```
使用计算属性名创建动态属性名对象
                                           使用对象方法和对象属性值的简写,将所有简写放在对象声明的前面
                               对象 Objects
                                           非法的标识符使用单引号包裹
                                           不要直接调用对象原型上的方法
                                           使用拓展运算符浅拷贝对象
                                          使用数组字面量创建数组
                               数组 Arrays
                                          用拓展运算符浅拷贝数组,将可迭代对象转换成数组
                                          用 Array.from 将可迭代对象转换成数组,遍历可迭代对象
                                           使用单引号
                 内置对象 Built in
                                           超过100个字符的字府串不应该换行
                               字符串 Strings
                                           使用模版字符串动态生成字符串
                                            使用命名函数表达式,而不是函数声明
                                            把立即执行函数包裹在圆括号里
                                            不要在非函数块内声明函数,函数表达式是一个语句,函数声明不是
                                            不要使用 arguments, 使用剩余语法收集参数
                                            不要修改参数,使用默认参数语法,避免默认参数的副作用,把默认参数赋值放到最后
                               函数 Functions
                                            不要用函数构造器创建函数
                                            函数名和参数列表括号的前后要有空格
                                                               简单的回调函数使用箭头函数,复杂的回调函数单独写入一个命名函数里
                                            箭头函数 Arrow Functions
                                                               可隐式返回一个沒有副作用的表达式语句,隐式返回对象或表达式多行要用圆括号包裹
                                                               总是使用圆括号包裹参数
                                使用解构赋值来获取和使用对象某个或多个属性值
                 解构 Destructuring
                                使用数组解构
                                返回多个值时用对象的解构
                              不要使用迭代器,使用数组的高级函数代替 for-in for-of
                 迭代器 Iterators
                              将对象产生一个数组去遍历 Object.keys Object.values Object.entries
                            避免直接操作原型
                            用 extends 实现继承
                 类 Classes
                            方法返回 this 实现链式调用
                            不要写一个空的构造数或只代表父类的构造函数
                            类方法中应该使用 this 或写成静态方法
                              使用点符号访问属性
                 属性 Properties
                              使用方括号访问动态计算出的属性
                              使用 const let 声明变量避免污染全局命名空间
                              为每一个变量声明使用一个 const let
                 变量 Variables
                              把 const let 分别方在一起
                             不要使用链式声明变量,会创建隐式全局变量
                              所有的引用赋值都用 const, 必须能重新赋值时用 let
                             Var声明会被提升到离它最近的作用域的最前面
                 提升 Hoisting
                             函数声明会提升函数名和函数体
                               使用幂操作符**
                               不要使用一元自增自减运算符
                               避免在等号前后换行,太长则使用圆括号包裹在其内部换行
                 操作符 Operators
                               多操作符使用时,优先级易混淆的用小括号包裹
                               使用位移运算符一定要在注释中解释
                                                        使用绝对相等和不等
                               比较运算符 Comparison & Equality
                                                        条件语句中布尔值用缩写,字符串和数字要明确使用比较操作符
                                      switch 的 case default 分句用大括号创建一块词法声明区域
                                      不要嵌套三元表达式,尽量单行表示
Airbnb style
                                      if 表达式的 else 和右闭合括号在一行
                 控制语句 Control Statements
                                      if 语句中总是 return 则后续 else 就不需要写了
                                      else if 块中也包合 else 则把它们分到多个 if 语句块中
                                      当控制语句过长时把每一组判断条件放在单独一行里,逻辑操作符放在行首
                                      不要用逻辑与操作符代替控制语句
                             使用 ES Modules 标准模块系统
                             不要使用 import 通配符 *
                             不要直接导出导入的内容
                             不要导出可变的东西,导出常量
                 模块 Modules
                             单一导出模块使用 export default
                             导入的模块不用包含扩展名
                             导出模块名、文件名、导入模块名应该大小写一致
                             导出一个结构体、类、单例、函数库、对象时使用大写驼峰命名
                                     多行注释使用 / * * ... * /
                                     单行注释用 / / ,放在被注释区域上面,不是块中第一行则前面空一行
                        注释 Comments
                                     所有注释开头空一格
                                     注释前使用 FIXME TODO 前缀
                                      一个缩进使用2个空格
                                      花括号外前空一格
                                      控制语句的圆括号前空一格,函数名和参数列表间不空格
                                      用空格来隔开运算符
                                      文件结尾空一行
                        空格 Whitespace
                                      代码块的下一条语句空一行
                                      不要用空白行填充代码
                 样式
                                      逗号后要空格,前面不要有空格
                                      花括号内左右两边加空格,方括号内左右两边不要加空格
                                      对象字面量中属性和值之间要有空格
                                      行末不要有空格
                                    不要前置逗号
                        逗号 Comma
                                    在传尾处添加额外的逗号
                        要分号 semicolon, 避免自动插入分号错误
                        超过2个的链式方法调用,用点开头换行缩进
                        避免一行代码超过100个字符
                                     使用 String() 转换字符串
                                     使用 Number() 转换数, ParseInt() 转换时始终带上基数
                 强制类型转换 Type casting
                                     使用 Boolean() 或!!
                                       避免使用单个字母命名
                                       小写驼峰命名对象、函数、实例
                                       大写驼峰命各类
                 命名规范 Naming conventions
                                       不要使用前置或后置下划线
                                       不要保存引用 this
                                       简称和缩写应全大写或全小写
```

全大写字母设置静态变量,大写变量不应在同一文件内使用

使用对象字面量创建对象