

Day 01---初探JavaScript



一段神奇的JS代码

```
<script type="text/javascript">
```

```
°ω°/ = / 'm') / ~~~~~ / /*'∇ `*/ ['_'];
o = (°-°) = _ = 3;
c = (°θ°) = (°-°) - (°-°);
(°Д°) = (°θ°) = (o ^ _ ^ o) / (o ^ _ ^ o);
(°Д°) = {
    °θ°: '_ ',
    °ω°/ : ((°ω°/ == 3) + '_')[°θ°],
    °-°/ : (°ω°/ + '_')[o ^ _ ^ o - (°θ°)],
    °Д°/ : ((°-° == 3) + '_')[°-°]
};
(°Д°)[°θ°] = ((°ω°/ == 3) + '_')[c ^ _ ^ o];
(°Д°)[°c°] = ((°Д°) + '_')[°-°] + (°-°) - (°θ°);
(°Д°)[°o°] = ((°Д°) + '_')[°θ°];
(°o°) = (°Д°)[°c°] + (°Д°)[°o°] + (°ω°/ + '_')[°θ°] + ((°ω°/ == 3) + '_')[°-°] + ((°Д°) +
'_')[°-°] + (°-°) + ((°-° == 3) + '_')[°θ°] + ((°-° == 3) + '_')[°-°] - (°θ°) + (°Д°)[°c°] +
((°Д°) + '_')[°-°] + (°-°) + (°Д°)[°o°] + ((°-° == 3) + '_')[°θ°];
(°Д°)[°_°] = (o ^ _ ^ o)[°o°][°o°];
(°ε°) = ((°-° == 3) + '_')[°θ°] + (°Д°)
.°Д°/ + ((°Д°) + '_')[°-°] + (°-°) + ((°-° == 3) + '_')[o ^ _ ^ o - °θ°] + ((°-° == 3)
+ '_')[°θ°] + (°ω°/ + '_')[°θ°];
(°-°) += (°θ°);
(°Д°)[°ε°] = '\\';
(°Д°)
.°θ°/ = (°Д° + °-°)[o ^ _ ^ o - (°θ°)];
(o°-°o) = (°ω°/ + '_')[c ^ _ ^ o];
(°Д°)[°o°] = '\\';
(°Д°)[°_°]((°Д°)[°_°])(°ε° + (°Д°)[°o°] + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°-°) + (°-°) + (°Д°)[°ε°] +
(°θ°) + ((°-°) + (°θ°)) + ((°-°) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°-°) + (o ^ _ ^ o) + (°Д°)
[°ε°] + (°θ°) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + ((°-°) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((°-°) + (°
θ°)) + ((°-°) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°-°) + ((°-°) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((°-°)
+ (°θ°)) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (°-°)
+ (°Д°)[°ε°] + ((°-°) + (°θ°)) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((o ^ _ ^ o)
+ (o ^ _ ^ o)) + ((°-°) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + ((o ^ _
^ o) - (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((°-°) + (°θ°)) + (°θ°) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((o ^ _ ^ o)
+ (o ^ _ ^ o)) + (°-°) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°-°) + ((°-°) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + ((°-°) + (°θ°))
+ (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + (°-°) + ((o ^ _ ^ o) - (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°-°) + (c ^ _ ^ o) + (°
Д°)[°ε°] + (o°-°o) + (°-°) + (°Д°)[°θ°] + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] +
(o°-°o) + (°-°) + (°Д°)
.°Д°/ + (°Д°)
.°Д°/ + (°Д°)[°c°] + (°Д°)[°ε°] + (o°-°o) + ((°-°) + (°θ°)) + ((°-°) + (°-°) + (°θ°))
+ ((°-°) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)
.°-°/ + (°Д°)[°ε°] + (o°-°o) + (°Д°)[°θ°] + (°Д°)[°θ°] + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°c°] +
(°Д°)[°ε°] + (o°-°o) + ((°-°) + (°-°)) + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)
.°θ°/ + ((o ^ _ ^ o) - (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (o°-°o) + ((°-°) + (o ^ _ ^ o)) + ((°-°)
+ (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)
.°Д°/ + ((°-°) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (o°-°o) + ((°-°) + (°θ°)) + (°-°) + (c ^ _ ^ o)
+ (°Д°)[°c°] + (°Д°)[°ε°] + (o°-°o) + ((°-°) + (°θ°)) + ((o ^ _ ^ o) - (°θ°)) + (°θ°) + (°Д°)

.°θ°/ + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°θ°) + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _
```

```

^ o)) + ((^-) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°^-) + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^
o)) + (°θ°) + (°Д°)[°ε°] + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)[°ε°]
+ ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (°^-) +
(°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (o ^ _ ^ o)) + (o ^ _ ^ o) + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)
    .°^-/ + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (o ^ _ ^ o)) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) +
((^-) + (°^-)) + (°^-) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (°θ°)) + (°Д°)['c'] + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)
[°θ°] + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + (°^-) + (°Д°)[°θ°] + (°θ°) + ((^-) + (°^-) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] +
(o°^-o) + (°^-) + (°Д°)[°θ°] + (o ^ _ ^ o) + (°^-) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + (°^-) + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)['c'] + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + (°Д°)[°θ°] + (°Д°)[°θ°] + (c ^ _ ^ o) +
(°Д°)['c'] + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + (°^-) + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)['c'] + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + (°^-) + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)['c'] + (°Д°)
    .°ω/ + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (°θ°)) + ((^-) + (°^-) + (°θ°)) + ((o ^ _ ^
o) - (°θ°)) + ((^-) + (°^-) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (°θ°)) + (°Д°)[°θ°] + (c ^
_ ^ o) + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (°θ°)) + ((^-) + (°^-) + (°θ°)) + (°Д°)
['c'] + (°Д°)
    .°θ°/ + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + ((o ^ _ ^ o) - (°θ°)) +
(°θ°) + (°θ°) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + (°^-) + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)['c'] + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (°^-) + (°θ°)) + ((^-) + (°^-))
+ ((^-) + (°^-)) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (o ^ _ ^ o)) +
((^-) + (°θ°)) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + ((^-) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°θ°) + ((o
^ _ ^ o) - (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°^-) + (°θ°) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^
_ ^ o)) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°^-) + (°θ°) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) +
((o ^ _ ^ o) - (°θ°)) + (o ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + (°^-) + (o ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + (°
θ°) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + ((o ^ _ ^ o) - (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((^-) + (°θ°)) +
(°θ°) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((o ^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + (°θ°) + ((o
^ _ ^ o) + (o ^ _ ^ o)) + (°^-) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (o ^ _ ^ o)) + ((o ^ _ ^ o) + (o
^ _ ^ o)) + ((^-) + (°^-)) + (°^-) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (o ^ _ ^ o)) + ((^-) + (°^-)
+ (°θ°)) + ((^-) + (°θ°)) + (°Д°)
    .°Д°/ + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (°θ°)) + ((^-) + (°^-) + (°θ°)) + (°^-) + ((
^-) + (o ^ _ ^ o)) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (°^-) + (°θ°)) + (°Д°)
    .°θ°/ + (°^-) + ((^-) + (°θ°)) + (°Д°)[°ε°] + (o°^-o) + ((^-) + (°θ°)) + ((o ^ _ ^
o) - (°θ°)) + ((^-) + (°^-) + (°θ°)) + (°Д°)
    .°θ°/ + (°Д°)[°ε°] + (°^-) + (c ^ _ ^ o) + (°Д°)[°ε°] + (°^-) + ((o ^ _ ^ o) - (°θ°))
+ (°Д°)[°ε°] + ((^-) + (°θ°)) + (°θ°) + (°Д°)[°o°](°θ°))('°');
</script>

