JS第二天上课笔记

用户体验—》产品经理；

JS在提升用户体验方面功不可没；

JS：

三部分：ES（对基本语法的定义）、DOM（文档对象模型）、BOM（浏览器对象模型）

ES5---》ES6

获取元素：document.querySelector(选择器);

事件三要素：事件源、事件、事件处理（函数 function）

大小写：**严格**区分大小写 Age、username、Username、、userName、age；

变量：

在使用变量之前，必须声明；

小括号是优先级最高的；

console.log(typeof +a);

### 变量类型：

**数组**：多个数据的集合，更多的时候放的是同类型的数据，每个数据称为是元素；

数组的下标从0开始：0、1，最后一个元素的下标是 n-1;

数组的定义方式：[元素, 元素, 元素]

获取数组的长度：array.length

数组本质上是一个特殊类型的对象

地址引用；

把一个数组赋值给另外一个变量，这个时候两个变量指向同一个内存地址；

**对象：**使用大括号括起来，里面是键值对，键（属性）和值使用冒号分开，多个元素之间使用逗号分开；

{

Age:20,

Username:’刘林’

}

获取元素值：

1，对象[‘属性名’];

2，对象.属性名;

更多的时候，我们在使用的时候是数组和对象合体：JSON;

判断两个数组或者变量是否相等时，不是根据值，是根据引用的地址来判断；

**变量的删除：**

使用delete；

1. 使用var声明的变量不能删除；
2. 不使用var声明的变量是可以删除；
3. 对象里面的属性可以删除；
4. 整个js有一个最高级别的对象，叫 window；
5. 不使用var声明的变量，是可以删除的；
6. 全局里面的this指向最高级别的对象 window；

### 函数：

会有相同的功能点存在：会有很多地方有重复的代码；

可以定义一个，实现相同的功能点，比如求和，称为函数；

function fname(a1, a2, a3…){

函数体；

return 返回值;

}

上面只是函数的定义（声明），并不会执行；

函数的执行：fname();

在函数内部，可以使用arguments接收所有的实参；

### 变量的值undefined的情况：

1. 声明的变量未赋值；
2. 访问对象里面不存在的属性；
3. 如果函数没有返回值，那么他的返回值是undefined；
4. 调用函数的时候，如果没有给形参传值，则对应的形参是undefined；

### 变量的作用域：

1. 全局变量：在任何地方都可以使用的变量；
2. 局部变量：在函数内部的变量；

### 作用域链：

定义当前能够使用的变量，放到一个队列里面，称当前队列 为 链；

代码在执行的时候，如果需要进行变量解析，就在作用域链里面找对应的变量；

函数执行的时候，优先找自己的作用域链，如果找到对应的变量，就直接使用，不再往下找；如果在自己的作用域链里面没有找到，到全局的作用域链里面找；

如果在作用域链里面找不到要使用的变量，会报错；

### 声明的提升：

声明的提升：只提升声明，不提升赋值；

Js解释器在执行代码的时候，会把所有的声明放到最前面；

然后按顺序执行；

### 运算符：

逻辑运算符： && || ！

&&：所有的参与运算的都为true，才为true；熔断

||：有一个为true，都为true；

!：取反；

这个错误很常见：理解并记住。

