טיפים למימוש התוכנית ב-javascript::

* תכנית גדולה קשה לממש בקובץ אחד, כדי לפצל אותה לקבצים. על מנת שנוכל בקובץ התוכנית הראשית לקרוא לפונקציה המוגדרת בקובץ אחר צריך לכלול קוד כמו:

**<html>**

**<head>**

**<script src="Initial\_simplex\_algorithm.js">**

**</script>**

**</head>**

**</html>**

ככל הנראה צריך לעשות קוד כזה לכל קובץ לחוד.

* זכור שמערך דו ממדי ב-javascript הוא מערך של מערכים. על מנת להגדיר מערך m x n כאשר m,n נקבעים רק זמן ריצה, כותבים קוד כמו:

A = new Array(m);

for (i = 0; i < m; i++) {

A[i] = new Array(n);

}

* בכדי לאתר שגיאות קומפילציה וחריגות יש ללחוץ <F12> בתוכנת הגלישה. הדפסות console.log המאפשרות באופן מוגבל הדפסות ביניים נשלחות ל-console שם.
* רוב הדפסות ביניים אולי כדאי לעשות ב-document.write.
* לולאות אינסופיות מרסקות את תוכנת הגלישה. כדאי לעיתים למנוע זאת באופן מלאכותי בזמן הפיתוח, למשל להגביל לולאות למספר קבוע מראש של פעמים ע"י מימוש מונה, למשל:

count = 0

while( תנאי && (count <= 10))

{

count++

….