1. 加入JavaScript程式碼
   1. alert( ); -- 程式內部內建的命令，網頁上出現警告視窗

eg. <script type="text/javascript">

alert("Hello World");

</script>

1. 基本語法
   1. //單行註解

/\*多行註解\*/

* 1. “任意文字”

‘任意文字’

* 1. 宣告變數：var 變數名 ;
  2. 輸入、輸出
     1. 輸入：prompt( 提示, 預設值 ); 🡪得到的輸入資料型態為string

eg. prompt( “Enter a number”, “0”);

* + 1. 輸出：alert() ;
  1. string 轉 數字： Number( string );

1. 判斷式
   1. if(判斷){ }else{ }
   2. if( ){ }

else if( ){ }

else{ }

1. 迴圈
   1. while(判斷) { }
   2. for(初始區塊; 判斷; 迴圈區塊) { } 🡪也可以只寫判斷

eg. var sum = 0;

for( var I = 1; I<=100; I++){

sum = sum + I;

}

* 1. break, continue

1. 函式
   1. 設計函式：
      1. function 名稱(參數){函式本體}
      2. var 名稱=function(參數) {函式本體}
   2. 呼叫函式：名稱(參數);
   3. 多個參數之間用「,」隔開
   4. 用return回傳結果
   5. 函式裡外變數名稱相同
      1. 函式內指令優先使用函式內變數（區域）
      2. 函式外指令只能使用函式外變數（全域）
2. 物件
   1. 建立物件：new Object(); 🡪O要大寫

eg. var 名稱 = new Object();

* 1. 建立物件成員：名稱. 成員名=資料;

eg. point. x=3;

point. x=function(){ }

* 1. 物件屬性：成員的資料型態是數值

物件方法：成員的資料型態是函式 🡪使用物件：名稱. 成員名稱();

eg. point. x();

* 1. 建構式
     1. function 名稱(){ }
        + this：代表新建的空白物件 eg. this.名字=資料;
     2. 呼叫：new 名稱();
     3. 優點：可以輕鬆增加好幾個這種設定的物件（呼叫建構式，指定給某個變數）