

# JS JavaScript cheat sheet



## Variable & Data

### การประกาศตัวแปร

**var a** ประกาศตัวแปรแบบ global scope  
**let x** ประกาศตัวแปรแบบ block scope  
**const PI** ประกาศตัวแปรแบบ ค่าคงที่

### ชนิดของข้อมูล

**typeof x** ตรวจสอบชนิดข้อมูลของ x  
**number** ตัวเลข (จำนวนเต็ม / ทศนิยม)  
**string** ตัวอักษร / ข้อความ  
**boolean** True, False  
**object** {}, []  
**null** ไม่มีค่า  
**undefined** ตัวแปรที่ไม่ได้ประกาศค่า

## String

**Double quotes** var name = "borntoDev"  
**Single quotes** var lastname = 'Ja'

**หาความยาว**  
**name.length** หาความยาวของข้อความ

**หาตำแหน่ง (var str = "her money is hers")**  
**str.indexOf("her")** หา index 0 ของ "her" ในประโยค  
**str.lastIndexOf("her")** หา index 0 ของ "her" ตำแหน่งสุดท้าย  
**str.indexOf("her", 5)** หา index 0 ของ "her" ถัดจากตำแหน่งที่ 5  
**str.lastIndexOf("her", 5)** หา index 0 ของ "her" ตำแหน่งสุดท้าย ถัดจากตำแหน่งที่ 5

**ตัวอักษร (var text1 = "b2d")**  
**text1.charAt(0)** หาตัวอักษรที่อยู่ตำแหน่งแรก  
**text1.charCodeAt(0)** หา Code ตัวอักษรในตำแหน่งที่ 0  
**text1[0]** หาตัวอักษรที่อยู่ตำแหน่งแรก

**แปลงข้อความเป็น array (text = "1, 2, 3, 4, 5")**  
**var arr = text.split(",")** แปลง text ให้กลายเป็น ['1', '2', '3', '4', '5']

**การตัดช่วงข้อความ หรือ array (var str = "King! Kong! Keaw!")**  
**str.slice(5)** ตัดข้อความตัวที่ 0-5 ออก  
**str.slice(-5)** ตัดเอาข้อความตัวที่ 0-5 นับจากหลังไปหน้า  
**str.slice(5, 10)** ตัดข้อความตัวที่ 0-5 และ 11 เป็นต้นไป ออก  
**str.substr(5)** ตัดข้อความตัวที่ 0-5 ออก  
**str.substr(-5)** ตัดเอาข้อความตัวที่ 0-5 นับจากหลังไปหน้า  
**str.substr(5, 5)** คล้าย slice แต่ค่าที่ 2 รับเป็นความยาว

## String (ต่อ)

**การแทนที่ข้อความ (var str = "King! Kong! Keaw!")**  
**str.replace("Kong!", "xxxxx")** แทนค่า xxxxx หลังตำแหน่งที่ 5 ("xxxxx")

**ปรับตัวพิมพ์ใหญ่/พิมพ์เล็ก (var low = "low ja", var up = "Up Ja")**  
**low.toUpperCase()** ปรับเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด  
**up.toLowerCase()** ปรับเป็นตัวพิมพ์เล็กทั้งหมด

**การต่อข้อความ (var text1 = "b2d", var text2 = "ja!")**  
**var text3 = text1.concat(" ", text2)** ต่อข้อความ text1 และ text2 เข้าด้วยกัน ด้วย " "

## Number

**การทำงานกับตัวเลข (var num = 123, var float = 3.14)**  
**num.toString()** เปลี่ยนเลขเป็น string  
**float.toFixed(4)** กำหนดทศนิยมเป็น 4 หลัก  
**parseInt("10 20 30 40")** ดึงค่า int ตัวแรกที่ได้จาก string  
**parseFloat("50.25 baht")** ดึงค่า float ตัวแรกที่ได้จาก string