```

一、JavaScript概述

1.1 JavaScript是什么？

1. JavaScript主要用于HTML的页面，嵌入在HTML的源码中。
2. JavaScript是因特网上最流行的脚本语言，它存在于全世界所有 Web 浏览器中，能够增强用户与 Web 站点和 Web 应用程序之间的交互。
3. JS是弱类型语言,没有类型声明,它的变量不必具有一个明确的类型。
4. JS是脚本语言，换句话说，可以用来编程的并且直接执行源代码的语言,就是脚本语言。
5. JS也是解释性的语言。何为解释性语言?是在运行的时候将程序直接翻译成机器的语言

6. JavaScript是一种基于对象(Object)和事件驱动(Event Driven)并具有安全性能的脚本语言,可广泛用于服务器、PC、笔记本电脑、平板电脑和智能手机等设备。
7. HTML5的出现更是突出了JavaScript的重要性,例如HTML5的绘图支持、本地存储、离线应用、客户端通信等,都大量使用了JavaScript。

1.2 JavaScript历史

- 网景公司在上个世纪的1995年,凭借其Navigator浏览器,成为Web时代开启时最著名的第一代互联网公司。由于网景公司希望能在静态HTML页面上添加一些动态效果,于是叫Brendan Eich这哥们在设计出了JavaScript语言。



- 为什么起名叫JavaScript? 原因是当时Java语言非常红火,所以网景公司希望借Java的名气来推广,但事实上JavaScript除了语法上有点像Java,其他部分基本上没啥关系。

JavaScript因为互联网而生,紧随着浏览器的出现而问世。回顾它的历史,就要从浏览器的历史讲起。

- 1990年底,欧洲核能研究组织(CERN)科学家Tim Berners-Lee(蒂姆 伯纳斯-李),互联网之父
- 1992年底,美国国家超级电脑应用中心(NCSA)开始开发一个独立的浏览器,叫做Mosaic(马赛克)。
- 1994年10月,NCSA的一个主要程序员Marc Andreessen(马克 爱德森)联合风险投资家Jim Clark(吉姆·克拉克),成立了Mosaic通信公司(Mosaic Communications),不久后改名为网景Netscape。这家公司的方向,就是在Mosaic的基础上,开发面向普通用户的新一代的浏览器 Netscape Navigator。
- 1994年12月,Navigator发布了1.0版,市场份额一举超过90%。
- 1995年,Netscape公司Brendan Eich开发这种网页脚本语言。1995年5月,Brendan Eich只用了10天,就设计完成了这种语言的第一版liveScript。它是一个大杂烩,语法有多个来源:

基本语法:借鉴C语言和Java语言。

数据结构:借鉴Java语言,包括将值分成原始值和对象两大类。

函数的用法:借鉴Scheme语言和Awk语言,将函数当作第一等公民,并引入闭包。

原型继承模型:借鉴Self语言(Smalltalk的一种变种)。

正则表达式:借鉴Perl语言。

字符串和数组处理:借鉴Python语言。

- 1995年12月4日,Netscape公司与Sun公司联合发布了JavaScript语言。
- 1996年3月,Navigator 2.0浏览器正式内置了JavaScript脚本语言。
- 1996年8月,微软模仿JavaScript开发了一种相近的语言,取名为JScript(Javascript是Netscape的注册商标,微软不能用),首先内置于IE 3.0。Netscape公司面临丧失浏览器脚本语言的主导权的局面。
- 1997年 IE4与nn4平分天下。网景公司将JavaScript交给ECMA(European Computer Manufacturers Association)组织,以此来抵制微软的垄断。
- 1998年 ECMAScript 2.0
- 1999年 ECMAScript 3.0
- 2008年 ECMAScript 4.0应为升级太大,废弃
- 2009年 ECMAScript 5.0发布

