

РАСТОРГУЕВ И. С., НИКОЛЬСКИЙ А. П.

# ПРИВЕТ, JAVASCRIPT!

МОЯ ПЕРВАЯ КНИГА  
ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ



---

"Наука и Техника"

Санкт-Петербург

УДК 004.43

ББК 32.973

ISBN 978-5-94387-799-5

Расторгуев И.С., Никольский А.П.

**ПРИВЕТ, JAVASCRIPT! МОЯ ПЕРВАЯ КНИГА ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ** — СПб.: "Наука и Техника", 2020. — 256 с., ил.

Серия "Программирование для начинающих"

---

Хотите научиться программировать, но не знаете, как это сделать? Тогда эта книга — то, что вам нужно! Ведь JavaScript — один из самых удачных языков для начала обучения программированию, он обладает широкими возможностями в освоении и универсальностью в использовании, хотя и требует более высоких усилий.

Сама книга состоит из последовательных заданий, которые вы будете выполнять под чутким руководством автора книги. Вы сами напишите свои первые программы на JavaScript; узнаете, как работает программный код; как использовать логические операторы, переменные и выражения JavaScript; научитесь пользоваться массивами и функциями; попутно узнаете, что такое и для чего нужны HTML и CSS, а также и многое другое.

Тем, кто уже обладает начальными навыками программирования будет интересно узнать про объектную модель и объектно-ориентированное программирование на JavaScript.

ISBN 978-5-94387-799-5



9 78-5-94387-799-5

Контактные телефоны издательства:

(812) 412 70 26

Официальный сайт: [www.nit.com.ru](http://www.nit.com.ru)

© ПРОКДИ

© Наука и техника (оригинал-макет)

# **Содержание**

<b>ГЛАВА 1. ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ.....</b>	<b>7</b>
<b>ГЛАВА 2. ЗНАКОМИМСЯ С ЯЗЫКОМ JAVASCRIPT .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1. ЧТО ТЕБЕ НУЖНО, ЧТОБЫ НАЧАТЬ ПИСАТЬ         ПРОГРАММЫ НА JAVASCRIPT.....</b>	<b>14</b>
<b>2.2. ЧТО ТАКОЕ JAVASCRIPT? .....</b>	<b>15</b>
<b>2.3. ПЕРВАЯ ПРОГРАММА НА JAVASCRIPT .....</b>	<b>16</b>
<b>2.4. КОММЕНТАРИИ В JAVASCRIPT .....</b>	<b>23</b>
<b>2.5. ДИАЛОГОВЫЕ ОКНА.....</b>	<b>24</b>
<b>2.6. СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ.....</b>	<b>31</b>
<b>2.7. ЗАРЕЗЕРВИРОВАННЫЕ СЛОВА .....</b>	<b>32</b>
<b>ГЛАВА 3. НАЧИНАЕМ ИЗУЧАТЬ     ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА JAVASCRIPT .....</b>	<b>33</b>
<b>3.1. ПЕРЕМЕННЫЕ В JAVASCRIPT .....</b>	<b>34</b>
<b>3.2. ВЫРАЖЕНИЯ И ОПЕРАТОРЫ .....</b>	<b>42</b>
<b>3.3. ОСНОВНЫЕ КОНСТРУКЦИИ ЯЗЫКА.....</b>	<b>49</b>
<b>ГЛАВА 4. УЧИМСЯ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАССИВАМИ .....</b>	<b>67</b>
<b>4.1. ВВЕДЕНИЕ В МАССИВЫ .....</b>	<b>68</b>
<b>4.2. ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ МАССИВА.....</b>	<b>69</b>
<b>4.3. ИЗМЕНЕНИЕ И ДОБАВЛЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МАССИВА.....</b>	<b>70</b>
<b>4.4. МНОГОМЕРНЫЕ МАССИВЫ .....</b>	<b>71</b>
<b>4.5. ПРИМЕР ОБРАБОТКИ МАССИВА .....</b>	<b>72</b>

<b>ГЛАВА 5. ФУНКЦИИ В JAVASCRIPT .....</b>	<b>79</b>
5.1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ.....	80
5.2. РАСПОЛОЖЕНИЕ ФУНКЦИЙ ВНУТРИ СЦЕНАРИЯ .....	84
5.3. РЕКУРСИЯ.....	88
5.4. ОБЛАСТЬ ВИДИМОСТИ ПЕРЕМЕННОЙ: ГЛОБАЛЬНЫЕ И ЛОКАЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ.....	89
<b>ГЛАВА 6. ОСНОВЫ HTML — КАК ОСНОВА     ДЛЯ СКРИПТОВ JAVASCRIPT.....</b>	<b>93</b>
6.1. ЧТО ТАКОЕ HTML? .....	94
6.2. КАКОВА СТРУКТУРА ДОКУМЕНТА HTML? .....	97
6.3. КАК СОЗДАТЬ HTML-ФАЙЛ?.....	98
6.4. ПАМЯТКА.....	101
6.5. КАК СОЗДАТЬ ЗАГОЛОВОК ДОКУМЕНТА? .....	102
6.6. КАК ЗАДАТЬ НАЗВАНИЕ ДОКУМЕНТА? ТЕГ TITLE .....	103
6.7. КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ АТРИБУТЫ ТЕГА BODY? .....	104
6.8. КАК ОБОЗНАЧИТЬ ЦИТАТУ? .....	107
6.9. КАК ВЫДЕЛЯТЬ СТРОКИ И АБЗАЦЫ?.....	110
6.10. А ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ С ЗАГОЛОВКАМИ? .....	114
6.11. КАК ВСТАВИТЬ ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ ЛИНИИ? .....	117
6.12. КАК ВСТАВИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ? .....	118
6.13. КАК ВСТАВИТЬ АУДИО И ВИДЕО? .....	127
<b>ГЛАВА 7. КАСКАДНЫЕ ТАБЛИЦЫ СТИЛЕЙ CSS .....</b>	<b>131</b>
7.1. ЧТО ТАКОЕ CSS? .....	132