## Array

**การทำงานกับ array (var animal = ["dog", "cat", "otter"]  
var tree = ["apple", "orange"])**  
**animal[0]** เรียกข้อมูล index ที่ 0  
**animal[0] = "lizard"** เปลี่ยนค่า index ที่ 0  
**animal.length** ความยาวของ array  
**animal.sort()** เรียงค่าใน array  
**animal.push("chicken")** เพิ่ม "chicken" ลงใน array  
**animal.toString()** เปลี่ยน array เป็น string แต่ละตัวคั่นด้วย ,  
**animal.pop()** ลบตัวสุดท้ายของ array  
**animal.shift()** ลบตัวแรกของ array  
**animal.splice(1, 3, "tiger", "lion")** ลบ 3 ตัวตั้งแต่ index 1 แล้วเพิ่ม "tiger", "lion"  
**animal.concat(tree)** นำสมาชิกใน animal และ tree มาต่อกัน  
**animal.slice(2)** ลบสมาชิก 2 ตัวนับตั้งแต่ index ที่ 0

## Comment

**//use this for generate that comment** ใช้สำหรับเปิดช่วงพิมพ์คอมเมนต์

**// "Error: too high"**  
**// "Finish"**

## Date

**var d = new Date()** สร้าง object ประเภทวันที่  
**d.toString()** เรียกดูวัน เดือน วันที่ ปี  
**d.getFullYear()** เรียกดูปี ค.ศ.  
**d.getMonth()** เรียกดูเดือน  
**d.getDate()** เรียกดูวันที่  
**d.getHours()** เรียกดูเวลา (ชม.)  
**d.getMinutes()** เรียกดูเวลา (นาที)  
**d.getSeconds()** เรียกดูเวลา (วินาที)  
**d.getMilliseconds()** เรียกดูเวลา (มิลลิวินาที)  
**d.getDay()** เรียกดูวันในสัปดาห์  
**nd = new Date(2018, 11, 24)** สร้าง เวลา ปี เดือน วัน

## Operator

### Arithmetic Operators

**+** บวก  
**-** ลบ  
**\*** คูณ  
**\*\*** ยกกำลัง  
**/**หาร  
**%**หาเศษเหลือ  
**++** บวกเพิ่ม 1  
**--**ลบลง 1

### Comparison Operators

**==** มีค่าเท่ากับ  
**===** มีค่าและประเภทเท่ากับ  
**!=** ไม่เท่ากับ  
**!==** ค่าหรือประเภทไม่เท่ากับ  
**>** มากกว่า  
**<** น้อยกว่า  
**>=** มากกว่าหรือเท่ากับ  
**<=** น้อยกว่าหรือเท่ากับ  
**&&** และ  
**||** หรือ  
**!** !

## Condition & Loop

### if/else

```
if (condition 1) {  
} else if (condition 2) {  
} else {  
}
```

## Switch

```
switch(expression) {  
  case x:  
    break  
  case y:  
    break  
  default:  
}
```

## Loop

```
for  
for (i = 0; i < 5; i++) { }
```

```
for in  
var person = {fname:"noon", lname:"nee", age:12}  
for (x in person){ }
```

```
for of  
var animals = ['Dog', 'Cat', 'Bird']  
for(x of animals){ }
```

```
while  
while (condition) {  
  // โค้ดการทำงาน  
}
```

```
do while  
do {  
  // โค้ดการทำงาน  
}  
while (i < 10)
```

**Break** - คำสั่งหยุดการทำงานของ Loop

## Function

### ประกาศฟังก์ชัน

```
function myFunction(a, b) {  
  return a * b  
}
```

### ประกาศฟังก์ชัน

```
var x = myFunction(4, 3)
```

# JS JavaScript cheat sheet



## Object

### JavaScript Object

```
var person = {
  firstName: "Bob",
  lastName: "Baby",
  age: 20,
  getFullName: function() {
    return this.firstName + " " + this.lastName
  }
}
```

การเรียกค่าใน property  
console.log(person.firstName)  
console.log(person["lastName"])

การเรียก method ใน property  
console.log(person.getFullName())

การเปลี่ยนค่าใน property  
person["firstName"] = "Noom"  
person.age = 99

### JSON object

```
คล้ายกับ JavaScript object แต่ key ของ JSON จะเป็น string
let catJson = { "name": "Sumrouy",
  "array": [5, 6, 7, 8],
  "object": {"property1": 5, "property2": "sam"}
}
```

JSON object แปลงเป็น JavaScript Object  
let jsObject = JSON.parse(jsonObject)

JavaScript Object แปลงเป็น JSON object  
jsonObject = JSON.stringify(jsObject)

