HTML

### 1. 针对移动浏览器端开发页面，不期望用户放大屏幕，且要求“视口（viewport）”宽度等于屏幕宽度，视口高度等于设备高度，如何设置？

<meta name="viewport" content="width=device-width, height=device-height, initial-scale=1, maximum-scale=1, user-scalable=no">

盒子模型，说所有的点， 伪元素-清除浮动-bfc-居中，

居中的所有方法，清除浮动，

Js，原型链，出了一道题，定义构造函数，显式原型，隐式原型，constructor，new去掉，return情况，闭包没问，this，

Es6，var let const区别，const声明一个数组、对象，因为 可以赋值是引用类型，跨域 jsonp，跨域访问页面，跨域请求，事件冒泡捕获，时间代理（委托），，，作用域， promise，

技术站 vue，

行内元素，块级元素区别，diaplay。Inline-block 产生边距

关于数组，数组有正数 负数，操作数组，1.要正负相间隔，二.-1 -2 2 3， 数组顺序不能变 -1 2 -2 3，三，多余的正数、负数返回。 花了一个小时， filter，///新建数组，

四个小孩 站在不同的楼层，每个人扔个小球，每次弹上去的高度是上一次的一半，（掉下去100m，弹上来50m，下去50m，弹上来25m，下去25m。。。）计算球不再谈起时的总长度， 高度不在为0.0000001.

什么时候去实习，，，如果要进你们公司的话，对我的建议，，

每个****函数对象****都有一个prototype 属性，这个属性指向函数的****原型对象****。

每个对象都有 \_\_proto\_\_ 属性，但只有函数对象才有 prototype 属性，

从现在开始你要牢牢记住原型对象就是 Person.prototype ，如果你还是害怕它，那就把它想想成一个字母 A： var A = Person.prototype

person1.constructor == Person

Person.prototype.constructor == Person

person1 为什么有 constructor 属性？那是因为 person1 是 Person 的实例。  
那 Person.prototype 为什么有 constructor 属性？？同理， Person.prototype （你把它想象成 A） 也是Person 的实例。  
也就是在 Person 创建的时候，创建了一个它的实例对象并赋值给它的 prototype，基本过程如下：

var A = new Person();

Person.prototype = A;

JS 在创建对象（不论是普通对象还是函数对象）的时候，都有一个叫做\_\_proto\_\_ 的内置属性，用于指向创建它的构造函数的原型对象。  
对象 person1 有一个 \_\_proto\_\_属性，创建它的构造函数是 Person，构造函数的原型对象是 Person.prototype ，所以：  
person1.\_\_proto\_\_ == Person.prototype

实例只有\_\_proto\_\_指针 指向构造函数的 prototype ，而constructor属性也是其上的 只不过 依靠指针能访问 prototype 把构造函数和实例联系在一起

var str = `1df fg -,d  
   aew e';e df"

s      d   dd    `;

// split

var spaceSpliter=/\s+/

var lineSpliter=/\n/

str.pslit(lineSpliter).map(row=>row.trim().split(spaceSpliter))

var result=[  
    [  
        "1df",  
        "fg",  
        "-,d"  
    ],  
    [  
        "aew",  
        "e';e",  
        "df\""  
    ],  
    [  
        "s",  
        "d",  
        "dd"  
    ]  
]

var versions=['1.45','1.5','3.11','6']

var results=['1.5','1.45','3.11','6']