

Spis treści

Przedmowa	11
Wprowadzenie	13
Podziękowania	15
O autorze	17
Rozdział 1. Przyzwyczajanie się do JavaScriptu	19
Sposób 1. Ustal, której wersji JavaScriptu używasz.....	19
Sposób 2. Liczby zmiennoprzecinkowe w JavaScriptcie.....	24
Sposób 3. Uważaj na niejawną konwersję typu.....	27
Sposób 4. Stosuj typy proste zamiast nakładek obiektowych.....	32
Sposób 5. Unikaj stosowania operatora == dla wartości o różnych typach	34
Sposób 6. Ograniczenia mechanizmu automatycznego dodawania średników	37
Sposób 7. Traktuj łańcuchy znaków jak sekwencje 16-bitowych jednostek kodowych.....	43
Rozdział 2. Zasięg zmiennych	47
Sposób 8. Minimalizuj liczbę obiektów globalnych.....	47
Sposób 9. Zawsze deklaruj zmienne lokalne	50
Sposób 10. Unikaj słowa kluczowego with.....	51
Sposób 11. Poznaj domknięcia	54
Sposób 12. Niejawne przenoszenie deklaracji zmiennych na początek bloku (czyli hoisting).....	57
Sposób 13. Stosuj wyrażenia IIFE do tworzenia zasięgu lokalnego	59

Sposób 14. Uważaj na nieprzenośne określanie zasięgu nazwanych wyrażeń funkcyjnych.....	62
Sposób 15. Uważaj na nieprzenośne określanie zasięgu lokalnych deklaracji funkcji w bloku	65
Sposób 16. Unikaj tworzenia zmiennych lokalnych za pomocą funkcji eval	67
Sposób 17. Przedkładaj pośrednie wywołania eval nad bezpośrednie wywołania tej funkcji	68

Rozdział 3. Korzystanie z funkcji..... 71

Sposób 18. Różnice między wywołaniami funkcji, metod i konstruktorów.....	71
Sposób 19. Funkcje wyższego poziomu	74
Sposób 20. Stosuj instrukcję call do wywoływania metod dla niestandardowego odbiorcy	77
Sposób 21. Stosuj instrukcję apply do wywoływania funkcji o różnej liczbie argumentów.....	79
Sposób 22. Stosuj słowo kluczowe arguments do tworzenia funkcji wariadycznych.....	81
Sposób 23. Nigdy nie modyfikuj obiektu arguments	82
Sposób 24. Używaj zmiennych do zapisywania referencji do obiektu arguments.....	84
Sposób 25. Używaj instrukcji bind do pobierania metod o stałym odbiorcy... 85	
Sposób 26. Używaj metody bind do wiązania funkcji z podzbiorem argumentów (technika currying)	87
Sposób 27. Wybieraj domknięcia zamiast łańcuchów znaków do hermetyzowania kodu	88
Sposób 28. Unikaj stosowania metody toString funkcji	90
Sposób 29. Unikaj niestandardowych właściwości przeznaczonych do inspekcji stosu.....	92

Rozdział 4. Obiekty i prototypy 95

Sposób 30. Różnice między instrukcjami prototype, getPrototypeOf i __proto__.....	95
Sposób 31. Stosuj instrukcję Object.getPrototypeOf zamiast __proto__	99
Sposób 32. Nigdy nie modyfikuj właściwości __proto__	100
Sposób 33. Uniezależnianie konstruktorów od instrukcji new	101
Sposób 34. Umieszczaj metody w prototypach.....	103
Sposób 35. Stosuj domknięcia do przechowywania prywatnych danych	105
Sposób 36. Stan egzemplarzy przechowuj tylko w nich samych.....	107
Sposób 37. Zwracaj uwagę na niejawne wiązanie obiektu this.....	109

Sposób 38. Wywoływanie konstruktorów klasy bazowej w konstruktorach klas pochodnych	111
Sposób 39. Nigdy nie wykorzystuj ponownie nazw właściwości z klasy bazowej.....	115
Sposób 40. Unikaj dziedziczenia po klasach standardowych.....	117
Sposób 41. Traktuj prototypy jak szczegół implementacji	119
Sposób 42. Unikaj nieprzemyślanego stosowania techniki monkey patching.....	120
Rozdział 5. Tablice i słowniki.....	123
Sposób 43. Budowanie prostych słowników na podstawie egzemplarzy typu Object.....	123
Sposób 44. Stosuj prototypy null, aby uniknąć zaśmiecania przez prototypy	126
Sposób 45. Używaj metody hasOwnProperty do zabezpieczania się przed zaśmiecaniem przez prototypy	126
Sposób 46. Stosuj tablice zamiast słowników przy tworzeniu kolekcji uporządkowanych	132
Sposób 47. Nigdy nie dodawaj numerowanych właściwości do prototypu Object.prototype	134
Sposób 48. Unikaj modyfikowania obiektu w trakcie enumeracji.....	136
Sposób 49. Stosuj pętlę for zamiast pętli for...in przy przechodzeniu po tablicy.....	140
Sposób 50. Zamiast pętli stosuj metody do obsługi iteracji	142
Sposób 51. Wykorzystaj uniwersalne metody klasy Array w obiektach podobnych do tablic	146
Sposób 52. Przedkładaj literały tablicowe nad konstruktor klasy Array	148
Rozdział 6. Projekty bibliotek i interfejsów API	151
Sposób 53. Przestrzegaj spójnych konwencji	151
Sposób 54. Traktuj wartość undefined jak brak wartości.....	153
Sposób 55. Stosuj obiekty z opcjami do przekazywania argumentów za pomocą słów kluczowych.....	157
Sposób 56. Unikaj niepotrzebnego przechowywania stanu	161
Sposób 57. Określaj typy na podstawie struktury, aby tworzyć elastyczne interfejsy.....	164
Sposób 58. Różnice między tablicami a obiektami podobnymi do tablic	167
Sposób 59. Unikaj nadmiernej koercji.....	171
Sposób 60. Obsługa łańcuchów metod	174

Rozdział 7. Współbieżność	179
Sposób 61. Nie blokuj kolejki zdarzeń operacjami wejścia-wyjścia	180
Sposób 62. Stosuj zagnieżdżone lub nazwane wywołania zwrotne do tworzenia sekwencji asynchronicznych wywołań	183
Sposób 63. Pamiętaj o ignorowanych błędach	187
Sposób 64. Stosuj rekurencję do tworzenia asynchronicznych pętli	190
Sposób 65. Nie blokuj kolejki zdarzeń obliczeniami	193
Sposób 66. Wykorzystaj licznik do wykonywania współbieżnych operacji ...	197
Sposób 67. Nigdy nie uruchamiaj synchronicznie asynchronicznych wywołań zwrotnych	201
Sposób 68. Stosuj obietnice, aby zwiększyć przejrzystość asynchronicznego kodu	203
Skorowidz	207