## JavaScript Events

### Keyboard - Event ที่ผู้ใช้กดปุ่มใด ๆ ก็ได้บนคีย์บอร์ด

onkeydown ผู้ใช้เริ่มกดปุ่ม  
onkeypress ผู้ใช้กดปุ่มลงไปแล้ว  
onkeyup ผู้ใช้ปล่อยปุ่มที่กด

### Mouse - Event ที่ใช้เมาส์กับ HTML Element

onclick ผู้ใช้คลิกที่ Element  
ondblclick ผู้ใช้ดับเบิ้ลคลิกที่ Element  
oncontextmenu ผู้ใช้คลิกขวาที่ Element  
onmousedown ผู้ใช้คลิกลงไปที่ Element  
onmouseup ผู้ใช้ปล่อยปุ่มหลังจากที่คลิก Element  
onmouseenter ผู้ใช้เลื่อน Cursor เมาส์เข้ามาที่ Element  
onmouseleave ผู้ใช้เลื่อน Cursor เมาส์ออกจาก Element

### Clipboard - Event เกี่ยวกับ Clipboard

oncopy ผู้ใช้ Copy ข้อความ  
oncut ผู้ใช้ Cut ข้อความ  
onpaste ผู้ใช้ Paste ข้อความ

### Form - Event ที่เกิดกับ Form หรือ Element ใน Form

onfocus ผู้ใช้เลือกที่ Element  
onblur ผู้ใช้ยกเลิกการเลือก Element เปลี่ยนข้อมูลใน Element เปลี่ยน (<input>, <textarea>, <select>)  
onchange  
onsubmit ตอนที่ส่ง Submit Form

## Math Methods & Constants

random() สุ่มเลขในช่วง 0 - 1  
floor(x) บัดเศษในจุดทศนิยมลง  
ceil(x) บัดเศษในจุดทศนิยมขึ้น  
round(x) บัดเศษทศนิยมให้เป็นจำนวนเต็ม  
min(array) หาตัวเลขที่น้อยที่สุด  
max(array) หาตัวเลขที่มากที่สุด  
abs(x) หาค่า absolute  
sqrt(x) หาค่า square root  
pow(x,y) หาค่ายกกำลัง  
sin(x) หาค่า sin  
cos(x) หาค่า cos  
tan(x) หาค่า tan  
asin(x) หาค่า asin  
acos(x) หาค่า acos  
atan(x) หาค่า atan

Math.PI หาค่า PI  
Math.SQRT2 หาค่า square root 2  
Math.SQRT1\_2 หาค่า square root 1/2  
Math.LN2 หาค่า log 2  
Math.LN10 หาค่า log 10

## DOM (Document Object Model)

### เข้าถึง HTML Element

document.getElementById(id) ระบุด้วย id  
document.getElementsByClassName(name) ระบุด้วยชื่อ class  
document.getElementsByTagName(name) ระบุด้วยชื่อ tag  
document.querySelectorAll("div.mydiv") ระบุด้วย CSS Selector

### Get / Set ค่าใน Element

element.value Get ค่าจาก Element (input, textarea, select ฯลฯ)  
element.value = "new value" Set ค่าใหม่ให้กับ Element  
element.style.property Get ค่า CSS Property (color, border, width ฯลฯ)  
element.style.property = "new value" Set ค่า CSS Property  
element.innerText Get ข้อความใน Element  
element.innerText = "new text" Set ข้อความใหม่ให้กับ Element  
element.innerHTML Get สิ่งที่อยู่ใน Element ในรูปแบบ HTML  
element.innerHTML = "new HTML" Set ค่า HTML เข้าไปใน Element

## Errors

RangeError index ที่ระบุไม่ถูกต้อง  
ReferenceError เรียกตัวแปรไม่ถูกต้อง เช่น ยังไม่ได้ประกาศ  
SyntaxError รูปแบบโค้ดไม่ถูกต้อง เช่น ใส่เครื่องหมาย } เกิน  
TypeError ชนิดตัวแปรไม่ถูกต้อง เช่น สิ่ง .toLowerCase กับตัวแปร number

```
try {
  catch
  finally

throw

var myNum = 100
try {
  if(myNum > 20){
    throw "too high"
  }
}
catch(error) {
  console.log("Error:" + error)
}
finally {
  console.log("Finish")
}
// "Error: too high"
// "Finish"
```