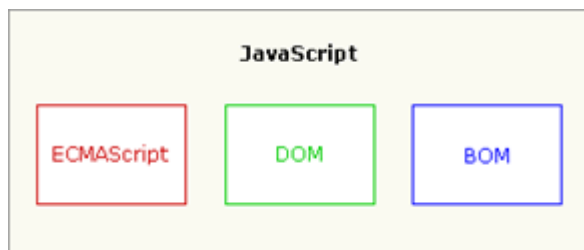
- 2011年ECMAScript 5.1版发布，并且成为ISO国际标准（ISO/IEC 16262:2011）。到了2012年底，所有主要浏览器都支持ECMAScript 5.1版的全部功能。
- 2015年 ECMAScript6.0 改名为 ECMAScript2015

1.3 JavaScript主要特点

- 1) 简单性：它是基于Java基本语句和控制流之上的简单而紧凑的设计，但是相比Java来说，它的变量类型是采用弱类型，未采用严格的数据类型。
- 2) 安全性：JS不允许访问本地硬盘，不能将数据存入到服务器上，不允许对网络文档进行修改和删除，只能通过浏览器实现信息浏览或动态交互，从而有效的防止数据的丢失。
- 3) 动态性：JS可以直接对用户或客户输入做出响应，无须经过Web程序。它对用户的响应采用以事件驱动的方式进行，即由某种操作动作引起相应的事件响应，如：点击鼠标、移动窗口、选择菜单等。
- 4) 跨平台性：JS依赖于浏览器本身，与操作环境无关。只要能运行浏览器的计算机，并安装了支持JS的浏览器就可以正确执行，从而实现了“编写一次，走遍天下”的梦想。

