
Spis treści

Podziękowania	11
Wstęp	13
1. Wprowadzenie	15
Zakres niniejszej książki	17
Język	18
Nauka środowiska	18
Przeglądarki	19
JavaScriptCore	20
Node.js i Rhino	21
Dłuższe przykłady	22
Zaczynamy	22
2. Składnia języka JavaScript	23
Zmienne	23
Jakie jest zadanie znaku \$ w JavaScript?	24
Wartości	25
Introspekcja typeof	26
Wartości null i undefined	27
Tablice	28
Tablice asocjacyjne	29
Instrukcje warunkowe	30
Operator trójargumentowy	30
Ścisła kontrola typu	31
Konstrukcja switch	33
Konstrukcja try-catch	33
Pętle while i for	35
Pętle for-in	36

Inne operatory	37
Operator in	37
Łączenie fragmentów tekstów	38
Rzutowanie typów	39
Operator void	39
Operator przecinka	40
3. Funkcje	41
Parametry domyślne	41
Dowolna liczba argumentów	42
Sztuczka z arguments.length	43
Zwracanie wyniku funkcji	44
Funkcje są obiektami	44
Nieco inna składnia	45
Zakres widoczności zmiennych	46
Przenoszenie na początek	48
Przenoszenie na początek funkcji	49
Domknięcia	50
Domknięcia w języku PHP	50
Łańcuch zakresu widoczności zmiennych	52
Łańcuch zakresów w konsoli WebKit	54
Zachowanie zakresu	57
Przechowywane są referencje, a nie wartości	58
Domknięcia w pętli	59
Ćwiczenie — pętla z onclick	61
Funkcje natychmiastowe	62
Inicjalizacja	64
Prywatność	64
Przekazywanie i zwracanie funkcji	65
Wywołania zwrotne nie są tekstami	67
4. Programowanie obiektowe	69
Konstruktory i klasy	69
Zwracanie obiektów	70
Dodatkowe informacje na temat this	72
Wymuszenie wywołania konstruktora	73

Prototypy	74
Literal obiektu	75
Dostęp do właściwości	75
Mylące kropki	76
Metody w literalach obiektów	77
Rozbudowane tablice	78
Właściwości własne	79
Właściwość __proto__	80
Stosować this lub prototype?	81
Dziedziczenie	82
Dziedziczenie wykorzystujące prototypy	82
Dziedziczenie przez kopiowanie właściwości	83
Funkcja kreująca	84
„Klasyczne” extend()	85
Pożyczanie metod	86
Wnioski	87
5. Wbudowane interfejsy programistyczne.....	89
Obiekt globalny	89
Właściwości globalne	90
Funkcje globalne	91
Liczby	91
Kodowanie adresów URL	92
Konstruktory wbudowane	93
Konstruktor Object	94
Konstruktor Array	98
Konstruktor RegExp	105
Konstruktor Function	107
Konstruktor String	109
Konstruktor Number	113
Konstruktor Boolean	114
Obiekt Math	114
Konstruktor Error	115
Konstruktor Date	116
Podsumowanie konstruktorów	118

6. ECMAScript 5	119
Tryb ścisły	119
Atrybuty właściwości	120
Nowe API dotyczące obiektów	121
Metoda <code>Object.create()</code>	121
Metoda <code>Object.getPrototypeOf()</code>	123
Metody <code>Object.defineProperty()</code> i <code>Object.defineProperties()</code>	123
Ograniczenie zmian obiektów	123
Pętle alternatywne	125
Metoda <code>Object.getPrototypeOf()</code>	125
Nowe API dotyczące tablic	126
Metoda <code>Array.isArray()</code>	126
Metody <code>indexOf()</code> i <code>lastIndexOf()</code>	126
Przechodzenie przez elementy tablicy	127
Filtrowanie	128
Sprawdzanie zawartości tablicy	128
Odwzorowanie i redukcja	128
Przycinanie tekstu	129
Nowości w obiekcie <code>Date</code>	130
Metoda <code>Function.prototype.bind()</code>	130
Obiekt <code>JSON</code>	131
Shimy	131
 7. Wzorce w języku JavaScript.....	 133
Właściwości prywatne	133
Metody prywatne	134
Uwidacznianie obiektów prywatnych	135
Zwracanie tablic prywatnych	136
Kopiowanie głębokie przy użyciu <code>JSON</code>	137
Wzorzec udostępniania	139
Stałe	140
Przestrzenie nazw	142
Moduły	144
Moduły <code>CommonJS</code>	144
Definicja modułu <code>CommonJS</code>	145
Użycie modułu <code>CommonJS</code>	145
Utworzenie modułu uniwersalnego	147

AMD	148
Wzorce projektowe	149
Singleton	149
Fabryka	151
Dekorator	152
Dokumentacja i testy	155
Podręcznik użytkownika	155
Dokumentacja kodu	155
Testy jednostkowe	156
Narzędzie JSLint	157
Uruchomienie lint dla kodu zawartego w książce	157

Skorowidz	159
------------------------	------------