# JS JavaScript cheat sheet (Easy print version)



## Variable & Data

### การประกาศตัวแปร

var a           ประกาศตัวแปรแบบ global scope  
let x           ประกาศตัวแปรแบบ block scope  
const PI       ประกาศตัวแปรแบบ ค่าคงที่

### ชนิดของข้อมูล

typeof x       ตรวจสอบชนิดข้อมูลของ x  
number       ตัวเลข (จำนวนเต็ม / ทศนิยม)  
string       ตัวอักษร / ข้อความ  
boolean       True, False  
object       { }, []  
null         ไม่มีค่า  
undefined    ตัวแปรที่ไม่ได้ประกาศค่า

## String

Double quotes   var name = "borntoDev"  
Single quotes   var lastname = 'Ja'

หาความยาว       name.length  
หาความยาวของข้อความ

หาตำแหน่ง (var str = "her money is hers")  
str.indexOf("her")   หา index 0 ของ "her" ในประโยค  
str.lastIndexOf("her")   หา index 0 ของ "her" ตำแหน่งสุดท้าย  
str.indexOf("her", 5)   หา index 0 ของ "her" ถัดจากตำแหน่งที่ 5  
str.lastIndexOf("her", 5)   หา index 0 ของ "her" ตำแหน่งสุดท้าย ถัดจากตำแหน่งที่ 5

ตัวอักษร (var text1 = "b2d")  
text1.charAt(0)   หาตัวอักษรที่อยู่ตำแหน่งแรก  
text1.charCodeAt(0)   หา Code ตัวอักษรในตำแหน่งที่ 0  
text1[0]         หาตัวอักษรที่อยู่ตำแหน่งแรก

แปลงข้อความเป็น array (text = "1, 2, 3, 4, 5")  
var arr = text.split(",")   แปลง text ให้กลายเป็น ['1', '2', '3', '4', '5']

การตัดช่วงข้อความ หรือ array (var str = "King! Kong! Keaw!")  
str.slice(5)       ตัดข้อความตัวที่ 0-5 ออก  
str.slice(-5)      ตัดเอาข้อความตัวที่ 0-5 นับจากหลังไปหน้า  
str.slice(5, 10)   ตัดข้อความตัวที่ 0-5 และ 11 เป็นต้นไป ออก  
str.substr(5)      ตัดข้อความตัวที่ 0-5 ออก  
str.substr(-5)     ตัดเอาข้อความตัวที่ 0-5 นับจากหลังไปหน้า  
str.substr(5, 5)   คล้าย slice แต่ค่าที่ 2 ระบุเป็นความยาว

## String (ต่อ)

การแทนที่ข้อความ (var str = "King! Kong! Keaw!")  
str.replace("Kong!",   แทนค่า xxxxx หลังตำแหน่งที่ 5  
"xxxxx")

ปรับตัวพิมพ์ใหญ่/พิมพ์เล็ก (var low = "low ja", var up = "Up Ja")  
low.toUpperCase()   ปรับเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด  
up.toLowerCase()   ปรับเป็นตัวพิมพ์เล็กทั้งหมด

การต่อข้อความ (var text1 = "b2d", var text2 = "ja!")  
var text3 = text1.con-   ต่อข้อความ text1 และ text2 เข้าด้วยกัน  
cat(" ", text2)       คั่นด้วย " "

## Number

การทำงานกับตัวเลข (var num = 123, var float = 3.14)  
num.toString()      เปลี่ยนเลขเป็น string  
float.toFixed(4)   กำหนดทศนิยมเป็น 4 หลัก  
parseFloat("10 20 30 40")   ดึงค่า int ตัวแรกที่ได้จาก string  
parseFloat("50.25 baht")   ดึงค่า float ตัวแรกที่ได้จาก string

## Array

การทำงานกับ array (var animal = ["dog", "cat", "otter"]  
var tree = ["apple", "orange"])  
animal[0]           เรียกข้อมูล index ที่ 0  
animal[0] = "lizard"   เปลี่ยนค่า index ที่ 0  
animal.length       ความยาวของ array  
animal.sort()       เรียงค่าใน array  
animal.push("chicken")   เพิ่ม "chicken" ลงใน array  
animal.toString()   เปลี่ยน array เป็น string แต่ละตัวคั่นด้วย ,  
animal.pop()       ลบตัวสุดท้ายของ array  
animal.shift()      ลบตัวแรกของ array  
animal.splice(1, 3, "tiger", "lion")   ลบ 3 ตัวตั้งแต่ index 1 แล้วเพิ่ม "tiger", "lion"  
animal.concat(tree)   นำสมาชิกใน animal และ tree มาต่อกัน  
animal.slice(2)      ลบสมาชิก 2 ตัวนับตั้งแต่ index ที่ 0