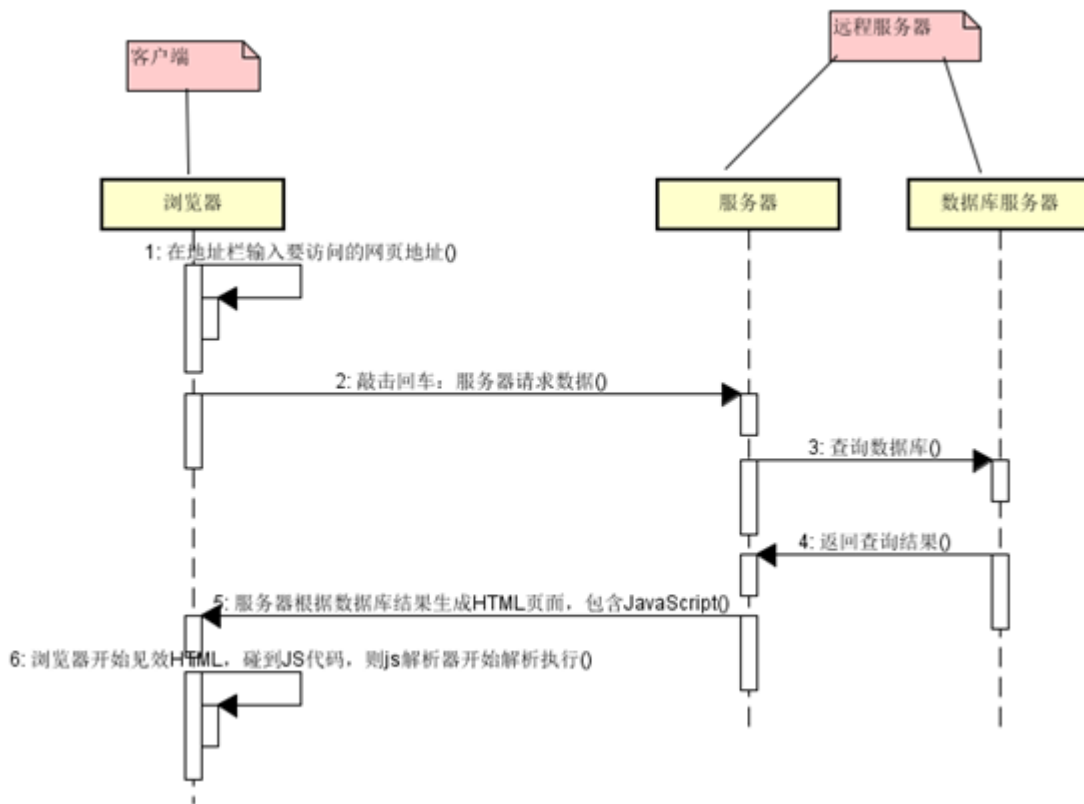
1.4 JavaScript理论体系

JavaScript主要有三部分组成：



1. ECMAScript 他是JavaScript的核心，描述了改语言的语法和基本对象。
2. BOM(browerobject model 浏览器对象模型)。描述了与浏览器进行交互的方法和接口。BOM提供了独立于内容而与浏览器窗口进行交互的对象，例如可以移动，调整浏览器大小的window对象，可以用于导航的location对象与history对象，可以获取浏览器，操作系统与用户屏幕信息的navigator与screen对象，可以使用document作为访问HTML文档的入口，管理框架的frames对象等。
3. DOM(document object model 文档对象模型)。通过 DOM，可以访问所有的 HTML 元素，连同它们所包含的文本和属性，可以对其中的内容进行修改和删除，同时也可以创建新的元素。

1.5 JavaScript工作原理



1.6 JavaScript常用开发工具

1. 记事本
2. EditPlus
3. Notepad++
4. HBuilder
5. WebStrom
6. Sublime

二、使用JavaScript

2.1 在HTML中使用JavaScript

1、内部添加: 可以在HTML页面的任何地方添加script标签(只要浏览器可以读取到), 在标签内部添加我们的JS代码。例如:

```
<script type="text/javascript">
    //js代码
</script>
```

说明: **type**属性是必选属性, 用来指定脚本的类型。Type的值可选: **text/javascript**、**application/javascript**、**text/vbscript**、**text/jscript**、**text/x-javascript**。

区别:

type="text/javascript", 传统的写法, 浏览器支持较好。

type="application/javascript", 标准的写法, 但不是每种浏览器都支持。

type="text/x-javascript": x前缀表示这是实验性的, 不是标准的类型。

其中x就是**experiment**的简写, 代表实验阶段。

我们以后的代码统一用: **type="text/javascript"**

2、链接外部js文件。为了代码的复用和方便维护, 实际开发中会把js代码放入单独的文件中, 然后在HTML文件中用script标签链接引入。例如:

```
<script type="text/javascript" src="a.js">
    //注意不要在script标签中再添加代码, 即使添加了代码也不会执行
</script>
```

说明:

A: **src**表示要链接的文件的地址。这个地址可以是一个文件, 也可以是一个url地址。

B: 引入外部js文件的时候, 不要再在标签内添加js代码, 即使添加了也不会执行。

C: 虽然这个时候不再script标签中添加js代码, 但是也不能把script标签改成单标签。例如下面的形式是错误的。

```
<script type="text/javascript" src="a.js" /> <!-- 把script写成这种单标签的方式是错误的 -->
```

3、在HTML标签中: 作为某个元素的事件属性值或者是超链接href属性值。

```
<a href="javascript:alert('育知同创欢迎你!')">点我啊</a>
<input name="btn" type="button" value="弹出消息框" onclick="javascript:alert('育知同创欢迎你!');" />
```

2.2 JavaScript语法基本要求

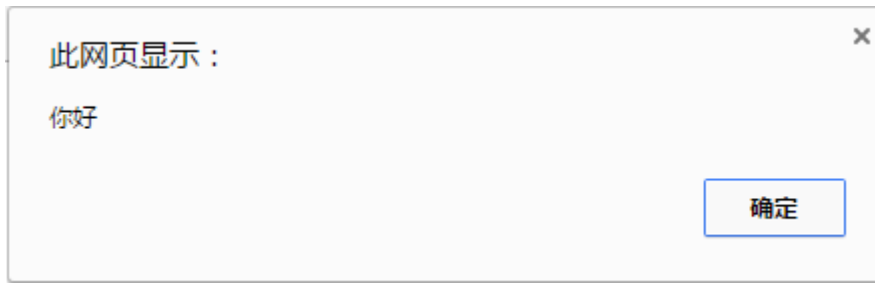
1. JavaScript的执行顺序: 按照HTML文件中出现的顺序依次执行
2. JavaScript严格区分大小写, 大小写敏感
3. JavaScript忽略空白符和换行符
4. JavaScript通过\ 对代码进行折行操作
5. JavaScript使用; 结束语句。分号 ; 可以省略, 尽量不要省略。
6. JavaScript可以使用{ }括成一个语句组, 形成一个块block

