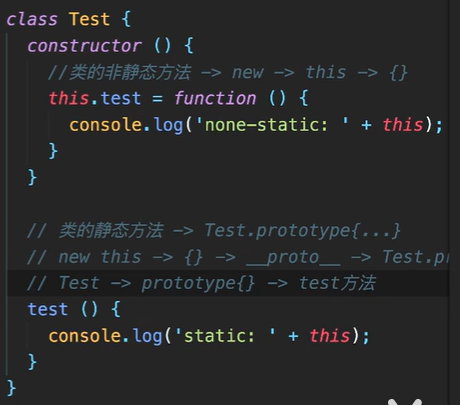
## 类

### 类的非静态属性和静态属性

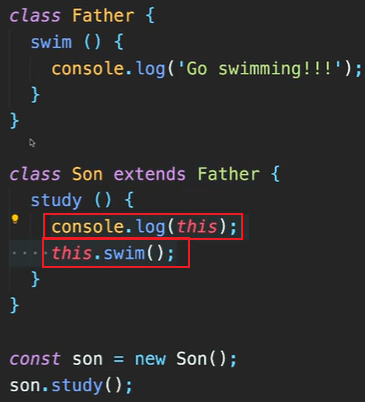
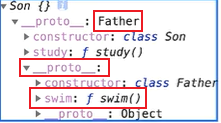


结果 

写在constructor中的非静态方法test()是在类new的过程中就一起创建了

写在外边的test()静态方法,是写在Test.prototype上的

### extends继承问题

Son继承了Father，

son.\_\_proto\_\_ 指向 Son.prototype

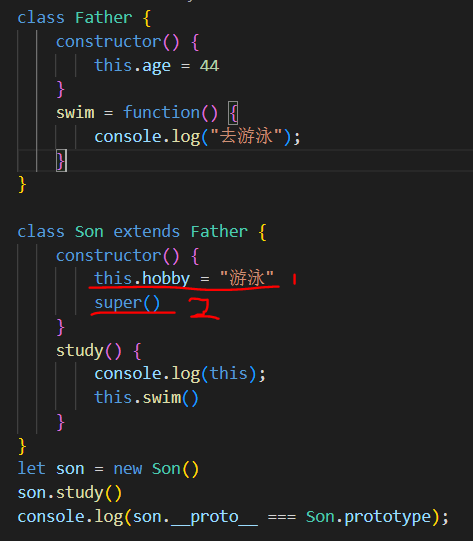
Son.prototype.\_\_proto\_\_ 指向 Father.prototype

