# 一、javascript历史

|  |
| --- |
| 1. 1995.2月 Netscape公司发布LiveScript，后来和Sun公司合作，改名为JavaScript  2. 2009年12月，ECMAScript 5.0版正式发布 |

# 二、编译语言和非编译语言的区别

|  |
| --- |
| 1. 编译语言需要编译才能执行，非编译语言无需编译就能执行  2. 编译语言的性能要优于非编译语言  3. 非编译语言在开发和维护方便要强于编译语言 |

# 三、线程和进程的关系

|  |
| --- |
| 1. 进程代表着应用的运行，包含线程  2. 一个进程可以有多条线程 |

# 四、js特点

|  |
| --- |
| 简单易用  - 可以使用任何文本编辑工具编写  - 只需要浏览器就可以执行程序  解释执行（解释语言）  - 事先不编译  单线程，阻塞性  - 逐行执行代码  若数据类型  - 无需进行严格的变量声明  基于对象  - 内置大量现成对象，编写少量程序可以完成目标 |

# 五、js的用途

|  |
| --- |
| 客户端数据计算  客户端表单合法性验证  浏览器对象的调用  浏览器事件的触发  网页酷炫效果制作  与web服务器异步通信  应用后台开发 |

# 六、js组成

|  |
| --- |
| 1. ECMAScript：JavaScript的语法标准  2. DOM：JavaScript操作网页上的元素的API  3. BOM：JavaScript操作浏览器的部分功能的API |

# 七、js的书写环境

|  |
| --- |
| 1. 可以写在html页面  2. 只有写在script标签对儿里边，浏览器才会把它当成js程序来解析  3. js程序有阻塞性，推荐将所有的script标签放在body标签的底部，防止因为加载或报错对整个页面的影响 |

# 八、JS代码的注释

|  |
| --- |
| 注释是为了增强代码的可读性和可维护性  分为单行注释和块注释  代码和注释建议各占一半 |

# 九、变量的声明

|  |
| --- |
| 1. var 变量声明的标识符，js是弱数据类型语言，不用指定变量类型  2. 特点  - 值可以被修改  - 类型也可以被修改 |

# 十、js变量命名规则

|  |
| --- |
| 变量名必须以字符、下划线或$符开头  变量可以包含数字、但不能以数字开头  变量严格区分大小写，computer和Computer是两个完全不同的变量  禁止使用js的保留关键字作为变量名（见下面的保留关键字图）  建议使用驼峰命名法，userName |

# 十一、数据的查看

|  |
| --- |
| console.log() 没有阻塞性，推荐使用  alert() 有阻塞性，不推荐使用 |

# 十二、变量类型的查看

|  |
| --- |
| typeof 用于查看变量的数据类型 |

# 十三、js的数据类型

|  |
| --- |
| 1. 基本数据类型   Number:数字类型  String:字符串类型  Boolean:布尔类型  undefined:未定义  Null:空类型   1. 复杂的数据类型   Object:对象（引用） |

# 十四、字符串类型

|  |
| --- |
| 可以用来存储文本信息  字符串两端用单引号和双引号在js中没区别，建议使用单引号  字符串中的特殊字符需要转意 |

# 十五、Js中表示假的有

|  |
| --- |
| - false  - 0  - ''  - null  - undefined  - NaN  Js中除了以上这些，都表示真  实际运算中 true = 1，false = 0 |

# 十、标题

|  |
| --- |
|  |

# 十、标题

|  |
| --- |
|  |