# 一.初步引入

Web前端 三大技术

Html Css JavaScript

Html 结构层 骨架

Css 表现层 外在表现 色彩 样式

JavaScript 行为层 行为 能干什么 功能

1.JS 三大特点:

简单易用

**解释执行（解释语言） 不需要编译**

**基于对象 提供好了很对对象 拿来直接用**

**设计原理**

结构、样式、行为---分离！

WebStorm 安装

下一步安装即可 注册码网站点击或注册码 输入即可

把汉化包里面zh\_CN文件夹和 resources\_cn.jar复制到webstorm安装路径下的lib文件下覆盖即可 重启软件

WebStorm字体修改

文件---设置---编辑器---颜色和字体—Font—另存为(名字随便取),修改字体样式 行间距 确定即可

2.三个输出语句

(1)弹出窗口

alert("弹出窗口");*//弹出一个窗口*

(2) **打印到页面**

document.write("我是文档打印");

(3),输出到控制台

console.log("我是控制台");

3.代码注释

1.单行注释 //

2.多行注释 跟CSS一样 /\*开头 \*结尾

快捷键:

快速注释一行 ctrl+/

快速注释多行 ctrl+shift+/

注释的作用: 起解释说明,不参与运行

一般实际开发 推荐多使用注释 为了方便代码维护

3.JS代码书写位置

1.内嵌式: head里面 title后面

<script>  
 console.log("我是输出到控制台语句");  
</script>

2.行内式 结合事件使用

<body onload="alert('body加载了');">

3.外链式

(1)新建一个JS文件 后缀名是.js 直接写JS代码即可 不需要定义script标签

(2)关联外部JS文件到html文件中 单独写一个script

<script src="js文件路径"></script>

文件路径可以是 相对路径 绝对路径 网络路径

<script src="js/one.js"></script>

外部JS文件注意点:

a.当前script标签如果是src引入外部JS文件 那么标签里面不能写任何代码

因为写了也没用 不运行 此时script就单纯作为因为外部文件使用

b. 因为外部文件的script 也必须定义成双标签

4.变量 (重点)

*1.变量: 一个值可以变化的量 用来存储指定数据*

//定义一个变量  
var num;

//给变量赋值  
num=60;

//使用一个变量 通过变量名字使用  
alert(num);

变量修改值

//修改变量的值  
num=80;  
alert(num);

var num1=1.63;//声明变量并且直接赋值 类型是Number  
alert(num1);

2.变量名的命名规则 必须遵守

* + a) 由字母、数字、下划线、$组成

b) 不能以数字开头

* + c) 区分大小写 windows系统是不区分大小写

d) 不能是关键字和保留字 *关键字(赋予某些单词特殊意义)*

* + 保留字 系统预留,系统不用,以后可能会用也可能不会用 但是就是不让你用
  + e) 长度无限制

3. 变量名的命名规范 潜规则

a) 见名知意 看见名字就知道变量代表的意义

*//见名知意*var *age*=12;  
var *name*="张大炮";

b) 驼峰命名法

//驼峰命名法 首个单词字母小写 随后每个单词首字母大写  
var firstNameSecodNameLastName="xx";

c) 可以是中文 但是很low

可以一次性定义多个变量 用逗号隔开 随后赋值

var num3,kk,uu,ab;

4.变量值的交换

var a = 10;  
var b = 20;  
//字符串连接  
console.log("交换之前 a:" + a + " b:" + b);  
//交换代码  
/\*  
// 1.实际开发必须用的 第三个变量交换  
var temp = a;//temp=10  
  
a = b;//a=20  
b = temp;//b=10  
// ctrl +alt +L 快速格式化代码  
  
//2 面试用 有弊端 一旦超出数值最大范围 数值有误  
var sum=a+b;  
a=sum-a;//a=b  
b=sum-b;//b=a  
  
//3 面试用 有弊端  
a=a + b;  
b=a - b;  
a=a - b;  
 \*/  
//4 一句话实现 有弊端 装X用  
b=a+b-(a=b);  
  
  
  
  
console.log("交换之前 a:" + a + " b:" + b);//a:20 b:10

5 变量类型

//JS的变量类型是根据 赋值所确定  
var num; //undefined 未定义 变量声明没有赋值  
alert(num);

报错

//控制台报错 变量未声明  
console.log(num5);//num5 is not defined

String;类型

var *str*="我是String类型";  
*//typeof 变量 返回变量类型*alert(typeof *str*);

数值型: 整数和浮点(小数)

str=60;//Number 数值型  
alert(typeof str);  
str=3.14;//Number 浮点型 也是Number  
alert(typeof str);

Boolean 布尔类型

str=true;//Boolean类型 true表示真 false表示假  
alert(typeof str);

Object对象类型 到后面讲对象型

str=null;//Object 对象型 复合数据类型  
alert(typeof str);

undefined和null的区别

undefined 是表示变量声明 但是没有赋值操作

null表示 变量已经赋值 但是具体不知道该给什么值 先给一个null值