z listy na stronę.
4. W funkcji generującej zadanie utwórz nowy element listy i `TextNode`. Dołącz `TextNode` do elementu listy, a następnie element umieść w obszarze danych wyjściowych na stronie. Jeżeli zadanie jest za pomocą wartości boolowskiej `true` określone jako wykonane, wówczas elementowi tego zadania dodaj klasę `ready`.
5. Do elementu zadania dodaj komponent nasłuchujący zdarzeń, który spowoduje przełączenie klasy `ready` po kliknięciu elementu. Za każdym razem gdy jest przeprowadzana zmiana dowolnego elementu listy, te zmiany trzeba przechowywać również w lokalnym magazynie danych. Utwórz funkcję, która będzie umieszczała te zmiany w lokalnym magazynie danych i gwarantowała, że dane wyświetlonej listy są takie same jak w magazynie danych. Konieczne jest usunięcie bieżącej zawartości tablicy listy zadań i odtworzenie jej na podstawie danych wizualnych. Utwórz więc odpowiedzialną za to funkcję.

6. Funkcja tworzenia zadań będzie usuwała bieżącą zawartość tablicy tasks i pobierała wszystkie elementy <li> na stronie. Trzeba przeprowadzić iterację przez każdy element listy, pobrać jego wartość tekstową i sprawdzić, czy zawiera klasę ready. Jeżeli tak, wówczas warunek stanu powinien mieć przypisaną wartość true. Wyniki dodaj do tablicy tasks. Dzięki temu zostanie ona ponownie utworzona od początku i będzie zawierała elementy widziane przez użytkownika na liście. Przekaż tablicę funkcji zapisującej zadania, aby zapisać ją w lokalnym magazynie danych. W ten sposób jeśli strona zostanie odświeżona, będzie zawierała tę samą listę.
7. W funkcji zapisującej zadania tablicę tasks przypisz localStorage. Konieczne jest konwertowanie obiektów na ciągi tekstowe, aby mogły być przypisywane przybierającemu postaci ciągu tekstowego parametrowi lokalnego magazynu danych.
8. Teraz po odświeżeniu strony zobaczysz listę zadań. Kliknięcie zadania powoduje jego przekreślenie. Można również dodawać nowe zadania do listy — wystarczy wpisać zadanie w polu tekstowym i kliknąć przycisk *Dodaj*.

## JSON

JSON (ang. *javascript object notation*) to format danych. Spotykaliśmy się już z nim podczas tworzenia obiektów w JavaScriptcie. Mimo tego JSON nie oznacza obiektu JavaScriptu, to po prostu sposób na przedstawienie danych za pomocą formatu takiego jak w przypadku obiektu JavaScriptu. Dane w formacie można również łatwo skonwertować na obiekt JavaScriptu.

JSON to standard używany podczas komunikacji z API, w tym także API nieutworzonego w JavaScriptcie. API może akceptować dane, np. pochodzące z formularza HTML w witrynie internetowej, w formacie JSON. Obecnie API niemalże zawsze udziela odpowiedzi w postaci danych w formacie JSON. Przekazywanie danych przez API następuje, np. gdy odwiedzasz sklep internetowy — informacje o oferowanych w nim produktach zwykle pochodzą z wywołania do API, które jest powiązane z bazą danych. Te dane są następnie konwertowane na format JSON i odsyłane do witryny internetowej. Spójrz na przykład danych w formacie JSON:

```
{
  "name" : "Malika",
  "age" : 50,
  "profession" : "programmer",
  "languages" : ["JavaScript", "C#", "Python"],
  "address" : {
    "street" : "Some street",
    "number" : 123,
    "zipcode" : "3850AA",
    "city" : "Utrecht",
    "country" : "The Netherlands"
  }
}
```



To jest obiekt, który, jak się wydaje, opisuje pewną osobę. Dane zawierają pary klucz-wartość. Klucz zawsze musi być ujęty w cudzysłów, natomiast w przypadku wartości w cudzysłów trzeba umiować jedynie ciąg tekstowy. W omawianym przykładzie klucz to `name`, zaś wartość to `Małika`.

Lista wartości (czyli tablica JavaScriptu) jest wskazywana za pomocą nawiasu `[]`. Obiekt JSON zawiera listę `languages` (z wartościami w nawiasie kwadratowym) i inny obiekt, `address` (na co wskazuje nawias klamrowy).

Istnieje tylko kilka możliwych opcji związanych z formatem JSON:

- pary klucz-wartość z wartościami następujących typów: ciąg tekstowy, liczba, wartość boolowska i `null`;
- pary klucz-wartość z listami, czyli z nawiasami kwadratowymi, w których znajdują się elementy listy;
- pary klucz-wartość z innymi obiektami, czyli z nawiasami klamrowymi, w których znajdują się inne elementy JSON.

Te trzy opcje mogą być łączone, więc istnieje możliwość, że obiekt będzie zawierał inne obiekty, a lista inne listy. Przykład takiego rozwiązania możesz zobaczyć w poprzednim fragmencie kodu — obiekt zawiera zagnieżdżony obiekt `address`.

Takie zagnieżdżenie może być na jeszcze większym poziomie. Lista może zawierać obiekty, które z kolei mogą zawierać listy obiektów, listy list itd. To może wydawać się nieco skomplikowane i właśnie o to chodzi. Mimo że format jest bardzo prosty, to zagnieżdżanie wszystkich tych opcji może nieco skomplikować dane JSON. Nie bez powodu omówienie tego tematu znalazło się w rozdziale poświęconym zagadnieniom zaawansowanym.

