JavaScript的面向对象

王红元 coderwhy

目录 content



- 1 CSS属性的继承
- 2 CSS属性的层叠
- CSS属性的类型
- 4 display属性
- 5 元素的隐藏
- 6 overflow属性



认识对象类型

- 在数据类型中我们提到还有一种特别的类型:对象类型。
 - □ 对象类型涉及到JavaScript的各个方面,所以掌握对象类型非常重要;
 - □ 对象类型是一种存储键值对 (key-value) 的更复杂的数据类型;

■ 为什么需要对象类型呢?

- □ 基本数据类型可以存储一些简单的值,但是现实世界的事物抽象成程序时,往往比较复杂;
- □ 比如一个人,有自己的特性(比如姓名、年龄、身高),有一些行为(比如跑步、学习、工作);
- □ 比如一辆车,有自己的特性(比如颜色、重量、速度),有一些行为(比如行驶);
- 这个时候,我们需要一种新的类型将这些特性和行为组织在一起,这种类型就是对象类型。
 - □ 对象类型可以使用{...}来创建的复杂类型,里面包含的是键值对 ("key: value") ;
 - □ 键值对可以是属性和方法 (在对象中的函数称之为方法);
 - □ 其中key是字符串(也叫做属性名property name , ES6之后也可以是Symbol类型,后续学习)
 - □ 其中value可以是任意类型,包括基本数据类型、函数类型、对象类型等;





创建对象和使用对象

- 对象的创建方法有很多,包括三种:
 - □ 对象字面量 (Object Literal) : 通过{}
 - □ new Object+动态添加属性;
 - □ new 其他类;
- 目前我们主要掌握对象字面量的方式,后续我们学习其他两种方式。
 - □ 属性之间是以逗号 (comma) 分割的;

- 对象的使用过程包括如下操作:
 - □ 访问对象的属性;
 - □ 修改对象的属性;
 - □ 添加对象的属性;
 - □ 删除对象的属性;



对象的常见操作

■ 访问对象的属性;

```
·//·访问对象的属性
·console.log(info.name)
·var·age·=·info.age
```

■ 修改对象的属性;

```
// 修改对象的属性
info.name = "kobe"
info.age = 30
```

■ 添加对象的属性;

```
// 添加对象的属性
info.height = 1.98
info.address = "洛杉矶"
```

■ 删除对象的属性: delete操作符

```
// 删除对象的属性
delete info.age
```



方括号和引用的使用

- 为什么需要使用方括号呢?
 - □ 对于多次属性来说,JavaScript是无法理解的。

```
// 无法理解的属性
info.good friend = "why"
```

- 这是因为**点符号**要求 key 是**有效的变量标识符**
 - □ 不包含空格,不以数字开头,也不包含特殊字符(允许使用\$和_);
- 这个时候我们可以使用方括号:
 - □ 方括号运行我们在定义或者操作属性时更加的灵活;

```
var message = "Hello World"
var obj = {
    "good friend": "why",
    [message]: "你好, 世界"
}
console.log(obj["good friend"])
console.log(obj[message])
```



对象的练习

■ 练习一: 商品对象

■ 练习二: 手机对象

■ 练习三: 用户对象

■ 作业: 思考日常生活或者开发中都会有哪些对象?



对象的遍历

- 对象的遍历(迭代):表示获取对象中所有的属性和方法。
 - □ Object.keys() 方法会返回一个由一个给定对象的自身可枚举属性组成的数组;
- 遍历方式一: 普通for循环

```
var infoKeys = Object.keys(info)
for (var i = 0; i < infoKeys.length; i++) {
  var key = infoKeys[i]
  var value = info[key]
  console.log(`key: ${key}, value:${value}`)
}</pre>
```

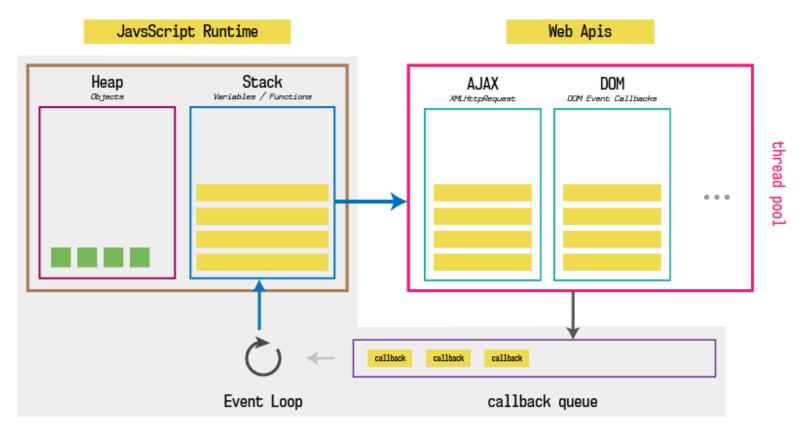
■ 遍历方式二: for in 遍历方法

```
for (var key in info) {
  var value = info[key]
  console.log(`key: ${key}, value:${value}`)
}
```



