但是我今天var了這個a之後這個a就會跑到我們的window環境底下，

是因為JS的特性函數提升，也可以說Hoisting，

也就是說呢，在瀏覽器運行得時候只要我有var的變數他就會先被Hoisting到瀏覽器的環境底下，

為什麼是undefined呢，是因為Hoisting的是變數，而等號後面的1是等瀏覽器渲染完成才賦予他的值，

因此console.log(a)是找的到變數的，

但是沒有值喔，因為值是在執行等於1才會取得的。

我自己在寫程式已經幾乎沒有用var了，我基本上會用let跟const，所以你如果有不想被修改的東西就用const，如果要在區域使用的，就用let。

所以你會知道const在對陣列和物件時他只是不能改它的類型，

但不代表我不能寫值進去，這就是變數之間的差別喔。

那我們在來往下看，實際上運用還可以這樣，

原本我們在ES5要組多行的時候，因為""不能夠換行，

所以我們得宣告一個變數，然後用html一個一個+起來，

最後才innerHTML把他丟進去，這邊我們塞name和mail的話，

就可以看到畫面把名字跟信箱丟上來了，

但是這樣一樣很麻煩，

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。

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，