接下來我們來看ES6的箭頭函式，這也是一個很好用的語法，

首先我們看畫面上有一顆按鈕，然後我想要點擊這顆按鈕取到他是實體，

首先我們在ES5是這樣，有兩個方法一個是event的回傳值，

第一個方法是this

第二個方式是event.target

所以我們在取得自己本身有這兩種方法，

好我們來LOG看一下，

首先當我點擊這個按鈕會看到上面這個是this，下面這個是event.target，

所以你會看到我依樣取得這顆按鈕自己的實體，

但是我今天要講說，在ES6裡面function的寫法可以變得更簡單，

可以不用每次都寫function這個關鍵字，

我們可以這樣子

透過箭頭的方式來寫我們的function，

然後我們來看一下event.target，點擊之後會發現我一樣可以取得按鈕本身，

但是問題就來了，我們來看一下this現在是甚麼東西，

有沒有發現this已經不是我們的按鈕本身，變成了window，

這件事情要特別的注意，在箭頭函式裡面本身是沒有this的這個東西，

所以當我今天只this的話她會跑到最外層的window。

this的指向會因為function的範圍而有所不同，甚麼意思呢，

今天我的function的執行是給這一個按鈕所執行的，

所以我的this會因為這個function而指向給這一個監聽的物件本身，

可是今天我不用function改用箭頭函式，這兩個是完全不一樣的東西，

他雖然可以取代，我們function所要執行的內容，但是他的this是不存在的喔，

所以這邊的this就會指向我們的最外層，就是window。

那再來箭頭函式還可以怎麼用，我今天有一包資料叫data，

今天假設我想要把性別是男生的資料給取出來，我們我們可以用fitter

我們原本的寫法是這樣對吧，但是今天透過箭頭函式，

我可以不用寫這個大括號，這樣他就會執行這一段的比對，

然後回傳fitter出來的結果，好我們看一下LOG，

他把性別都是男生的資料給拉出來了喔，

但是這個寫法是你用大括號只return一行才可以用的寫法喔，

所以今天我們在做一行的操作就可以這樣縮寫，

所以你要知道喔今天我們用箭頭函式只寫一行，代表是return這一行的結果，

再來如果今天參數只有一個的話也可以把小括號去掉，

但記住只有一個參數的時候才可以喔

然後再來如果我今天想要想一個function能幫我把傳入的數字相加，

我們先來log這個add(1,2)，

這是我們一般寫function的寫法，如果我們今天相要改成箭頭函式，

我們應該怎麼寫，const 一個add變數等於這一個function，

所以我們來看看回傳結果是不是一樣的，

他一樣是回傳3喔，這就是我們利用變數的方式，去記這個箭頭函式的部分，

那它還可以怎麼簡化呢，就像我們剛剛講過的，如果他的操作只有一行的話，

我可以這樣子，是不是很簡潔呢，我們可以看到LOG還是3喔。

好我們箭頭函式就講到這邊。