

Стр.

Image not readable or empty
copaste.NET 

Java script - Променливи

Публикувано от **dannyboy**  Дата: **05.05.2010** 

Променливи

Променливите в javascript са от типа величини, които могат да променят стойността си. Другия тип величини са константите. Те никога не променят стойността си. В предишния пример текста "Здравей!" е константа. Нека да направим предния пример, като използваме променлива:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>javascript</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
    greeting="Здравей!"
    document.write(greeting)
  //-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Тук името на променливата е `greeting`, а стойността и е "Здравей!". Така когато отпечатваме променливата `greeting` ние всъщност отпечатваме стойността и "Здравей!".

При формирането на имената на променливите в javascript трябва да се спазват някои правила. Името може да съдържа големи и малки латински букви, цифри, както и знака за подчертаване `_`. Всички останали символи са забранени. Имената на променливите трябва да започват винаги с буква или знак за подчертаване. Те не трябва да започват с цифра. Ето няколко правилни имена на променливи: `greeting_card` `greet2` `_my_greeting`

Неправилни са : `123` `var.2` `greeting 3` - първата започва с цифра, втората съдържа неподозволен символ точка, а в третата има интервал. Нека направим още един пример с променливи:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
```

```
javascript</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
  a=5
  b=7
  greeting="Здравей!"
  document.write(greeting+a)
  document.write("<br>")
  document.write(a+b)
  //-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Тук имам три променливи, `a`, `b` и `greeting`. На първата променлива присвояваме стойност 5 (`a=5`) на втората 7 (`b=7`) а на третата "Здравей!" (`greeting="Здравей!"`). Тук е момента да обясним за типовете променливи. В общи линии те се разделят на целочислени, стрингови, булеви и други, които ще разгледаме по-нататък. Първите две променливи, `a` и `b` са от целочислен тип, защото на тях се присвояват цели числа. Третата променлива `greeting` е от стрингов тип. Към този тип променливи се присвоява някакъв текст (стринг) заграден с кавички или апострофи.

С променливите могат да бъдат извършвани математически операции, като събиране, изваждане, умножение, деление и т.н. Нека се върнем на горния пример. В началото на всяка променлива присвояваме някаква стойност, на `a=5`, `b=7` и `greeting="Здравей!"`. В следващия ред от скрипта се извършва операцията събиране на две променливи и резултата се показва на екрана (`document.write`). Обърнете внимание, че първите две променливи, които събираме са от различни типове, едната е от целочислен другата от стрингов тип. Когато се извършат математически операции в които участват променливи от различни типове и едната е от тип стринг, резултата винаги е от тип стринг. Така че събирането на двете променливи `greeting` и `a` ще доведе до резултат "Здравей!5". Събирането на целочислени променливи, както и на такива с плаваща запетая (в математиката им казват "дроби" :-)) води до резултат друго число, което означава, че събирането на `a` и `b` ще бъде равно на 12 (`a=5`, `b=7`, `a+b=12`). Запазете горния пример в отделен HTML документ и го стартирайте в браузъра. На екрана трябва да видите следното :

```
Здравей!5
12
```

Забележете, че резултатът от събирането на `greeting` и `a` е Здравей!5 , т.е. двете променливи се "слепват". Ако искате между тях да има интервал трябва да включите празен стринг "" . Това са две кавички една след друга. Ако сега напишете `document.write(greeting+""+a)` резултата ще бъде Здравей! 5 с интервал между тях.

Обърнете внимание на преминаването на нов ред - `document.write("
")`. Когато вътре в скрипта включите HTML таг, той се изпълнява.

Powered by
copaste.NET



© 2010-2019