Spójrz teraz na nieco bardziej skomplikowany przykład danych JSON:

```
{
  "companies": [
    {
      "name": "JavaScript Code Dojo",
      "addresses": [
        {
          "street": "123 Main street",
          "zipcode": 12345,
          "city": "Scott"
        },
        {
          "street": "123 Side street",
          "zipcode": 35401,
          "city": "Tuscaloosa"
        }
      ]
    },
    {
      "name": "Python Code Dojo",
      "addresses": [
        {
          "street": "123 Party street",
```

```

        "zipcode": 68863,
        "city" : "Nebraska"
    },
    {
        "street": "123 Monty street",
        "zipcode": 33306,
        "city" : "Florida"
    }
]
}
]
}

```

Mamy tutaj listę firm, na której znalazły się dwa obiekty przedstawiające firmy. Te firmy mają dwie pary klucz-wartość: nazwę i listę adresów. Każda lista adresów przechowuje informacje o dwóch adresach, które z kolei składają się z trzech par klucz-wartość: street, zipcode i city.

## Ćwiczenie praktyczne 12.8

To ćwiczenie pokaże, jak można utworzyć poprawny obiekt JSON, który będzie mógł być używany jako obiekt JavaScriptu. Przygotujesz prostą listę nazw i informacji o stanie, przez którą można przeprowadzić iterację i wyświetlić jej wynik w konsoli. Dane JSON wczytasz w kodzie JavaScript i wyświetlisz zawartość obiektu.

1. Utwórz obiekt JavaScriptu zawierający sformatowane dane JSON. Ten obiekt powinien zawierać przynajmniej dwa elementy, z których każdy powinien być obiektem z co najmniej dwoma parami klucz-wartość.
2. Utwórz funkcję wywoływaną w celu iteracji przez poszczególne elementy obiektu JavaScriptu JSON i wyświetlającą wynik w konsoli. Każdy element danych powinien zostać wyświetlony w konsoli za pomocą wywołania `console.log()`.
3. Wywołaj funkcję i uruchom kod JavaScript.

## Przetwarzanie danych JSON

Istnieje wiele bibliotek i narzędzi przeznaczonych do przetwarzania ciągu tekstowego JSON na postać obiektu. Ciąg tekstowy JavaScriptu może zostać skonwertowany na obiekt JSON za pomocą funkcji `JSON.parse()`. Dane pochodzące z innej lokalizacji są zawsze uznawane za typ `String`, więc jeśli chcesz traktować je jako obiekt, musisz je wcześniej skonwertować. W kolejnym fragmencie kodu pokazaliśmy przykład takiej operacji.

```

let str = "{\"name\": \"Maaike\", \"age\": 30}";
let obj = JSON.parse(str);
console.log(obj.name, "ma", obj.age, "lat");

```

Dane po przetworzeniu mogą być traktowane jak obiekt. Dlatego też ten kod wyświetli w konsoli komunikat `Maaike ma 30 lat`.

Czasami konieczne jest przeprowadzenie odwrotnej operacji. Obiekt może być skonwertowany na ciąg tekstowy JSON za pomocą metody `JSON.stringify()`. Jej działanie polega na konwersji obiektu bądź wartości JavaScriptu na ciąg tekstowy JSON. W kolejnym fragmencie kodu możesz zobaczyć tę metodę w akcji.

```
let dog = {
  "name": "wiesje",
  "breed": "dachshund"
};

let strdog = JSON.stringify(dog);
console.log(typeof strdog);
console.log(strdog);
```

W wyniku przeprowadzonej konwersji typem `strdog` staje się ciąg tekstowy. Ta zmienna nie ma już dłużej właściwości `name` i `breed`, będą one niezdefiniowane. Przedstawiony kod spowoduje wyświetlenie w konsoli następujących danych wyjściowych:

```
string
{"name":"wiesje","breed":"dachshund"}
```

Takie rozwiązanie może być użyteczne np. w celu bezpośredniego przechowywania danych JSON w bazie danych.

## Ćwiczenie praktyczne 12.9

To ćwiczenie pokazuje użycie metod JSON do przetwarzania danych JSON i konwertowania ciągów tekstowych na JSON. Dzięki wykorzystaniu metod JSON w połączeniu z JavaScriptem można skonwertować sformatowany ciąg tekstowy JSON na obiekt JavaScriptu oraz na odwrót.

1. Utwórz obiekt JSON z kilkoma elementami i obiektami. Możesz wykorzystać obiekt JSON z poprzedniego ćwiczenia.
2. Za pomocą metody `JSON.stringify()` skonwertuj obiekt JSON JavaScript na ciąg tekstowy i przypisz go zmiennej `newStr` `[{"name":"Poznaj JavaScript","status":true},{ "name":"Wypróbuj JSON","status":false}]`.
3. Używając metody `JSON.parse()`, skonwertuj wartość `newStr` z powrotem na obiekt i przypisz go zmiennej o nazwie `newObj`.
4. Przeprowadź iterację przez elementy `newObj` i wyświetl w konsoli wynik tej operacji.