## Comment

//use this for       ใช้สำหรับเปิดช่วงพิมพ์คอมเมนต์  
generate that comment

// "Error: too high"  
// "Finish"

## Date

var d = new Date()   สร้าง object ประเภทวันที่  
d.toString()       เรียกดูวัน เดือน ปี  
d.getFullYear()   เรียกดูปี ค.ศ.  
d.getMonth()      เรียกดูเดือน  
d.getDate()       เรียกดูวันที่  
d.getHours()      เรียกดูเวลา (ชม.)  
d.getMinutes()    เรียกดูเวลา (นาที)  
d.getSeconds()    เรียกดูเวลา (วินาที)  
d.getMilliseconds()   เรียกดูเวลา (มิลลิวินาที)  
d.getDay()        เรียกดูวันในสัปดาห์  
nd = new Date(2018,   สร้าง เวลา ปี เดือน วัน  
11, 24)

## Operator

### Arithmetic Operators

+           บวก  
-           ลบ  
\*           คูณ  
\*\*          ยกกำลัง  
/           หาร  
%           หาเศษเหลือ  
++          บวกเพิ่ม 1  
--          ลบลง 1

### Comparison Operators

==          มีค่าเท่ากับ  
===         มีค่าและประเภทเท่ากับ  
!=          ไม่เท่ากับ  
!==         ค่าหรือประเภทไม่เท่ากับ  
>          มากกว่า  
<          น้อยกว่า  
>=         มากกว่าหรือเท่ากับ  
<=         น้อยกว่าหรือเท่ากับ  
&&         และ  
||          หรือ  
!          !

## Condition & Loop

### if/else

```
if (condition 1) {  
} else if (condition 2) {  
} else {  
}
```

## Switch

```
switch(expression) {  
  case x:  
    break  
  case y:  
    break  
  default:  
}
```

## Loop

```
for  
for (i = 0; i < 5; i++) { }
```

```
for in  
var person = {fname:"noon", lname:"nee",  
age:12}  
for (x in person){ }
```

```
for of  
var animals = ['Dog', 'Cat', 'Bird']  
for(x of animals){ }
```

```
while  
while (condition) {  
  // โค้ดการทำงาน  
}
```

```
do..while  
do {  
  // โค้ดการทำงาน  
}  
while (i < 10)
```

Break - คำสั่งหยุดการทำงานของ Loop

## Function

### ประกาศฟังก์ชัน

```
function myFunction(a, b) {  
  return a * b  
}
```

### ประกาศฟังก์ชัน

```
var x = myFunction(4, 3)
```

# JS JavaScript cheat sheet (Easy print version)



## Object

### JavaScript Object

```
var person = {  
  firstName: "Bob",  
  lastName: "Baby",  
  age: 20,  
  getFullName: function() {  
    return this.firstName + " " + this.lastName  
  }  
}
```

การเรียกค่าใน property  
console.log(person.firstName)  
console.log(person["lastName"])

การเรียก method ใน property  
console.log(person.getFullName())

การเปลี่ยนค่าใน property  
person["firstName"] = "Noom"  
person.age = 99

### JSON object

คล้ายกับ JavaScript object แต่ key ของ JSON จะเป็น string  
let catJson = { "name" : "Sumrouy",  
 "array" : [5, 6, 7, 8],  
 "object" : { "property1" : 5, "property2" : "sam" }  
}

JSON object แปลงเป็น JavaScript Object  
let jsObject = JSON.parse(jsonObject)

JavaScript Object แปลงเป็น JSON object  
jsonObject = JSON.stringify(jsObject)

## JavaScript Events

### Keyboard - Event ที่ผู้ใช้กดปุ่มใด ๆ ก็ได้บนคีย์บอร์ด

onkeydown	ผู้ใช้เริ่มกดปุ่ม
onkeypress	ผู้ใช้กดปุ่มลงไปแล้ว
onkeyup	ผู้ใช้ปล่อยปุ่มที่กด