栈内存和堆内存

- 我们知道程序是需要加载到内存中来执行的,我们可以将内存划分为两个区域: 栈内存和堆内存。
 - □ 原始类型占据的空间是在栈内存中分配的;
 - □ 对象类型占据的空间是在堆内存中分配的;



- 后续我们会学习图中的其他知识
- 目前我们先掌握堆和栈的概念即可

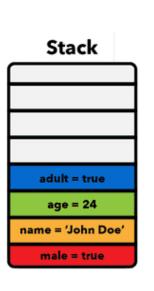
single thread



值类型和引用类型

- 原始类型的保存方式: 在变量中保存的是值本身
 - 所以原始类型也被称之为值类型;
- 对象类型的保存方式: 在变量中保存的是对象的"引用"
 - □ 所以对象类型也被称之为引用类型;

```
const male = true
const name = 'John Doe'
const age = 24
const adult = true
```



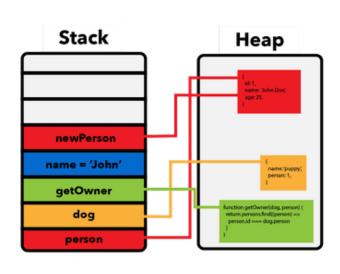
```
const person = {
   id: 1,
   name: 'John',
   age: 25,
}

const dog = {
   name: 'puppy',
   personId: 1,
}

function getOwner(dog, persons) {
   return persons.find((person) =>
        person.id === dog.person
   )
}

const name = 'John';

const newPerson = person;
```





思考下面的现象

■ 现象一: 两个对象的比较

```
var a = 123
var b = 123
console.log(a === b) // true

var m = {}
var n = {}
console.log(a === b) // false
```

■ 现象二:引用传递和值传递的内存区别

```
function foo(info) {
  info.name = "kobe"
}
```

```
var obj = {
  name: "why"
}
foo(obj)
console.log(obj.name)
```



为什么需要this?

- 在常见的编程语言中,几乎都有this这个关键字(Objective-C中使用的是self),但是JavaScript中的this和常见的面向对象语言中的this不太一样:
 - □ 常见面向对象的编程语言中,比如Java、C++、Swift、Dart等等一系列语言中,this通常只会出现在类的方法中。
 - □ 也就是你需要有一个类, 类中的方法 (特别是实例方法) 中, this代表的是当前调用对象;
- 但是JavaScript中的this更加灵活,无论是它出现的位置还是它代表的含义;
- 我们来看一下编写一个obj的对象,有this和没有this的区别:

```
var obj = {
    name: "why",
    running: function() {
        console.log(obj.name + " running");
    },
    eating: function() {
        console.log(obj.name + " eating");
    },
    studying: function() {
        console.log(obj.name + " studying");
    }
}
```

```
var obj = {
  name: "why",
  running: function() {
    console.log(this.name + " running");
  },
  eating: function() {
    console.log(this.name + " eating");
  },
  studying: function() {
    console.log(this.name + " studying");
  }
}
```



this指向什么?

- 目前掌握两个this的判断方法:
 - □ 在全局环境下面,this指向window;
 - □ 通过对象调用,this指向调用的对象;

```
function foo() {
   console.log(this) // window
}
foo()
```

```
var obj = {
  bar: function() {
   console.log(this) // obj
}
obj.bar()
```

■ 后续我们还会学习其他,也会给大家总结this的规律;



类和对象的思维方式

- 我们来思考一个问题: 如果需要在开发中创建一系列的相似的对象, 我们应该如何操作呢?
- 比如下面的例子:
 - □ 游戏中创建一系列的英雄(英雄具备的特性是相似的,比如都有名字、技能、价格,但是具体的值又不相同)
 - □ 学生系统中创建一系列的学生(学生都有学号、姓名、年龄等,但是具体的值又不相同)
- 当然, 一种办法是我们创建一系列的对象:

```
var p1 = {
  name: "张三",
  age: 18,
  height: 1.77,
  address: "北京市"
}
```

```
var p2 = {
name: "李四",
age: 20,
height: 1.87,
address: "上海市"
}
```

```
var p3 = {
    name: "王五",
    age: 19,
    height: 1.88,
    address: "杭州市"
}
```

- 这种方式有一个很大的弊端: 创建同样的对象时, 需要编写重复的代码;
 - □ 我们是否有可以批量创建对象,但是又让它们的属性不一样呢?