## Odpowiedź do ćwiczenia praktycznego 12.9

```
let myList = [{
  "name": "Poznaj JavaScript",
  "status": true
},
{
  "name": "Wypróbuj JSON",
  "status": false
}]
```

```

];
const newStr = JSON.stringify(myList);
const newObj = JSON.parse(newStr);
newObj.forEach((e1)=>{
  console.log(e1);
});

```

## Projekty rozdziału

### Wyodrębnianie adresów e-mail

Zamieszczony tutaj kod HTML wykorzystaj jako szablon wyjściowy i dodaj do niego kod JavaScript, aby utworzyć funkcjonalność wyodrębniania adresów e-mail.

```

<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>Pełny kurs JavaScriptu</title>
</head>
<body>
  <textarea name="txtarea" rows=2 cols=50></textarea> <button>Pobierz adresy e-mail</button>
  <textarea name="txtarea2" rows=2 cols=50></textarea>
  <script>

  </script>
</body>
</html>

```

Wykonaj wymienione tutaj kroki:

1. W JavaScriptcie pobierz pola tekstowe i przycisk jako obiekty JavaScriptu.
2. Do przycisku dodaj komponent nasłuchujący zdarzeń wywołujący funkcję, która pobierze zawartość pierwszego elementu `<textarea>` i zwróci adresy e-mail znalezione w tym elemencie.
3. W funkcji wyodrębniającej adresy e-mail pobierz zawartość pierwszego elementu `<textarea>`. Korzystając z wywołania `match()`, zwróć tablicę adresów e-mail dopasowanych w treści tego elementu.
4. W celu usunięcia duplikatów utwórz drugą tablicę, w której będą przechowywane jedynie unikatowe wartości.
5. Przeprowadź iterację przez wszystkie znalezione adresy e-mail i sprawdź, czy każdy z nich znajduje się już w tablicy `holder`. Jeżeli nie, dodaj go.
6. Używając metody tablicy `join()`, możesz połączyć ze sobą znalezione adresy e-mail i wyświetlić je w drugim elemencie `<textarea>`.

## Weryfikacja formularza HTML

Ten projekt pokazuje przykład typowej struktury formularza, w którym sprawdza się wartości wprowadzone w polach i weryfikuje je przed wysłaniem formularza. Jeżeli wartości nie spełniają kryteriów zdefiniowanych w kodzie, użytkownikowi jest wyświetlany odpowiedni komunikat. Jako szablon wyjściowy wykorzystaj przedstawiony tutaj kod HTML i CSS.

```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>Kurs JavaScriptu</title>
  <style>
    .hide {
      display: none;
    }
    .error {
      color: red;
      font-size: 0.8em;
      font-family: sans-serif;
      font-style: italic;
    }
    input {
      border-color: #ddd;
      width: 400px;
      display: block;
      font-size: 1.5em;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <form name="myform"> E-mail :
    <input type="text" name="email"> <span class="error hide"></span>
    <br> Hasło :
    <input type="password" name="password"> <span class="error hide"></span>
    <br> Nazwa użytkownika :
    <input type="text" name="userName"> <span class="error hide"></span>
    <br>
    <input type="submit" value="Rejestruj"> </form>
  <script>

  </script>
</body>
</html>
```

Wykonaj wymienione tutaj kroki.

1. Używając JavaScriptu, pobierz wszystkie elementy strony i przypisz je zmiennym jako obiekty JavaScriptu, aby łatwiej pracować z nimi w kodzie. Ponadto pobierz wszystkie elementy strony o klasie error i zapisz je jako obiekt.
2. Do przycisku dodaj komponent nasłuchujący zdarzeń, aby przechwycić zdarzenie click i uniemożliwić domyślną akcję formularza.

- Przeprowadź iterację przez wszystkie elementy strony o klasie `error` i dodaj im klasę `hide`, która spowoduje ich usunięcie z widoku, ponieważ mamy do czynienia z jeszcze niewypełnionym formularzem.
- Używając wyrażenia regularnego dopasowującego poprawny adres e-mail, sprawdź wartość wprowadzoną w polu adresu e-mail.
- Utwórz funkcję reagującą na błędy, która usunie klasę `hide` z elementu znajdującego się obok elementu wywołującego zdarzenie. W funkcji aktywuj także ten element.
- Jeżeli istnieje błąd wskazujący na niedopasowanie danych wejściowych do określonego wyrażenia regularnego, przekaz parametry do utworzonej funkcji obsługi błędów.
- Sprawdź pole hasła i upewnij się, że wprowadzona wartość zawiera jedynie litery i liczby. Sprawdź również, czy długość hasła mieści się w przedziale od 3 do 8 znaków. Jeżeli oba te warunki nie są spełnione, przygotuj komunikat błędu za pomocą utworzonej wcześniej funkcji obsługi błędów i wyświetl go użytkownikowi. Zmiennej `error` przypisz wartość boolowską `true`.
- Dodaj obiekt przeznaczony do śledzenia operacji utworzenia danych formularza i dodaj wartości do obiektu. W tym celu przeprowadź iterację przez wszystkie dane wejściowe, definiując właściwość o nazwie odpowiadającej nazwie danych wejściowych i wartości odpowiadającej wartości danych wejściowych.
- Przed końcem funkcji odpowiedzialnej za weryfikację sprawdź, czy błąd nadal istnieje. Jeżeli nie, należy wysłać obiekt formularza.

## Prosty quiz matematyczny

W tym projekcie zajmiemy się utworzeniem quizu matematycznego, w którym użytkownik musi odpowiadać na pytania matematyczne. Aplikacja sprawdza odpowiedzi i ocenia ich poprawność. Jako punkt wyjścia możesz wykorzystać zamieszczony tutaj szablon HTML.

```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>Pełny kurs JavaScriptu</title>
</head>
<body>
  <span class="val1"></span> <span>+</span> <span class="val2"></span> = <span>
  <input type="text" name="answer"></span><button>Sprawdź</button>
  <div class="output"></div>
</body>
</html>
```

Wykonaj wymienione tutaj kroki:

- W JavaScriptcie opakuj kod funkcją `app()`. W tej funkcji utwórz obiekty zmiennych przechowujących wszystkie elementy strony, aby można było ich używać w skrypcie. Ponadto utwórz pusty obiekt o nazwie `game`.