2.3 JavaScript中几个用于调试输出的常用API

警告框: `alert(xx);`

- 警告框经常用于确保用户可以得到某些信息。
- 警告框出现后, 用户需要点击确定按钮才能继续进行操作。

```
<script type="text/javascript" >
    alert("你好");
</script>
```



确认框: confirm(xx);

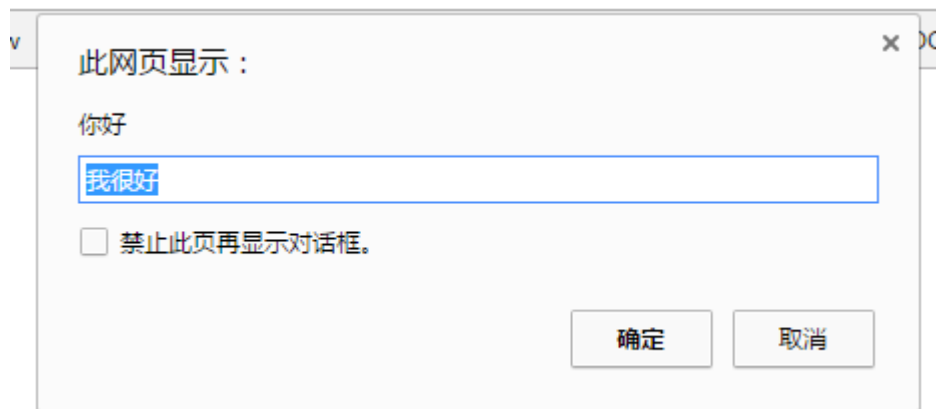
- 确认框用于使用户可以验证或者接受某些信息。
- 当确认框出现后，用户需要点击确定或者取消按钮才能继续进行操作。
- 如果用户点击确认，那么返回值为 true。如果用户点击取消，那么返回值为 false。

```
<script type="text/javascript" >
    confirm("你好");
</script>
```



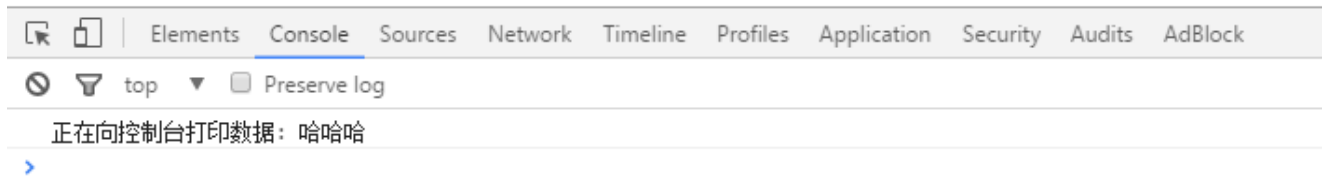
输入框: prompt(xx,默认值);

- 提示框经常用于提示用户在进入页面输入某个值。
- 当提示框出现后，用户需要输入某个值，然后点击确认或取消按钮才能继续操纵。
- 如果用户点击确认，那么返回值为输入的值。如果用户点击取消，那么返回值为 null。



向控制台输出结果:console.log("xxx")


```
<script type="text/javascript" >
  console.log("正在向控制台打印数据：哈哈哈");
</script>
```