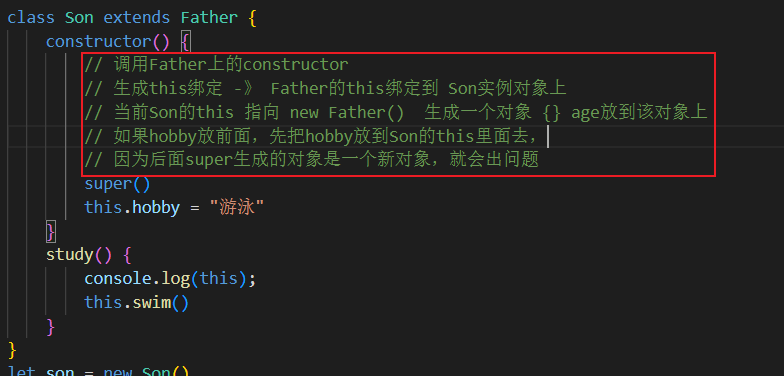
Father的swim方法是在其原型上的

所以son实例对象可以顺着原型链使用到swim方法

### super()问题

下面会报错，super()要先调用，原因看第二张图



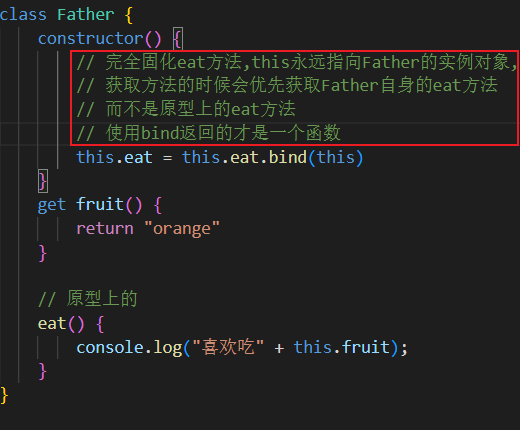


### 将一个类中的方法给到另外一个类

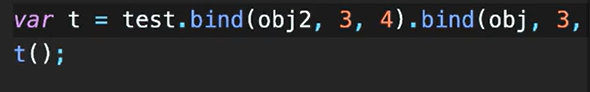


结果：

改变需求：需要完全使用Father上eat方法,水果也是Father的



## bind()问题

连用只有第一次调用的会生效

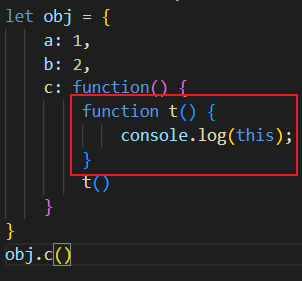
## 箭头函数this指向问题

[【全网首发:已完结】『this指向问题』全解析【面试开发必备知识】\_哔哩哔哩\_bilibili](https://www.bilibili.com/video/BV1qp4y1Y7yQ?p=4&spm_id_from=pageDriver&vd_source=a67e813436aadc4608992466bdaea6bc)

箭头函数的this指向总是指向外层作用域的this指向(外层函数不能是箭头函数)

不能实例化对象

this指向问题

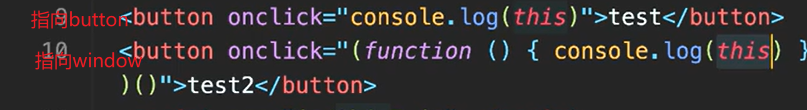


这图里面框起来的函数this指向window，它和普通函数在全局环境中调用是一样的

## 事件处理函数的this

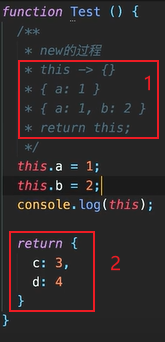






绑定事件的处理函数，而不是绑定事件？待解答

## 构造函数new的过程理解



1 构造函数在实例化对象时，内部所作的一个操作

创建一个this指向一个空对象

向下执行 分别将a 和 b 一起加入到这个对象中

隐式的返回this

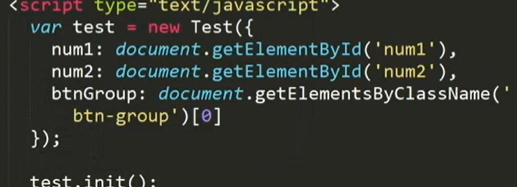
2 修改了返回值，那么实例化的对象名就指向这个修改后的对象了

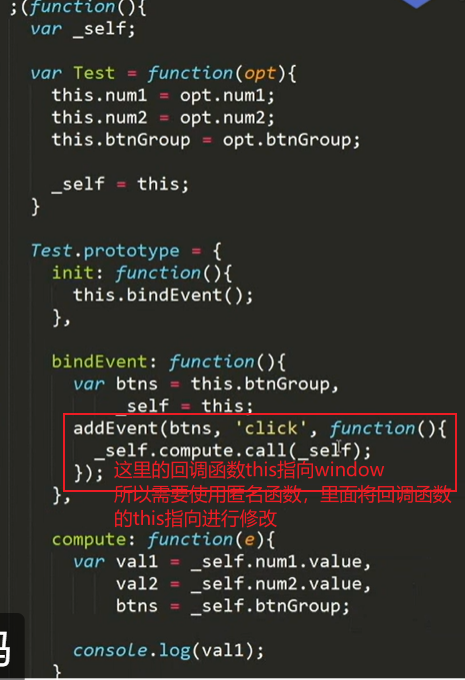
## this指向问题

[鼠标事件深入、点击与拖拽分离、双击事件 (qq.com)](https://ke.qq.com/webcourse/386920/104499667#taid=13292245176674152&vid=5285890787799483220) 2小时07分

多人协作开发一种插件，也可以说是模块

以下是企业写法





返回构造函数到GO去

用init去执行事件方法

事件处理函数都放这里

window.Text = Text