2. Dodaj komponent nasłuchujący zdarzeń `DOMContentLoaded` wywołujący procedurę inicjowania aplikacji po zakończeniu wczytywania strony.
3. W funkcji `init()` do przycisku dodaj komponent nasłuchujący zdarzeń `click` i śledź to zdarzenie w funkcji `checker()`. Ponadto w funkcji `init()` powinna zostać wczytana funkcja `loadQuestion()`.
4. Utwórz funkcję wczytującą pytania oraz kolejną, generującą losowo wybraną liczbę z przedziału określonego przez argumenty tej funkcji.
5. W funkcji `loadQuestion()` wygeneruj dwie losowo wybrane wartości i dodaj je do obiektu `game`. Oblicz sumę tych wartości i tę wartość również przypisz obiektowi `game`.
6. Przypisz wartość i uaktualnij właściwość `textContent` elementów strony, które wymagają dynamicznych wartości liczbowych dla wybranego pytania.
7. Po kliknięciu przycisku należy użyć operatora trójkowego w celu ustalenia, czy udzielono na pytanie poprawnej odpowiedzi. W przypadku takiej odpowiedzi należy wybrać kolor zielony, dla niepoprawnej czerwony.
8. Utwórz element strony wyświetlający wszystkie pytania i śledzone wyniki. W funkcji `checker()` należy dodać nowy element do HTML-a razem ze stylem definiującym kolor w zależności od poprawności odpowiedzi. Wyświetl obie liczby, wynik ich dodawania, a także (w nawiasie) odpowiedź udzieloną przez użytkownika.
9. Usuń zawartość pola danych wejściowych i wczytaj następne pytanie.

## Sprawdzian umiejętności

1. Co przedstawione tutaj wyrażenie regularne dopasuje w podanym ciągu tekstowym?

```
Wyrażenie regularne / ([a-e])\w+/g
"Mamy nadzieję, że lubisz JavaScript"
```

2. Czy ciasteczka są częścią obiektu dokumentu?
3. Co przedstawiony tutaj fragment kodu zrobi z ciasteczkami JavaScriptu?

```
const mydate = new Date();
mydate.setTime(mydate.getTime() - 1);
document.cookie = "username=; expires=" + mydate.toGMTString();
```

4. Jakie dane wyjściowe zostaną wygenerowane w konsoli przez ten fragment kodu?

```
const a = "Witaj, świecie!";
(function () {
  const a = "JavaScript";
})();
console.log(a);
```

5. Jakie dane wyjściowe zostaną wygenerowane w konsoli przez ten fragment kodu?

```
<script>
"use strict";
myFun();
console.log(a);
function myFun() {
  a = "Witaj, świecie!";
}
</script>
```

6. Jakie dane wyjściowe zostaną wygenerowane w konsoli przez ten fragment kodu?

```
console.log("a");
setTimeout(() => {
  console.log("b");
}, 0);
console.log("c");
```

## Podsumowanie

W rozdziale zostały poruszone pewne tematy zaawansowane, które są ważne, ale prawdopodobnie byłyby za trudne do omówienia we wcześniejszej części książki. Dzięki lekturze tego rozdziału znacznie lepiej rozumiesz wiele obszarów JavaScriptu, a przede wszystkim wyrażenia regularne. Dzięki nim można definiować wzorce ciągów tekstowych i wykorzystywać je do wyszukiwania innych ciągów tekstowych dopasowanych do tych wzorców.

Poruszyliśmy także temat funkcji i obiektu `arguments`, za pomocą którego dostęp do argumentów może odbywać się przy użyciu indeksów. Omówione zostały także hoisting w JavaScriptcie i tryb ścisły, który nakłada kilka dodatkowych reguł na JavaScript. Przystosowanie się do pracy z JavaScriptem w trybie ścisłym jest, ogólnie rzecz biorąc, dobrą praktyką i zarazem doskonałym przygotowaniem do pracy z frameworkami JavaScriptu.

Omówione zostało także debugowanie i dostosowanie go do własnych potrzeb. Punkty przerwania i rejestrowanie danych w konsoli pozwalają sprawdzić, co dzieje się w kodzie. Z kolei obsługa błędów pomaga uniknąć nieprzewidywanych awarii programu. Zajęliśmy się również tworzeniem ciasteczek i lokalnego magazynu danych, używaniem JSON-a oraz składnią przekazywania danych. Pokazaliśmy różne rodzaje par klucz-wartość oraz wyjaśniliśmy, jak przetwarzać kod JSON. Omówiliśmy także przechowywanie par klucz-wartość w obiekcie `localStorage` obiektu `window`.

Materiał zamieszczony w rozdziale pomógł w dokładniejszym zrozumieniu JavaScriptu. Zaprezentowaliśmy kilka nowych możliwości nowoczesnego JavaScriptu, choć jednocześnie wyjaśniliśmy, jak radzić sobie ze starszym kodem. W następnym rozdziale zagłębimy się w jeszcze bardziej zaawansowane zagadnienie: współbieżność. Ten temat wiąże się z wielozadaniowością kodu JavaScript.