2.4 JavaScript注释

JavaScript共提供了2中注释：单行注释和多行注释。

1. 单行注释。 //这里是注释，只能写一行
2. 多行注释。 /* 这里的注释可以写多行 */

三、关键字和保留字

- 1、关键字: 在js中具有特殊含义的单词。所有的关键字都是小写字母

break	do	instanceof	typeof
case	else	new	var
catch	finally	return	void
continue	for	switch	while
debugger*	function	this	with
default	if	throw	
delete	in	try	

- 2、保留字: 现在js还没有使用，但是留着以后扩展用。

<code>abstract</code>	<code>enum</code>	<code>int</code>	<code>short</code>
<code>boolean</code>	<code>export</code>	<code>interface</code>	<code>static</code>
<code>byte</code>	<code>extends</code>	<code>long</code>	<code>super</code>
<code>char</code>	<code>final</code>	<code>native</code>	<code>synchronized</code>
<code>class</code>	<code>float</code>	<code>package</code>	<code>throws</code>
<code>const</code>	<code>goto</code>	<code>private</code>	<code>transient</code>
<code>debugger</code>	<code>implements</code>	<code>protected</code>	<code>volatile</code>
<code>double</code>	<code>import</code>	<code>public</code>	

第 5 版把在非严格模式下运行时的保留字缩减为下列这些：

<code>class</code>	<code>enum</code>	<code>extends</code>	<code>super</code>
<code>const</code>	<code>export</code>	<code>import</code>	

在严格模式下，第 5 版还对以下保留字施加了限制：

<code>implements</code>	<code>package</code>	<code>public</code>
<code>interface</code>	<code>private</code>	<code>static</code>
<code>let</code>	<code>protected</code>	<code>yield</code>

四、标示符

所谓标识符，就是指变量、函数、属性的名字，或者函数的参数名字。

规则：

1. 第一个字母必须是字母、下划线(`_`)、美元符号(`$`)
2. 其他字母可以是数字、字母、下划线和美元符号
3. JavaScript 是区分大小写的。即 `a` 和 `A` 是完全两个不同的标示符。
4. 不能是关键字和保留子。
5. 作为惯例，ECMAScript 标识符采用驼峰大小写格式，也就是第一个字母小写，剩下的每个单词的首字母大写，

例如：

```
firstSecond myCar doSomethingImportant
```

注意：构造函数的首字母一般使用大写字母开头。

五、变量

5.1 概念

JavaScript 的变量用于保存值或表达式，顾名思义，变量就是它的值是可以改变。

5.2 声明变量

JavaScript中变量是弱类型或者松散类型，所谓松散类型是指在同一个变量中可以存储任何类型的数据。换句话说，一个变量仅仅是一个占位符而已，为了后面的代码访问比较方便。

JavaScript的变量声明统一用var关键字来声明。例如：

```
var num; //声明了一个变量，这个变量的名字叫num。
```

5.3 给变量赋值

```
var num;  
num = 5; //把数字5赋值给变量num。 注意：这里的 = 不是等，应该这样读：把5赋值给变量num，不应该读做num等5。
```

5.4 声明变量的同时进行赋值

```
var num = 5; //声明一个变量num，同时给这个变量赋值为5。
```

5.5 声明变量的一些注意点

同一个变量，可以声明多次，而且后面的声明也不会让前面已经赋的值丢失。例如：

```
var num = 10;  
var num; //重写定义，没有任何的副作用，不会导致前面的值丢失。  
alert(num); //弹出：10  
num = 20; //把变量num的值再次赋值为20，则会覆盖原来的值。这是变量最大的特点：变  
alert(num); //所以此处弹出20
```

可以在同一行同时声明多个变量，即：使用一个var声明多个变量，这多个变量之间用逗号(英文下,)隔开。当然声明的时候可以根据需要对变量进行赋值初始化。例如：

```
var num1, num2, num3 = 40, num4; //使用var关键字同时声明4个变量，而且num3的值初始化为40。
```

5.5 变量的命名规范

同前面介绍。