JS第三天上课笔记

### 流程控制：

function fn(形参){ 函数体 }

### if:

1. if(判断条件){当判断条件为true的时候，要执行的代码}；
2. if(判断条件){当条件为true的时候执行的代码}else{当判断条件为false的时候};
3. if(判断条件1){ 当条件1为true的时候执行的代码} else if(判断条件2){当判断条件2为true的时候执行}else{当1和2都为false的时候执行}
4. js里面没有elseif

### 三目运算符：

三元表达式

判断条件?true的时候执行:false的时候执行；

### switch

switch(用于对比的一个表达式){

case r1:

要执行的代码;

break; //跳出

case r2:

要执行的代码;

break; //跳出

case r3:

要执行的代码;

break; //跳出

default:

如果上面都不满足;

break; //跳出

}

### 循环：

根据指定的条件或者规则不断的重复去做一件事情；

for(条件初始化;判断条件是否为true;修改判断条件){

循环主体

}

执行顺序：

1. 条件初始化 语句先执行；
2. 检查 判断条件是否为true；如果为true，则执行循环主体；否则，跳出循环；
3. 循环主体执行完成之后，修改判断条件；
4. 到 2 到 3 到 2 到 3 到 2 到 3 到 2 到 3

跳出当前循环：

break：直接跳出整个循环；

continue：跳出本次循环，进入下一次循环；

while(判断条件){

要执行的代码块;

修改判断条件

}

do{

要执行的代码块;

修改判断条件;

}while(判断条件)

do…while至少执行一次

### 逗号运算符：

用逗号分开的多个表达式，返回值是最后一个逗号后面的表达式的值；

### 对象：

一切皆为对象；

对象是属性和方法的集合；

属性：值，标记符号；

方法：动作，要做的是事情；

汽车：

品牌：宝马，奥迪，颜色—》属性；

动作：Run、换挡、light---》方法

对象包含属性和方法：

对象里面的函数我们称为方法；

访问对象里面里面的属性或者方法使用点(.) 或者 [];

对象里面的this：上下文

对象里面的this指向当前对象；

谁调用这个方法，this就指向谁；

对象的创建：

1. 直接定义实体对象 {}； 实例
2. 使用构造函数定义对象：Object、Date、Array、String、Number等；使用new创建实体对象（实例）；
3. 使用Object.create(第一个参数是实例对象)：如果是构造函数，用这种方式创建对象是没有意义的。

创建完成之后，会把这个实例对象作为他的原型；

### 原型：

每一个对象，都有一个和他相关的对象，这个对象我们称为原型；

该对应可以继承原型的属性和方法；

继承过来的属性和方法是可以使用的；

原型给了我们修改构造函数的机会； Array；

prototype

var arr1 = [1,20,30,8];

arr1🡪Array.prototype🡪Object.prototype🡪null 原型链

d🡪Date.prototype🡪Object.prototype🡪null

JS最大值：Infinity

使用构造函数创建实例对象： new Array() 发生了什么

1. 创建一个对象；
2. 执行原型操作，把\_\_proto\_\_指向构造函数的prototype；
3. 将this绑定到该实例对象之上；
4. 返回这个对象；

对象元素的增删改查：CreateUpdateReadDel

具体看代码；