# 一、范围

定义了es脚本语言的实现标准。

# 二、一致性

对于实现ECMAScript的脚本语言，必须支持这本规范里所有的类型，值，对象，属性，函数和程序语法，和语义上的描述。对标准的一致实现，会在unicode标准下解释字符，v3.0或者之后的版本，和ISO/IEC 10646-1采用UCS-2或UTF-16作为编码格式实现level 3。如果采用的ISO/IEC 10646-1的子集没有指定，默认成BMP。如果编码方式也没有指定，默认是UTF-16。(注：更多javascript和编码的知识可以参考

http://speakingjs.com/es5/ch24.html)

对于ECMAScript的实现允许包含除本指南外的其他类型，值，对象，属性，函数。也被允许包含额外的程序和正则表达式语法。特识别对于保留字的支持（节7.6.1.2）也是允许的。

# 三、标准参考

下面的参考文档是不可缺少的。对于老旧的参考，会有相应的版本说明，对于新一些的标准，最新版本的语言会有所体现。

ISO/IEC9899：1996，C语言，包含了第一版修订和勘误表1和2

ISO/IEC10646-1：1993，信息技术-通用多位元码字符集（UCS）和其修订版

# 四、总览

这节是关于ecmascript的非标准概括。

ECMAScript是一门在宿主环境内用于计算和操作可计算对象的面向对象编程语言。这里定义的ECMAScript并非一门自给自足的语言，确实，这里没写需要的输入是什么以及期望的输出是什么。相反，这些应该由计算环境给出，不仅包括一些对象，属性，还有跟具体环境紧密相关的宿主对象。上下文环境的描述和行为超出了本指南的范畴，但是他们确实提供了脚本语言可调用的接口。

脚本语言是一门可以操作，定制，自动化系统设备的编程语言。在这些系统中，有用的功能已经可以通过用户界面展现，脚本语言是为程序暴露功能的一种机制。所以，宿主环境为语言提供基础设施，包括对象、函数，从而完善脚本语言的能力。

ES是一门web脚本语言，它能够使浏览器中的网页动起来，并且可以把一部分服务端逻辑放到前端来做，形成一个CS架构的web应用。ES提供了核心的脚本功能，以至于其他的环境下这些功能依然适用，但不同环境下可能衍生出不同的其他功能。

## 4.1、web脚本

## 4.2、语言概述