1. js数据类型有哪些（中英文都要写）？

答：js的数据类型分为2大类：基本数据类型和复杂数据类型，基本数据类型有:number(数字)，string(字符串)，boolean(布尔)，undefined(未定义), null(空)

复杂数据类型有：Array(数组)，Object(对象)等

1. 请说出目前你在哪些情况下会碰到undefined的情况？

答：1）变量只声明没有赋值，会返回undefined；

2）当下标超过数组或字符串的范围 ，会返回undefined；

3）当对象调用不存在的属性时，会返回undefined；

4）当return没有返回值，会返回undefined；

1. 怎么判断js变量的数据类型？

答：判断js变量的数据类型可以通过typeof,但是typeof仅仅能判断的是简单的数据类型，不能判断复杂的数据类型

1. 数据类型转换涉及的转换是哪些，分别有什么方式实现转换？

答：转数字：Number（）、+-\*/%、parseInt（）、parseFloat（）

转字符串：String（）、toString（）

转布尔：Boolean（）、!!（）

1. 写出javascript中typeof返回的所有数据类型?

答：console.log(typeof undefined) // undefined

console.log(typeof 123) // number

console.log(typeof ‘123’ ) // string

console.log(typeof false) // boolean

console.log(typeof null) // object

console.log(typeof [1,2]) // object

console.log(typeof {}) // object

1. let和var的区别是什么？

答：1）使用let声明变量的作用域不会提升 -----   而var会自动提升

1. let在相同的用作用域下不能有相同的变量，否则报错  ------   而var中则可以出现相同变量名，且不会报错
2. let的作用域只限制于当前代码块{}   -----   var的作用域则是函数体function(){}

4）let的for循环体现父子作用域

1. 使用toString有哪些限制？

答：undefined和null不能调用toString方法,调用的话会报错

1. 其他数据类型转布尔类型是 false有且只有哪些？

答：null , “”,undefined , 0 ,NaN

1. 说出2种隐式类型转换和4种显示转换？

答：2种隐式类型的转换有: !!, 算术运算符(+、-、\*、/)

4种显示转换:Number()，Boolean()，String（），parseInt()

1. 如何判断一个变量是否是数字（需要通过输出true或false进行判断），输出的true或false分别代表着什么含义？

答：判断一个变量是否是数字，可以通过isNaN(变量名)，输出true代表变量不是一个数字，输出false代表变量是数字

1. 100+100结果是200，那100+‘100’结果是什么，为什么？

答：100+”100”的结果是100100,因为+右边是字符串，+和字符串同时出现的时候，+的意义就是做字符串的拼接。

1. 请写出JavaScript的逻辑运算符，规则分别是什么？

答：js的逻辑运算符有&&(与)、||（或）、 ！（非）

&&的规则是：只要符号两边有一个为假就是假

||的规则是：只要符号两边有一个为真就是真

！的规则是：如果变量为真，那么！之后的结果就是假，如果变量为假，！之后的结果就是真

1. 判断flase || !true && false 和 !false && true||true的结果分别什么，并写出具体过程？

答：false || ！true &&false的结果是false,

false&&!true||true的结果是true

因为逻辑运算符的运算规则如下：

&&的规则是：只有符号两边有一个为假就是假

||的规则是：只要符号两边有一个为真就是真

！的规则是：如果变量为真，那么！之后的结果就是假，如果变量为假，！之后的结果就是真

1. NaN == NaN 判断的结果是什么，为什么？

答：NaN == NaN的结果是假，因为NaN不与任何值相等，包括它本身

1. 请说明 == 和 === 的区别是什么？

答：==只比较值，如果等号两边的数据类型不一致，会进行隐式的转换，然后在进行比较，===既比较值也比较数据类型

16. == 和===的区别是什么？console.log(1 == “1”)和console.log(1 === fasle)的结果是什么，并解释为什么？

答：== 是不全等用于一般比较，需将两边转换成相同数据类型进行比较，再判断值是否相同

=== 是全等用于严格比较，需判断两边的数据类型和值是否都相等

console.log(1 ==“1”)结果是true，转成相同的数据类型后，值相等

console.log(1 === fasle) 结果是false，数据类型不相等直接返回false

1. 前++和后++的区别是什么？

答：后++遇到赋值运算符的时候，会先赋值，再自增，前++遇到赋值运算符的时候，先自增，再赋值。

1. 在网页中运用JS，有哪些弹出框 ？

答：js弹框有alert（）,confirm(),prompt()