# Skorowidz

## A

- adres e-mail
  - weryfikacja, 289
- adres URI
  - kodowanie i dekodowanie, 164
- adres URL, 164
- AJAX, 377
- akcesor, 154
- Angular, 374
- animacja, 272, 348
- API, application programming interface, 376
- aplikacje w postaci pojedynczej strony, SPA, 372
- argumenty, 123
- asynchroniczny JavaScript, 377
- atribut
  - action, 270, 271
  - autoplay, 356
  - class, 202, 232
  - draggable, 267
  - height, 356
  - href, 232
  - id, 202, 232
  - method, 270
  - mute, 356
  - name, 202
  - ng-click, 374
  - ng-repeat, 374
  - onsubmit, 270, 271
  - style, 202

- value, 202
- width, 356

atributy

- HTML-a, 201
- operacje, 232
- tworzenie, 234

audio, 355

## B

backend, 375

bąbelkowanie zdarzeń, 259

białe znaki, 29

biblioteka, 365, 367

- D3, 369
- jQuery, 367
- React, 371
- Underscore, 370

blok

- case, 86
- catch, 301
- default, 87
- else, 81
- finally, 301
- if, 81

bloki case

- łączenie, 89

błąd ReferenceError, 157

błędy, 300

BOM, browser object model, 196, 202

- obiekty modelu, 202

## C

camelCase, 37  
 ciasteczka  
   tworzenie, 302  
 ciągi tekstowe  
   indeks, 177  
   konwersja na tablicę, 175  
   łączenie, 175  
   początek i koniec, 180  
   wyszukiwanie i zastępowanie, 287  
   zastępowanie fragmentu, 179  
   zmiana wielkości liter, 180  
 CSS, 227

## D

D3, data-driven documents, 369  
 data, 188  
   konwersja na ciąg tekstowy, 192  
   pobieranie, 190  
   przetwarzanie, 191  
   przypisywanie wartości, 190  
   tworzenie, 189  
 debugowanie, 294  
   punkt przerwania, 294, 297, 299  
 deklarowanie zmiennej, 36  
 dekodowanie adresów URI, 164  
 dekrementacja, 51  
 delegacja zdarzeń, 261  
 dodawanie, 48  
 dokumenty oparte na danych, D3, 369  
 DOM, document object model, 196, 207, 225  
   dostęp do elementu, 219–222  
   operacje na stylu, 227  
   pobieranie elementu, 209, 217  
   poruszanie się po modelu, 214  
   przepływ zdarzeń, 258  
   struktura modelu, 208  
   tworzenie elementu, 238  
   właściwości dodatkowe, 208  
 dziedziczenie, 156  
 dzielenie, 49

## E

edytor typu online, 22  
 element, 197  
   <a>, 201  
   <body>, 198, 199, 215  
   <button>, 357

  <canvas>, 337, 343  
   <form>, 270  
   <head>, 199  
   <html>, 199  
   <iframe>, 356  
   <img>, 347  
   <inner>, 198  
   <input>, 333  
   <li>, 374  
   <p>, 198  
   <script>, 26, 339  
   <style>, 229  
   <sub>, 198

elementy  
   animacje, 272  
   dodawanie klasy, 230  
   nasłuchiwanie zdarzeń, 236  
   obsługa kliknięcia, 224  
   operacje na stylu, 227  
   przełączanie klas, 231  
   tworzenie, 238  
   usuwanie klas, 230  
 Express, 379

## F

Fetch API, 377  
 filtrowanie tablicy, 172  
 format JSON, 309  
 formatowanie kodu, 29  
 formularz HTML, 270  
   dołączanie plików, 333  
   zdarzenie onsubmit, 271  
 framework, 365  
   Angular, 374  
   Express, 379  
   Vue.js, 372  
 frontend, 371  
 funkcja, *Patrz* metoda  
 funkcje  
   anonimowe, 142  
   argumenty, 123  
   asynchroniczne, 324  
   nadawanie nazwy, 122  
   natychmiast wywoływane wyrażenie, 137  
   obiekt arguments, 291  
   parametry, 123  
   rekurencyjne, 138  
   specjalne, 126  
   strzałki, 126, 131  
   synchroniczne, 324

- tworzenie, 121
- wartość zwrotna, 129
- wywoływanie, 121
- zagnieżdżone, 140
- zasięg zmiennej, 131
- zmienna lokalna, 131

**G**

- generowanie liczb, 32
- geolokalizacja, 336
- getter, 154

**H**

- hermetyzacja, 154
- hipertekstowy język znaczników, HTML, 197
- hoisting, 292
- HTML, hypertext markup language, 197
  - atrybuty, 201
  - dostępność, 357
  - elementy, 197
- HTML5, 331
- HTTP, hypertext transfer protocol, 376

**I**

- IDE, 21
- identyfikator elementu, 219
- IIFE, 137
- inkrementacja, 51
- interfejs programowania aplikacji, API, 376
- iteracja, 109

**J**

- JavaScript, 20
- język
  - HTML, 197
  - HTML5, 332
- jQuery, 367
- JSON, javascript object notation, 308, 377
  - przetwarzanie danych, 310

**K**

- klasa
  - hide, 230
  - square, 230

- klasy, 147–150
  - element typu getter, 154
  - element typu setter, 154
  - hermetyzacja, 154
  - konstruktor, 150
  - metody, 151
  - nadrzędne, 156
  - potomne, 156
  - przełączanie, 231
  - właściwości, 153
- klip wideo, 356
- kodowanie adresów URI, 164
- kolejka wywołań zwrotnych, 326, 328
- komentarze, 30
- komponenty nasłuchujące zdarzeń, 236, 248, 254
- konstrukcja
  - else if, 82
  - if, 80
  - if-else, 80
  - switch, 85
    - blok default, 87
    - łączenie bloków, 89
  - try-catch, 300
  - try-catch-finally, 301
- konwersja
  - daty, 192
  - na liczbę całkowitą, 167
  - na liczbę zmiennoprzecinkową, 168
  - tablicy na ciąg tekstowy, 176

