

Typy wartości - proste

Liczby Dowolna wartość numeryczna

String

Boolean Wartość logiczna, dwie wartości **TRUE** i **FALSE**

Function wartość zwracana przez funkcję

Null posiada tylko jedną wartość: **NULL**. Oznacza ona *brak wartości* lub *brak obiektu*. Przypisanie tej wartości do zmiennej powoduje wyczyszczenie jej wartości, ale nie powoduje usunięcia zmiennej.

Undefined posiada tylko jedną wartość: **undefined**

Operator `typeof()` zwraca string z nazwą typu jaki ma przekazany parametr (np. zmienna). Może on zwrócić jedną z podanych wartości: *number*, *string*, *boolean*, *object*, *function* lub *undefined*.

Typy obiektowe

Object obiekt, typ złożony, może przechowywać inne typy danych oraz funkcje

Function wartość zwracana przez funkcję

Array tablica, grupowanie danych w strukturę, gdzie każdemu elementowi przypisany jest określony indeks

Symbol symbol

[] obiekt

{}

Operatory arytmetyczne

$x + y$ Sumuje argumenty x i y

$x - y$ Różnica y od x

$x * y$ Mnożenie $x * y$

x / y Dzielenie x przez y

$x \% y$ modulo - reszta z dzielenia x przez y

$x++$, $+$ inkrementacja wartości o 1
(*przed*, *po*)

$x--$, $-$ dekrementacja wartości o 1
(*przed*, *po*)

$-x$ zmiana znaku wartości x

W przypadku *SUMY* gdy jedna wartość ma typ **NUMBER**, a druga **STRING** wynik jest typu **STRING**

Porównania

$x == y$ **TRUE** jeśli $x = y$, niezależnie od typu

$x === y$ **TRUE** jeśli $x = y$ łącznie z typami

$x != y$ **TRUE** jeśli x jest różne od y

$x !== y$ **TRUE** jeśli x i y nie są identyczne

$x > y$ **TRUE** jeśli x jest większe od y

$x >= y$ **TRUE** jeśli x jest większe lub równe y

$x \&\& y$ **TRUE** jeśli obie wartości są **TRUE**

$x || y$ **TRUE** jeśli co najmniej jedna z wartości jest **TRUE**

$x \wedge y$ **TRUE** jeśli jedna z wartości jest **TRUE**

$!x$ **TRUE** jeśli x jest **FALSE**

Przypisania

$x = y$ Ustawia x wartość y

$x += y$ skrócona postać $x = x + y$

$x -= y$ skrócona postać $x = x - y$

$x *= y$ skrócona postać $x = x * y$

$x /= y$ skrócona postać $x = x / y$

$x \% = y$ skrócona postać $x = x \% y$

Obsługa tablic

`push()` Dokłada element na koniec tablicy

`pop()` Usuwa ostatni element tablicy

`unshift()` Dokłada element na początek tablicy

`shift()` Usuwa pierwszy element tablicy

`delete` usuwa element, np. po indeksie

`concat()` Służy do łączenia tabel

`join()` zwraca **STRING** połączonych elementów, parametr jako delimiter

`length()` zwraca długość tablicy

`splice()` Umożliwia zmianę lub usunięcie kilku elementów

`sort()` Sortuje elementy typu **STRING**

Obsługa tablic (cont)

`reverse()` Odwraca kolejność tablicy

```
var owoce = ["Li mon ka", " Man - go"];
owoce.push("K iwi "); //Dokłada "K iwi" na końcu
```

```
owoce.pop(); //Usuwa element "K iwi" z owoce
```

```
owoce.unshift("K iwi "); //wkłada "K iwi" do owoce
```

```
owoce.shift(); //Usuwa element "Li mon ka" z owoce
```

Sortowanie numeryczne można wykonać:

```
var points = [40, 100, 1, 5, 25, 10];
```

```
points.sort(function(a, b){return a-b});
```

lub w odwrotnej kolejności - malejąco:

```
points.sort(function(a, b){return b-a});
```

Instrukcja warunkowa if .. else

```
if (warunek) {
    rób coś;
} else if (warunek 2) {
    rób coś innego;
} else {
    rób coś jeszcze innego;
}
```

Instrukcja warunkowa switch .. case

```
switch(zmienna)
case 0:
    alert(" zmienna ma wartość zero");
    break;
case 1:
    alert(" zmienna ma wartość jeden");
    break;
default:
    alert(" zmienna posiada inną wartość");
    break;
}
```



By **Nestor** (Nestor)
cheatography.com/nestor/

Published 5th August, 2015.
Last updated 12th May, 2016.
Page 2 of 2.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish
Yours!
<https://apollopad.com>