1. 循环有哪些？

答：循环有for、while和do...while三种

1. while循环和do...while的区别是什么？

答：while和do...while的区别是，do...while无论while里面的条件是否为真都会执行一次循环体，但是while循环，如果while里面的条件不为真，循环就不会执行

1. break 和 continue 的区别是什么？

答：break是跳出整个循环，continue是跳出本次循环，进行下一次循环

1. 定义数组的方式有哪些？

答：定义数组的方式有:

第一种，是对象字面量的方式：

var arr = []

第二种，使用 Array 构造函数的方式:

var arr = new Array();

1. 怎么知道数组的长度？长度和索引有关系吗？如果有，有什么关系？

答：通过数组.length属性获取数组的长度，

有关系，数组索引的最大值是数组的长度-1，

1. 怎么获取数组中某个位置的值？

答：获取数组中某个位置的值，可以通过数组[索引]来获取

1. 数组中只有添加和删除功能的方法是哪些，功能分别是什么？ 怎么查找某元素在某数组中的位置，查找结果有什么？

答：数组能够添加元素的方法是push,unshift

push是从数组末尾添加元素，返回值是新数组的长度

unshift是从数组的最前面开始添加内容，返回值是新数组的长度

数组能够删除元素的方法是pop,shift

pop是从数组末尾删除元素，返回值是删除的末尾的那个元素

shift是从数组最前面删除元素，返回值是删除的最前面的那个元素

查找某个元素在数组中的位置，可以通过数组的方法indexOf()，

如果数组中有这个元素，则返回元素对应的索引，如果没有这个值，则返回-1

1. 从索引1到索引3如何使用方法拷贝它们并自动组成数组？

答：可以通过数组的slice方法，数组.slice(1,4),返回的值就是索引从1到3的新数组

1. 怎么使用方法将数组的所有元素都用‘&’连接成一个字符串？

答：使用数组的join()方法，可以将数组元素通过指定的分隔符进行分隔，返回的结果是字符串

使用方法是:数组.join(“&”)

1. 怎么使用方法将数组颠倒？

答：使用数组的reverse()方法，返回值是翻转之后的数组

使用方法:

数组.reverse();

1. 数组的方法有哪些，作用分别是什么，至少写5个？

push是从数组末尾添加元素，返回值是新数组的长度

unshift是从数组的最前面开始添加内容，返回值是新数组的长度

数组能够删除元素的方法是pop,shift

pop是从数组末尾删除元素，返回值是删除的末尾的那个元素

shift是从数组最前面删除元素，返回值是删除的最前面的那个元素

indexOf是查找某个元素在数组中的位置，如果数组中有这个元素，则返回元素对应的索引，如果没有这个值，则返回-1

1. var arr = [[1,2],[3,4],[5,6]]，怎么得到里面的元素5

答：arr[2][0]可以获取元素5

1. 定义函数的两种方式分别是什么？写出格式？

答：定义函数的2种方式

第一种方式：函数声明的方式

function fn(){}

第二种方式：函数表达式的方式

var fn = function(){}

补充：定义对象的三种方式：①声明式：function fn() {} ②表达式：var fn = function() {} ③系统构造函数：var fn = new Function()

// 创建函数的三种方式：

// 1.声明式：

function fn () {}

// 2.表达式：

var fn = function () {}

// 3.系统构造函数：

var fn = new Function()

1. 函数声明与函数表达式的区别？

答：函数声明式和函数表达式的区别是，在预解析的时候，函数表达式只提升的是变量的声明，函数声明式是函数整体进行提升

1. 在函数内部，return 某个结果，如何获得这个结果

答：函数的return返回的结果，可以通过定义一个变量去接收，

var 变量名 = 函数名()，然后去控制台打印这个变量名

1. 在全局作用域和函数作用域中，全局变量和局部变量都可以使用吗？

答：全局变量在全局作用域范围内起作用，局部变量只是在函数内部起作用，如果在函数外部访问函数内部通过var声明的变量，就会报错。

1. 在函数内部没有var声明直接赋值的变量属于什么变量？在外部能否打印输出？

答：在函数内部没有var声明的变量直接赋值的叫做隐式全局变量，在函数调用时候，预解析的时候，会把变量的声明的提升到全局，在全局作用域可以访问。

1. 函数的形参可以看作是什么变量？

答：函数的形参可以看做是局部变量，只在函数内部起作用

1. Obj对象的F属性对应的值是函数，如何调用这个函数？

答：调用对象的函数，直接Obj.F()

