js高级

1. 分类(2大类)

\* 基本(值)类型

\* Number: 任意数值

\* String: 任意文本

\* Boolean: true/false

\* undefined: undefined

\* null: null

\* 对象(引用)类型

\* Object: 任意对象

\* Array: 特别的对象类型(下标/内部数据有序)

\* Function: 特别的对象类型(可执行)

2. 判断

\* typeof: 得到数据类型的字符串名称

\* 可以区别: 数值, 字符串, 布尔值, undefined, function

\* 不能区别: null与对象, 一般对象与数组

\* instanceof: A instanceof B ==> 判断A是否是B这个类型的实例对象

\* 专门用来判断对象数据的具体类型: Object, Array与Function

\* ===

\* 可以判断: undefined和null

1. undefined与null的区别?

\* undefined代表没有赋值

\* null代表赋值了, 只是值为null

2. 什么时候给变量赋值为null呢?

\* var a = null //a将指向一个对象, 但对象此时还没有确定

\* a = null //让a指向的对象成为垃圾对象

3. 严格区别变量类型与数据类型?

\* js的变量本身是没有类型的, 变量的类型实际上是变量内存中数据的类型

\* 变量类型:

\* 基本类型: 保存基本类型数据的变量

\* 引用类型: 保存对象地址值的变量

\* 数据对象

\* 基本类型

\* 对象类型

. 什么是数据?

\* 存储于内存中代表特定信息的'东东', 本质就是0101二进制

\* 具有可读和可传递的基本特性

\* 万物(一切)皆数据, 函数也是数据

\* 程序中所有操作的目标: 数据

\* 算术运算

\* 逻辑运算

\* 赋值

\* 调用函数传参

...

2. 什么是内存?

\* 内存条通电后产生的存储空间(临时的)

\* 产生和死亡: 内存条(集成电路板)==>通电==>产生一定容量的存储空间==>存储各种数据==>断电==>内存全部消失

\* 内存的空间是临时的, 而硬盘的空间是持久的

\* 一块内存包含2个数据

\* 内部存储的数据(一般数据/地址数据)

\* 内存地址值数据

\* 内存分类

\* 栈: 全局变量, 局部变量 (空间较小)

\* 堆: 对象 (空间较大)

3. 什么是变量?

\* 值可以变化的量, 由变量名与变量值组成

\* 一个变量对应一块小内存, 变量名用来查找到内存, 变量值就是内存中保存的内容

4. 内存,数据, 变量三者之间的关系

\* 内存是一个容器, 用来存储程序运行需要操作的数据

\* 变量是内存的标识, 我们通过变量名找到对应的内存, 进而操作(读/写)内存中的数据

5.问题: var a = xxx, a内存中到底保存的是什么?

\* xxx是一个基本数据

\* xxx是一个对象

\* xxx是一个变量

6.关于引用变量赋值问题

1). 2个引用变量指向同一个对象, 通过一个引用变量修改对象内部数据, 另一个引用变量也看得见

2). 2个引用变量指向同一个对象,让一个引用变量指向另一个对象, 另一个引用变量还是指向原来的对象

7.问题: 在js调用函数时传递变量参数时, 是值传递还是引用传递

只有值传递, 没有引用传递, 传递的都是变量的值, 只是这个值可能是基本数据, 也可能是地址(引用)数据

8.问题: JS引擎如何管理内存?

1. 内存生命周期

1). 分配需要的内存: 定义变量 / 创建对象

2). 使用(存/取)分配到的内存: 赋值 / 创建对象

3). 不需要时将其释放/归还

2. 释放内存

\* 为执行函数分配的栈空间内存: 函数执行完自动释放

\* 存储对象的堆空间内存: 当内存没有引用指向时, 对象成为垃圾对象, 垃圾回收器后面就会回收释放此内存

9.

|  |
| --- |
| /\*执行全局代码\*/ |
|  | // 定义一个变量a, 分配对应的内存 定义变量 |
|  | var a |
|  | // 将数据保存到a内存中 赋值 |
|  | a = 3 |
|  | /\* |
|  | {}: 在堆空间分配对应内存, 将对象数据保存到内存中 |
|  | =: 读取对象内存的地址值数据保存到a内存中 |
|  | \*/ |
|  | a = {} |
|  |  |
|  | // 不需要时将其释放/归还 |
|  | a = null |
|  |  |
|  | /\* |
| 执行函数代码 |  |
|  | 调用函数, 就会为其分配对应的栈空间, 来存储其局部变量 |
|  | 函数执行完, 自动释放函数执行分配的空间, 局部变量内存数据没有了 |
|  | 局部变量指向的堆空间对象成为了垃圾对象, 后面就会被回收释放 |
|  | \* \*/ |

10.1. 什么是对象?

\* 代表现实中的某个事物, 是该事物在编程中的抽象

\* 多个数据的集合体(封装体)

\* 用于保存多个数据的容器

2. 为什么要用对象?

\* 便于对多个数据进行统一管理

3. 如何创建对象?

\* 后面专门讲解

4. 对象的组成

\* 属性

\* 代表现实事物的状态数据

\* 由属性名和属性值组成

\* 属性名都是字符串类型, 属性值是任意类型

\* 方法

\* 代表现实事物的行为数据

\* 是特别的属性==>属性值是函数

5. 如何访问对象内部数据?

\* .属性名: 编码简单, 但有时不能用

\* ['属性名']: 编码麻烦, 但通用

11.问题: 什么时候必须使用['属性名']的方式?

\* 属性名不是合法的标识名

\* 属性名不确定

12.1. 什么是函数?

\* 具有特定功能的n条语句的封装体

\* 只有函数是可执行的, 其它类型的数据是不可执行的

\* 函数也是对象

2. 为什么要用函数?

\* 提高代码复用

\* 便于阅读和交流

3. 如何定义函数?

\* 函数声明

\* 表达式

4. 函数的2种角色

\* 函数: 通过()使用

\* 对象: 通过.使用 ==> 称之为: 函数对象

5.// 函数声明

function fn1() {

}

// 表达式

var fn2 = function () {

}

6. 如何调用(执行)函数?

\* test() 直接调用 this是window

\* new test() new调用 this是新创建的对象

\* obj.test() 对象调用 this就是那个obj

\* test.call/apply(obj) 通过call调用, this就是obj

13.1. 什么函数才是回调函数?

\* 你定义的

\* 你没有直接调用

\* 但最终它执行了(在特定条件或时刻)

2. 常见的回调函数?

\* DOM事件函数

\* 定时器函数

\* ajax回调函数(后面学)

\* 生命周期回调函数(后面学)

1. IIFE

1. 理解

\* 全称: Immediately-Invoked Function Expression 立即调用函数表达式

\* 别名: 匿名函数自调用

2. 作用

\* 隐藏内部实现

\* 不污染外部命名空间

15.1. this是什么?

\* 一个关键字, 一个内置的引用变量

\* 在函数中都可以直接使用this

\* this代表调用函数的当前对象

\* 在定义函数时, this还没有确定, 只有在执行时才动态确定(绑定)的

2. 如何确定this的值?

\* test()

\* obj.test()

\* new test()

\* test.call/apply(obj)

总结: 函数的调用方式决定了this是谁