### Mouse - Event ที่ใช้เมาส์กับ HTML Element

onclick	ผู้ใช้คลิกที่ Element
ondblclick	ผู้ใช้ดับเบิ้ลคลิกที่ Element
oncontextmenu	ผู้ใช้คลิกขวาที่ Element
onmousedown	ผู้ใช้คลิกลงไปที่ Element
onmouseup	ผู้ใช้ปล่อยปุ่มหลังจากที่คลิก Element
onmouseenter	ผู้ใช้เลื่อน Cursor เมาส์เข้ามาที่ Element
onmouseleave	ผู้ใช้เลื่อน Cursor เมาส์ออกจาก Element

### Clipboard - Event เกี่ยวกับ Clipboard

oncopy	ผู้ใช้ Copy ข้อความ
oncut	ผู้ใช้ Cut ข้อความ
onpaste	ผู้ใช้ Paste ข้อความ

### Form - Event ที่เกิดกับ Form หรือ Element ใน Form

onfocus	ผู้ใช้เลือกที่ Element
onblur	ผู้ใช้ยกเลิกการเลือก Element
onchange	ข้อมูลใน Element เปลี่ยน (<input>, <textarea>, <select>)
onsubmit	ตอนที่ส่ง Submit Form

## Math Methods & Constants

random()	สุ่มเลขในช่วง 0 - 1
floor(x)	ปัดเศษในจุดทศนิยมลง
ceil(x)	ปัดเศษในจุดทศนิยมขึ้น
round(x)	ปัดเศษทศนิยมให้เป็นจำนวนเต็ม
min(array)	หาตัวเลขที่น้อยที่สุด
max(array)	หาตัวเลขที่มากที่สุด
abs(x)	หาค่า absolute
sqrt(x)	หาค่า square root
pow(x,y)	หาค่ายกกำลัง
sin(x)	หาค่า sin
cos(x)	หาค่า cos
tan(x)	หาค่า tan
asin(x)	หาค่า asin
acos(x)	หาค่า acos
atan(x)	หาค่า atan

Math.PI	หาค่า PI
Math.SQRT2	หาค่า square root 2
Math.SQRT1_2	หาค่า square root 1/2
Math.LN2	หาค่า log 2
Math.LN10	หาค่า log 10

## DOM (Document Object Model)

### เข้าถึง HTML Element

document.getElementById(id)	ระบุด้วย id
document.getElementsByClassName(name)	ระบุด้วยชื่อ class
document.getElementsByTagName(name)	ระบุด้วยชื่อ tag
document.querySelectorAll("div.mydiv")	ระบุด้วย CSS Selector

### Get / Set ค่าใน Element

element.value	Get ค่าจาก Element (input, textarea, select ฯลฯ)
element.value = "new value"	Set ค่าใหม่ให้กับ Element
element.style.property	Get ค่า CSS Property (color, border, width ฯลฯ)
element.style.property = "new value"	Set ค่า CSS Property
element.innerText	Get ข้อความใน Element
element.innerText = "new text"	Set ข้อความใหม่ให้กับ Element
element.innerHTML	Get สิ่งที่อยู่ใน Element ในรูปแบบ HTML
element.innerHTML = "new HTML"	Set ค่า HTML เข้าไปใน Element

## Errors

RangeError	index ที่ระบุไม่ถูกต้อง
ReferenceError	เรียกตัวแปรไม่ถูกต้อง เช่น ยังไม่ได้ประกาศ
SyntaxError	รูปแบบโค้ดไม่ถูกต้อง เช่น ใส่เครื่องหมาย } เกิน
TypeError	ชนิดตัวแปรไม่ถูกต้อง เช่น สิ่ง .toLowerCase กับตัวแปร number
try	ใส่โค้ดที่จะให้ทำงาน
catch	ใส่โค้ดที่จะให้ทำงานถ้าโค้ดใน try เกิด Error
finally	โค้ดที่ให้ทำงานทุกกรณีหลังจากเสร็จ try หรือ catch
throw	แจ้งการ Error พร้อมระบุข้อความ

```
var myNum = 100  
try {  
  if(myNum > 20){  
    throw "too high"  
  }  
}  
catch(error) {  
  console.log("Error:" + error)  
}  
finally {  
  console.log("Finish")  
}  
// "Error: too high"  
// "Finish"
```