**L**

- liczby, 182
  - konwersja, 186
  - określanie dokładności, 185
  - pierwiastek kwadratowy, 186
  - potęgowanie, 186
  - sprawdzanie wartości, 183, 184
  - wyszukiwanie, 185
- linia, 340
- lista languages, 309
- logarytm, 188
- logiczne
  - i, 56
  - lub, 57
  - nie, 57
- lokalna pamięć masowa, 305
- lokalny magazyn danych, 305

## M

menedżer pakietów npm, 372

metoda

addEventListener(), 250–252

appendChild(), 238

arc(), 342

catch(), 321, 322

ceil(), 186

change(), 231

changeColor(), 236, 237

clearInterval(), 274

clearRect(), 349

concat(), 67, 175

confirm(), 353

console.dir(), 203

constructor(), 150

copyWithin(), 172

createElement(), 238

createServer(), 379

decodeUri(), 165

decodeURIComponent(), 166, 303

disappear(), 230

document.querySelectorAll(), 209

draw(), 350, 352

drawImage(), 346

encodeUri(), 165

encodeURIComponent(), 166

escape(), 167

eval(), 170

every(), 172

fetch(), 378

fillRect(), 338, 339

fillText(), 344

filter(), 172, 174, 370

find(), 68

floor(), 187

forEach(), 171, 181

getCurrentPosition(), 337

getDate(), 192

getElementById(), 219

getFullYear(), 192

getItem(), 305

getMonth(), 192

indexOf(), 68, 173, 177

invoke(), 370

isFinite(), 183

isInteger(), 184

isNaN(), 183

item(), 220

join(), 176

json(), 377

JSON.parse(), 310

JSON.stringify(), 311

lastIndexOf(), 69, 173, 178

magic(), 249

map(), 173, 370

match(), 281

max(), 185

now(), 189

parse(), 191

parseFloat(), 168

parseInt(), 167

pop(), 67

pow(), 186

push(), 65

querySelector(), 209, 210, 222

querySelectorAll(), 209, 210, 222, 223

readAs(), 335

readAsText(), 335, 347

reject(), 322

render(), 371

replace(), 179

replace(stary, nowy), 179

resolve(), 322

reverse(), 70

round(), 186

setAttribute(), 233

setDate(), 190

setDay(), 190

setHours(), 191

setInterval(), 273

setItem(), 305

setTime(), 191

setTimeout(), 324, 327

shift(), 67

slice(początek, koniec), 178

sort(), 69

splice(), 66

split(), 175

sqrt(), 186

startsWith(), 105

then(), 321

timeout(), 348

toFixed(), 184

toLowerCase(), 180, 181

toPrecision(), 185

toTheRight(), 273

toUpperCase(), 180

trunc(), 187

unescape(), 167

unique(), 252

metody  
 globalne, 164  
 matematyczne, 185  
 tablicy, 65  
 wbudowane, 162  
 mnożenie, 49  
 model  
 BOM, 202  
 DOM, 207, 225

## N

nasłuchiwanie zdarzeń, 248, 254  
 nawias  
 klamrowy, 72, 133  
 kwadratowy, 76  
 okrągły, 156  
 ostry, 197  
 nazwa  
 klasy, 221  
 zmiennej, 37  
 znacznika, 220  
 nierówność, 55  
 Node.js, 378

## O

obiekt, 72, 108, 148  
 arguments, 291  
 document, 209  
 FileReader, 334  
 GeoLocation, 336  
 history, 204  
 JSON, 309  
 localStorage, 305  
 location, 205  
 navigator, 205  
 okna przeglądarki WWW, BOM, 202, 204  
 pliku, 334  
 typu Promise, 322  
 window, 336  
 XMLHttpRequest, 377  
 obiekty  
 konwersja na tablice, 109  
 uaktualnianie, 73  
 w obiektach, 74  
 w tablicach, 76  
 zagnieżdżanie, 77  
 obiektowy  
 model dokumentu, DOM, 196  
 model przeglądarki WWW, BOM, 196

obietnice, 321  
 tworzenie, 322  
 obraz, 345  
 obrazy dynamiczne, 354  
 obsługa  
 błędów, 300  
 kliknięcia elementu, 224  
 plików, 333  
 zdarzeń  
 klawiszy, 264  
 myszy, 253  
 onload, 251  
 odczytywanie plików, 334  
 odejmowanie, 48  
 odtwarzacz audio, 355  
 okno przeglądarki WWW  
 obiekt history, 204  
 obiekt location, 205  
 obiekt navigator, 205  
 okrąg, 342  
 określanie zdarzeń za pomocą  
 HTML-a, 249  
 JavaScriptu, 249  
 komponentu ich nasłuchiwania, 250  
 operacje na atrybutach, 232  
 operand, 51  
 operator  
 mniejszy niż, 55  
 rozwinięcia, 127  
 trójargumentowy, 84  
 większy niż, 55  
 operatory  
 arytmetyczne, 48  
 jednoargumentowe, 51  
 typu postfiks, 51  
 typu prefiks, 51  
 logiczne, 56  
 łączenie, 52  
 porównania, 54  
 przypisania, 53  
 osadzanie kodu, 26  
 OWASP, 170

