1、什么是对象？

对象是一个整体，对外提供一些功能

一切具有本质特征和行为的物质

一切具有属性和方法的事物

系统自带的对象 Array  String  叫做系统对象  前面的数组学习  就是面向对象编程   已有的对象不能满足程序员的要求  选项卡  ---  自动播放方法  鼠标移入方法

2、什么是类?

类是具有相同本质特征的一类事物的总称

类是对象的抽象，对象是类的实例（类是对象的抽象化，对象是类的具象化）

所有的对象都具有特定的属性和方法。

所有的基本数据类型都没有属性和方法

所有的对象数据类型都有属性和方法

方法和函数： 方法属于函数，函数包含方法     函数是全局性的；方法是局部的，只属于某一个对象

3、什么是面向对象（oop）  object   oriented   programing

面向对象编程本身是一种 编程思想

面向过程（C语言）：                面向过程体现的是数学逻辑

面向对象（c++、java、php、c#）：   面向对象体现的是生活逻辑

4、面向对象的特性

封装：屏蔽内部细节，只给提供对外实现的一个接口

继承：子类继承父类中特有的属性和方法

多态（js中没有多态的概念）

5、对象创建

1、var obj = new Object();

     obj.name = "xiaoming";

     obj.sex = "box";

     obj.sayHello = function(){

         alert("大家好，我是"+obj.name);

     }

2、var obj = {};并不是json对象        严格json对象中只有属性，没有方法  var json = {"键":"值",....}

   var obj = {

          "name":"jack",

          "age":18,

          "sayHello":function(){

               alert();

           }

     }

对象的属性和方法调用：

     对象.属性

     对象.方法()

3、工厂模式（设计模式）

优点：  工厂模式可以解决 同类对象创建时  重复代码  写多次的问题

缺点：  不能确定某个对象属于哪一个类

       一般一个对象是同new关键字构造出来的，而工厂模式只是一个普通函数的调用，不符合对象的创建规范

4、构造函数(类) 使用new关键字创建出对象的函数 就是构造函数

构造函数中的属性 叫作  实例属性

构造函数中的方法 叫作  实例方法

一般所有的对象都是由构造函数创建出来的

为了和普通函数进行区分，一般构造函数命名规范是 大驼峰  ---  ZhongGuo

构造函数中的this 指向的是 构造函数执行时创建出来的那个对象

优点：可以通过构造函数的方式 确定 某个对象属于 哪个类

缺点：同类对象创建时，相同方法会重复创建，空间不共享

instanceof  判断一个对象属于哪一个类

用法 :  对象  instanceof 构造函数   返回true/false

1. 对象的应用--评分特效 选项卡 放大镜等等
2. 回顾 总结 阶段考试