创建对象的方案 - 工厂函数

- 我们可以想到的一种创建对象的方式: 工厂函数
 - 我们可以封装一个函数,这个函数用于帮助我们创建一个对象,我们只需要重复调用这个函数即可;
 - □ 工厂模式其实是一种常见的设计模式;

```
function createPerson(name, age, height, address) {
 var p = new Object()
 p.name = name
 p.age = age
 p.height = height
 p.address = address
 p.eating = function() {
   console.log(this.name + "在吃东西~")
 p.running = function() {
   console.log(this.name + "在跑步~")
 return p
```

```
var p1 = createPerson("张三", 18, 1.88, "北京市")
var p2 = createPerson("李四", 20, 1.68, "上海市")
var p3 = createPerson("王五", 25, 1.78, "南京市")
var p4 = createPerson("李雷", 19, 1.78, "广州市")
```



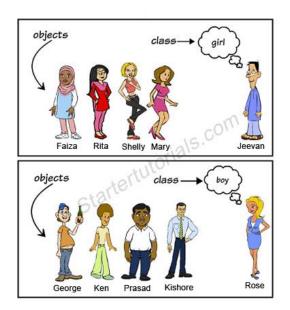
认识构造函数

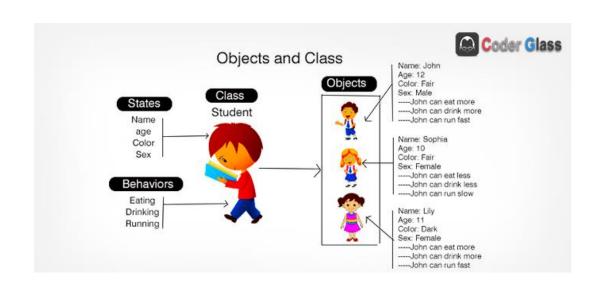
- 工厂方法创建对象有一个比较大的问题:我们在打印对象时,对象的类型都是Object类型
 - □ 但是从某些角度来说,这些对象应该有一个他们共同的类型;
 - □ 下面我们来看一下另外一种模式: 构造函数的方式;
- 我们先理解什么是构造函数?
 - □ 构造函数也称之为构造器 (constructor) ,通常是我们在创建对象时会调用的函数;
 - □ 在其他面向的编程语言里面,构造函数是存在于类中的一个方法,称之为构造方法;
 - □ 但是JavaScript中的构造函数有点不太一样,构造函数扮演了其他语言中类的角色;
- 也就是在JavaScript中,构造函数其实就是类的扮演者:
 - □ 比如系统默认给我们提供的Date就是一个构造函数,也可以看成是一个类;
 - □ 在ES5之前,我们都是通过function来声明一个构造函数(类)的,之后通过new关键字来对其进行调用;
 - □ 在ES6之后, JavaScript可以像别的语言一样, 通过class来声明一个类;
- 那么类和对象到底是什么关系呢?



类和对象的关系

- 那么什么是类(构造函数)呢?
 - □ 现实生活中往往是根据一份描述/一个模板来创建一个实体对象的.
 - □ 编程语言也是一样, 也必须先有一份描述, 在这份描述中说明将来创建出来的对象有哪些属性(成员变量)和行为(成员方法)
- 比如现实生活中, 我们会如此来描述一些事物:
 - □ 比如水果fruits是一类事物的统称, 苹果、橘子、葡萄等是具体的对象;
 - □ 比如人person是一类事物的统称,而Jim、Lucy、Lily、李雷、韩梅梅是具体的对象;







比如植物大战僵尸游戏



中 生命值 生产阳光() 摇晃() **豌豆射手** 生命值 发射子弹()

冰冻射手 生命值 发射冰冻子弹() **普通僵尸** 生命值 咬() 移动()

铁桶僵尸 生命值 铁桶 咬() 移动()

跳跃僵尸 生命值 竹竿 咬() 跳() 移动()



JavaScript中的类 (ES5)

- 我们前面说过,在JavaScript中类的表示形式就是构造函数。
- JavaScript中的构造函数是怎么样的?
 - □ 构造函数也是一个普通的函数,从表现形式来说,和干干万万个普通的函数没有任何区别;
 - □ 那么如果这么一个普通的函数被使用new操作符来调用了,那么这个函数就称之为是一个构造函数;
- 如果一个函数被使用new操作符调用了,那么它会执行如下操作:
 - □ 1. 在内存中创建一个新的对象(空对象);
 - □ 2. 这个对象内部的[[prototype]]属性会被赋值为该构造函数的prototype属性; (后面详细讲);
 - □ 3. 构造函数内部的this, 会指向创建出来的新对象;
 - □ 4. 执行函数的内部代码(函数体代码);
 - □ 5. 如果构造函数没有返回非空对象,则返回创建出来的新对象;

■ 接下来,我们可以用构造函数的方式来实现一下批量创建学生。



创建对象的方案 - 构造函数 (类)

■ 我们来通过构造函数实现一下:

```
function Person(name, age, height, address) {
    this.name = name
    this.age = age
    this.height = height
    this.address = address

    this.eating = function() {
        console.log(this.name + "在吃东西~")
    }
    this.running = function() {
        console.log(this.name + "在跑步~")
    }
}
```

- 这个<mark>构造函数</mark>可以确保我们的对象是有Person的类型的(实际是constructor的属性,这个我们后续再探讨);
- 事实上构造函数还有很多其他的特性:
 - □比如原型、原型链、实现继承的方案
 - □比如ES6中类、继承的实现;