## P

pamięć masowa, 305  
 para klucz-wartość, 309  
 parametr resztowy, 128  
 parametry, 123  
 domyślne, 125  
 nieodpowiednie, 125

- pętla, 104
    - do-while, 98
    - for, 99
    - for-in, 108
    - for-of, 106
    - while, 95
  - pętle
    - oznaczone etykietami, 117
    - zagnieżdżone, 101, 115
    - zdarzeń, 325
  - pliki
    - lokalne, 332
    - odczytywanie, 334
    - przekazywanie, 333
    - właściwości, 334
    - zewnętrzne, 27
  - plótno dynamiczne, 340
    - dodawanie
      - animacji, 348
      - obrazów, 345
      - tekstu, 343
    - HTML5, 337
    - rysowanie
      - linii, 340
      - myszą, 351
      - okręgów, 340
  - pobieranie danych wejściowych, 31
  - pobranie elementu na podstawie
    - jego identyfikatora, 219
    - nazwy znacznika, 220
    - nazwy klasy, 221
    - selektora CSS, 222
  - poła, 153
  - polecenie
    - break, 86, 112
    - console.dir(document.body), 215
    - console.dir(window), 202
    - console.dir(window.history), 204
    - continue, 113
    - document.body.children.greeting, 217
    - Math.random, 32
    - window.history.length, 203
  - potęgowanie, 49
  - problem drzewa, 320
  - programowanie zorientowane obiektowo, 148, 370
  - projekt
    - Aplikacja monitorowania pracowników, 159
  - gry
    - kamień, papier, nożyce, 90
    - klikanie elementu na czas, 277
    - w liczby, 90
      - w sprawdzanie imienia przyjaciela, 90
  - Interaktywny system głosowania, 241
  - Internetowa aplikacja graficzna, 361
  - Kalkulator BMI, 58
  - Kalkulator ceny produktów, 159
  - Katalog produktów firmy, 78
  - Konwerter mil na kilometry, 57
  - Licznik odliczający wstecz, 193
  - Lista, 381
  - Operacje na tablicy, 77
  - Operacje na elementach HTML-a, 211
  - Praca z danymi w formacie JSON, 380
  - Prosty quiz matematyczny, 314
  - Rozwiązanie w zakresie analityki, 275
  - Rozwijany komponent accordion, 240
  - Sprawdzanie hasła, 328
  - System oceny za pomocą gwiazdek, 275
  - Szyfrowanie słów, 193
  - Śledzenie położenia myszy, 277
  - Tabliczka mnożenia, 118
  - Utworzenie efektu z filmu, 358
  - Utworzenie funkcji rekurencyjnej, 144
  - Weryfikacja formularza HTML, 313
  - Wisielec, 243
  - Wyodrębnianie adresów e-mail, 312
  - Zdefiniowanie kolejności, 144
  - Zegar odliczający wstecz, 359
  - prototyp Object.prototype, 157
  - przechwytywanie zdarzeń, 261
  - przeglądarka WWW, 22, 23, 202
    - konsola, 24
    - punkt przerwania, 295
  - przełączanie klas, 231
  - przetwarzanie danych JSON, 310
- ## R
- React, 371
  - regex, *Patrz* wyrażenia regularne
  - reszta z dzielenia, 50
  - równość, 54
  - rysowanie
    - linii, 340
    - myszą, 351
    - okręgu, 342

**S**

selektor CSS, 222  
 setter, 154  
 słowo kluczowe  
   async, 324  
   await, 324  
   break, 111, 112, 115, 117  
   const, 36, 62  
   continue, 111, 113, 115, 117  
   extends, 156, 157  
   function, 151  
   get, 154  
   let, 36, 133  
   position, 273  
   return, 271  
   set, 154  
   this, 225  
   val, 37  
   var, 36, 133  
 SPA, single-page application, 372  
 stos wywołań, 326  
 styl CSS, 227  
 super(), 157

**Ś**

średniki, 30  
 środowisko uruchomieniowe  
   Node.js, 378

**T**

tablice, 104  
   dodawanie elementów, 65  
   dostęp do elementów, 62  
   filtrowanie, 172  
   mapowanie wartości, 173  
   metody, 65, 171  
   nadpisywanie elementu, 63  
   sortowanie, 69  
   sortowanie w kolejności odwrotnej, 70  
   sprawdzanie warunku, 172  
   tworzenie, 61  
   usuwanie elementu, 67  
   w obiekcie, 75  
   wielowymiarowe, 70  
   właściwość length, 64  
   wyszukiwanie elementów, 68  
   wyszukiwanie ostatniego wystąpienia, 173

  zastępowanie elementów, 65  
   zastępowanie fragmentu, 172  
 testowanie, 370  
 treści interaktywne, 249  
 tryb ścisły, 293  
 tworzenie  
   atributu, 234  
   ciasteczka, 302  
   daty, 189  
   elementu, 238  
   funkcji, 121  
   interfejsu użytkownika, 372  
   obietnicy, 322  
   pliku HTML, 33  
   podciągu tekstowego, 178  
   tablicy, 61  
 typ danych, 38  
   BigInt, 41  
   Boolean, 41  
   null, 43  
   Number, 40  
   String, 38  
   Symbol, 42  
   undefined, 42  
 typy danych  
   analizowanie, 43  
   konwersja, 45  
   modyfikowanie, 43  
   ustalenie, 44

**U**

Underscore, 370  
 URI, uniform resource identifier, 164  
 URL, uniform resource locator, 164