1. 设置对象属性的两种方式是什么？

答：例子：

var obj = {}

第一种是：.

obj.name = “张三”

第二种方式是:

obj[“name”] = “张三”

1. 如何遍历对象？如何打印对象的属性和属性值？

答：遍历对象通过for...in

例子:

for(var key in obj){ key代表的是对象的键，obj[key]是代表的对象的值}

// 先创建对象

var obj = {

  name:"张三",

  age: 23,

  sex: "男",

}

// 再遍历对象

for (var key in obj) {

  // 遍历键值对

  console.log(key+obj[key]);

  // 遍历键

  console.log(key);

  // 遍历值

  console.log(obj[key]);

}

1. 创建对象的三种方式是什么？语法结构分别是什么？

答：创建对象的三种方式分别是:

1.系统构造函数创建对象

var obj = new Object()；

2.工厂函数创建对象

function createPerson(name,age){

var obj = new Object();

obj.name = name;

obj.age = age;

return obj

}

var obj = createPerson(“张三”,18)

3.自定义构造函数创建对象

function Person(name,age){

this.name = name；

this.age = age;

}

var obj = new Person(“张三”,14)

补充：

// 创建对象的四种方式：

// 1.字面量方式：

var obj = {}

// 2.系统构造函数创建对象：

var obj = new Object()

// 3.工厂函数创建对象：

function createPerson(name,age) {

  var obj = new Object();

  obj.name = name;

  obj.age = age;

  return obj

}

var obj = createPerson("张三",23);

console.log(obj);

// 4.自定义构造函数创建对象：

function Person(name,age) {

  this.name = name;

  this.age = age;

}

var obj = new Person("张三",23);

console.log(obj);

1. 数组和伪数组的区别是什么？

答：数组和伪数组的区别是：伪数组的本质是一个对象，但是拥有length，可以通过for循环遍历，但是伪数组不能调用数组的方法，比方说push等方法

1. null和undefined的区别是什么？

答：1)转为数值时，值不一样，null转number数据类型结果是0，undefined转number数据类型的结果是NaN

2）类型不一样，typeof null的数据类型输出结果是object,typeof undefined的数据类型输出结果是undefined

而且null不能调用方法和属性

1. js中的‘+’有几层含义，分别是什么？

答：1）第一层意义，当 + 号的两边都是number类型的时候，此时 + 号 代表数学符号加法

1. 第二层意义，当 + 号的两边，只要有一边是string类型的时候，此时 + 号代表字符串的连接符
2. 第三层意义，+可以进行数据类型的隐式转换，给一个string类型的数据前面加上+号，就会把这个字符串变成数字
3. 怎么删除对象的某个属性？

答：通过delete 对象.属性名

1. js的内置对象有哪些？

答：Math对象，Date日期对象，Array数组对象，String字符串对象

1. Math对象常用的一些方法有什么？

答：Math.random()，该方法返回大于等于0小于1的一个随机数，

Math.ceil(),执行向上取整运算

Math.floor() ,执行向下取整运算

Math.round(),执行四舍五入取整运算

Math.max(),返回参数中最大值。如果没有参数则返回-Infinity。如果任意一个参数是NaN或不可转换为数字，则返回NaN

Math.min(),　返回参数中最小值。如果没有参数则返回Infinity。如果任意一个参数是NaN或不可转换为数字，则返回NaN

1. Math.random()怎么产生一个20-50（包含20和50）的整数？

答：Math.ceil(Math.random()\*30+20)

注意通用公式是: 产生一个[n,m]的整数，包含（n和m）

Math.ceil(Math.random()\*(m-n)+n)

1. Date对象常用的一些方法有哪些？

答： 获取当前日期: var date = new Date()

// 获取年

var year= date.getFullYear()

// 获取月

var month = date.Month()+1

//获取日

var day = date.getDate()

// 获取小时

var hour = date.getHours()

//获取分钟

var minute = date.[getMinutes()](https://www.runoob.com/jsref/jsref-getminutes.html)

// 获取秒

var seconds= date.[getSeconds()](https://www.runoob.com/jsref/jsref-getseconds.html)