

JS JavaScript cheat sheet



Variable & Data

การประกาศตัวแปร

<code>var a</code>	ประกาศตัวแปรแบบ global scope
<code>let x</code>	ประกาศตัวแปรแบบ block scope
<code>const PI</code>	ประกาศตัวแปรแบบ ค่าคงที่

ชนิดของข้อมูล

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

String

<code>Double quotes</code>	<code>var name = "borntoDev"</code>
<code>Single quotes</code>	<code>var lastname = 'Ja'</code>

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!", "แทนค่า xxxxx")` แทนค่า xxxxx หลังตำแหน่งที่ 5
`str.replace("Kong!", "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
`cat(" ", text2)` คั่นด้วย " "

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` ใช้สำหรับเปิดช่วงพิมพ์คอมเมนต์
`generate that comment`

`// "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

<code>+</code>	บวก
<code>-</code>	ลบ
<code>*</code>	คูณ
<code>**</code>	ยกกำลัง
<code>/</code>	หาร
<code>%</code>	หาเศษเหลือ
<code>++</code>	บวกเพิ่ม 1
<code>--</code>	ลบลง 1

Comparison Operators

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

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 ใส่โค้ดที่จะให้ทำงาน
catch ใส่โค้ดที่จะให้ทำงานถ้าโค้ดใน try เกิด Error
finally โค้ดที่ให้ทำงานทุกกรณีหลังจากเสร็จ try หรือ catch
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"
```

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 มาส่วเข้ามาที่ Element
onmouseleave	ผู้ใช้เลื่อน Cursor มาส่วออกจาก 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"
```