7.2. КАК ПОДКЛЮЧИТЬ КАСКАДНЫЕ ТАБЛИЦЫ СТИЛЕЙ К HTML-ДОКУМЕНТАМ? .....	135
7.3. СИНТАКСИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА, ПРИСУТСТВУЮЩИЕ В CSS3 .....	139
7.4. КАК ЗАДАТЬ ОТСТУПЫ ТЕКСТА? .....	142
7.5. КАК ЗАДАТЬ ВЫРАВНИВАНИЕ ТЕКСТА? .....	145
7.6. КАК ВИЗУАЛЬНО ОФОРМИТЬ ТЕКСТ? .....	145
7.7. КАК УСТАНОВИТЬ ВНУТРИ ТЕКСТОВЫЕ ИНТЕРВАЛЫ? .....	147
7.8. КАК ИЗМЕНИТЬ РЕГИСТР БУКВ? .....	148
7.9. КАК СОЗДАТЬ МНОГОКОЛОНОЧНЫЙ ТЕКСТ? .....	149
7.10. КАК ПОДКЛЮЧИТЬ ШРИФТ? .....	150
7.12. КАК УКАЗАТЬ СТИЛЬ ШРИФТА? .....	151
7.13. КАК УКАЗАТЬ РАЗМЕР ШРИФТА? .....	152
7.14. КАК ИЗМЕНИТЬ ЖИРНОСТЬ ТЕКСТА? .....	153
7.15. УНИВЕРСАЛЬНОЕ СВОЙСТВО ШРИФТА.....	156
7.16. КАК ПОДКЛЮЧИТЬ УДАЛЕННЫЕ ШРИФТЫ?.....	157
<b>ГЛАВА 8. ПРОГРАММИРУЕМ СВОЮ ИГРУ НА JAVASCRIPT .....</b>	<b>159</b>
<b>ГЛАВА 9. ОСНОВЫ ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА JAVASCRIPT .....</b>	<b>173</b>
9.1. ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ .....	177
9.2. СОЗДАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ КЛАССОВ И ОБЪЕКТОВ .....	182
9.3. ПРОТОТИПЫ .....	188
9.4. ПРОСТРАНСТВА ИМЕН .....	189

**ГЛАВА 10. ОБЪЕКТНАЯ МОДЕЛЬ JAVASCRIPT ..... 192**

<b>10.1. СТРУКТУРА ОБЪЕКТНОЙ МОДЕЛИ.....</b>	<b>193</b>
<b>10.2. ОСНОВНЫЕ ОБЪЕКТЫ ОБЪЕКТНОЙ МОДЕЛИ IE.....</b>	<b>194</b>
<b>10.3. ОБЪЕКТ WINDOW .....</b>	<b>196</b>
<b>10.4. ОБЪЕКТ NAVIGATOR: ПОЛУЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ О БРАУЗЕРЕ И СИСТЕМЕ.....</b>	<b>211</b>
<b>10.5. ОБЪЕКТ SCREEN: ИНФОРМАЦИЯ О МОНИТОРЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ..</b>	<b>214</b>
<b>10.6. ОБЪЕКТ LOCATION: СТРОКА АДРЕСА БРАУЗЕРА.....</b>	<b>214</b>
<b>10.7. ОБЪЕКТ HISTORY: СПИСОК ИСТОРИИ.....</b>	<b>215</b>
<b>10.8. ОБЪЕКТ DOCUMENT: ОБРАЩЕНИЕ К ЭЛЕМЕНТАМ ДОКУМЕНТА ....</b>	<b>216</b>
<b>10.9. ОБЪЕКТ STYLE: ДОСТУП К ТАБЛИЦЕ СТИЛЕЙ .....</b>	<b>221</b>
<b>10.10. ОБЪЕКТ SELECTION: РАБОТА С ВЫДЕЛЕНИЕМ.....</b>	<b>222</b>

**ГЛАВА 11. ФАКУЛЬТАТИВ. ВСТРОЕННЫЕ  
КЛАССЫ И СОБЫТИЯ JAVASCRIPT ..... 227**

<b>11.1. ВСТРОЕННЫЕ КЛАССЫ .....</b>	<b>228</b>
<b>11.2. СОБЫТИЯ JAVASCRIPT .....</b>	<b>244</b>

Глava 1.  
Основы  
программирования

JS  
**JavaScript**