**V**

Visual Studio Code  
   punkty przerwania, 300  
 Vue.js, 372

**W**

WAI-ARIA, 357  
 wartość  
   activities, 75  
   null, 43  
   typu undefined, 68  
   zwrotna, 129  
   zwrotna funkcji strzałki, 131

- wcięcia, 29
  - wideo, 355
  - właściwości pliku, 334
  - właściwość
    - absolute, 273
    - background-color, 231
    - childNodes, 215
    - classList, 230
    - event.target, 255, 279
    - innerHTML, 218
    - innerText, 217, 258
    - length, 64
    - navigator, 336
    - onclick, 224, 249
    - parentElement, 216
    - prototype, 158
    - style, 227
    - target zdarzenia, 255
  - współbieżność, 317
    - obietnice, 321
    - pętla zdarzeń, 325
    - słowo kluczowe
      - async, 324
      - await, 324
    - wywołania zwrotne, 318
  - wykładnik, 186, 188
  - wrażenia regularne, 281
    - grupy, 285
    - opcje dla słów, 282
    - opcje znaków, 283
    - weryfikacja adresu e-mail, 289
    - wyszukiwanie ciągów tekstowych, 287
    - zastępowanie ciągów tekstowych, 287
  - wywołania zwrotne, 318, 320
- X**
- XML, 377
- Z**
- zapewnienie dostępności, 357
  - zasięg
    - bloku, 37
    - globalny, 37
    - zmiennej typu const, 134
    - zmiennej w funkcji, 131
  - zdarzenia
    - bąbelkowanie, 259
    - delegacja, 261
    - elementu, 236
    - klawiszy, 264
    - myszy, 253
    - nasłuchiwanie, 248
    - określanie, 249, 250
    - przechwytywanie, 261
    - przeciąganie elementów, 267
    - przepływ, 258
    - upuszczanie elementów, 267
    - właściwość target, 255, 257
  - zdarzenie
    - click, 237
    - DOMContentLoaded(), 251
    - key, 264
    - keydown, 250
    - keyup, 250
    - mouseover, 250
    - onblur, 250, 262
    - onchange, 250, 262
    - onclick, 237, 250, 374
    - ondblclick, 253
    - ondragstart, 268
    - onfocus, 250
    - onkeypress, 265, 271
    - onload, 250, 251
    - onmousedown, 253
    - onmouseenter, 253
    - onmouseleave, 253
    - onmousemove, 253
    - onmouseout, 253
    - onmouseover, 253
    - onmouseup, 253
    - onsubmit w formularzu, 271
  - zintegrowane środowisko programistyczne, IDE, 21
  - zmiana
    - klas elementu, 229
    - właściwości innerHTML, 218
    - właściwości innerText, 217
  - zmiennne, 35
    - globalne, 135
    - lokalne, 131
  - znacznik, 199
    - otwierający <nazwa\_elementu>, 197
    - zamykający </nazwa\_elementu>, 197
  - znak %, 50
  - znaki sterujące, 39



# PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA  
**Helion** 

## JavaScript: proste narzędzie do złożonych zadań!

JavaScript jest niewielkim językiem skryptowym o imponujących możliwościach. Można w nim tworzyć wiele różnych rodzajów oprogramowania. Doskonale się nadaje do tworzenia dynamicznych stron internetowych, a także do budowy aplikacji internetowych i gier. Mimo upływu lat JavaScript jest niezwykle popularny, a pracę w tym języku ułatwia szereg frameworków, narzędzi i bibliotek. Przyszli zawodowi programiści powinni jednak zacząć naukę od samodzielnego pisania kodu — nawet jeśli na początku wydaje się to trudne.

Dzięki temu przyjaznemu przewodnikowi poznasz kluczowe koncepcje programistyczne i operacje obiektowego modelu dokumentu. Nauczysz się też pisać kod działający asynchronicznie i współbieżnie. Poszczególne zagadnienia zostały zilustrowane przykładowymi fragmentami kodu i prostymi projektami — pozwoli Ci to natychmiast wypróbować działanie tworzonych programów, które w przyszłości mogą posłużyć jako moduły większych aplikacji. Zagadnienia dotyczące JavaScriptu uzupełniono wprowadzeniem do HTML i CSS, co pomoże Ci dokładnie zrozumieć sposób działania nowoczesnych aplikacji internetowych. Przygotujesz się także do pracy z bibliotekami, frameworkami i takimi narzędziami jak React, Angular i Node.js.

### W książce:

- konstrukcje logiczne w kodzie źródłowym
- pętle, funkcje i metody JavaScriptu
- współdziałanie z HTML5, współbieżność i programowanie asynchroniczne
- wyrażenia regularne
- wprowadzenie do najważniejszych bibliotek, frameworków i API

## Laurence Lars Svekis

tworzy aplikacje internetowe od 1999 roku. Od 2015 roku jest cenionym instruktorem programowania. Jego pasją są nowe technologie.

## Maaïke van Putten

jest programistką i instruktorką. Od lat pisze w językach JavaScript, Java i Python. Jako specjalistka w dziedzinie programowania uczestniczy w różnych projektach.

## Rob Percival

jest programistą i instruktorem w Udemy. Z kursów, które przygotowuje, korzystają miliony użytkowników.

	<b>KOD KORZYŚCI</b> Sięgnij po więcej! ▶	
 <a href="http://helion.pl">helion.pl</a>	ISBN 978-83-8322-197-7	
 <b>HELION SA</b> ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel.: 32 230 98 63 helion@helion.pl	 9 788383 221977	
Cena: 99,00 zł		

**Packt**