

# js 基本语法汇总

## 1、分类

ECMAScript js 基本语法与标准

DOM Document [Object](#) Model 文档对象模型

BOM Browser [Object](#) Model 浏览器对象模型

tips: DOM 和 BOM 都是一套 API (Application programing [interface](#))

## 2、注释方式

```
style /* */body <!-- --!>
```

```
script //
```

```
/* */
```

```
/**
```

```
 * js 说明文档注释
```

```
 */
```

## 3、简单指令

[alert](#)(""); 提示框; [confirm](#)(""); 确认框, 点击后会响应返回 [true](#) 或 [false](#); [prompt](#)(); 弹出一个输入框;  
[document.write](#)(""); [console.log](#)(""); 在控制台打印相应的信息;  
[console.dir](#)(""); 在控制台打印出该对象的所有信息;

## 4、变量命名

数字（0-9）、字母（a-z，A-Z）、下划线（\_）； tips:应避免保留字和关键字；

## 5、NaN 和 isNaN

`isNaN(number)` , 如果 `number` 不是数字，则为 `true`；`Number(number)` , 在转换为数字类型时，若 `number` 不是数字，则返回 `NaN`；

## 6、转义字符

`\`

`\r` 回车

`\n` 空格

`\t` 缩进

`\\` 反斜杠

## 7、逻辑短路、逻辑中断

`true || 6;` 逻辑或短路，左边为 `true` 返回右值；`6 && true;` 逻辑与短路，左边 `false` 返回右值；

## 8、优先级

`*` `/` `%`

`+` `-`

`&&`

`||`

`?`

tips: 自上而下优先级越来越高

## 9、类型转换（type）

`parseInt("12a3");` 转为数字，尝试强转；`parseFloat("123.123");`

`data.toString();String(data);`

tips:变量声明未赋值，其值为 `undefined`;

对象为空，其值为 `null`;

---

## 10、三元表达式

eg : `a>b?a=1:a=2;`

格式:

判断条件? `true` 的时候执行的操作: `false` 的时候执行的操作;

## 11、数组 Array

(1)、定义法

构造函数:

```
var arr = new Array("123","abc","xxx");
```

字面量:

```
var arr = ["123","646","abc"];
```

数组长度:

```
var arr = new Array(6); (数组长度为6);
```

(2)、赋值

```
arr[0]=1;
```

## 12、形参和实参

定义函数时，`function funcA(a, b, c) {}`，其中的 `a`、`b`、`c` 即为形参；

调用函数时，`funcA(1, 2, 3)`；其中的 `1`、`2`、`3` 即为实参；

tips: `function` 里面有一个 `arguments` 对象，里面存有所有传进函数的实参；

---

## 13、函数 function

(1)、函数命名

- 1、 可以使用字符、数字、下划线、\$；
- 2、 不能以数字开头；
- 3、 不能使用关键字和保留字；
- 4、 区分大小写；
- 5、 建议要有意义 -- 动词+名字结构；
- 6、 驼峰命名法；
- 7、 函数名不能重名，后面写的重名函数会把前面写的函数给覆盖掉；

(2)、函数的返回值

返回值：

当函数执行完毕之后，所得到的结果就是一个函数返回值

任意函数都有返回值

1、 在函数内部没有显示的写有 `return` 的时候，函数的返回值是 `undefined`；2、 当函数内部有 `return`，但是 `return` 后面没有跟着任何内容或者数据的时候，

函数的返回值是 `undefined`，并且 `return` 后面的代码不会执行；3、 当 `return` 后面跟着内容或者数据的时候，函数的返回值就是这个跟着的内容或者数据；

(3)、函数的四种形式：

1、没有参数，没有 `return`；

通常在于封装一段过程；

2、没有参数，有 `return`；

通常用于内部封装引用其他函数（闭包，回调）；

3、有参数，没有 `return`；

通常用于执行操作的封装；

4、有参数，有 `return`；

常见形式；

(4)、匿名函数

匿名函数的 `name` 属性值为 `anonymous`；

函数仅用一次的情况，即用即废；

eg：

```
setTimeout(function() {  
  
    console.log(this.name);
```

```
}, 1000);
```

tips: 在 1 秒后在控制台打印出本函数的名称;

#### (5)、回调函数

在一个函数当中，另一个函数作为参数传入该函数中，另一个的这个函数即为回调函数;

eg:

```
function atack(callback) {  
  
    return callback;  
  
}
```

tips: 在调用该函数时，指定 callback 是哪个函数;

```
    atack (func);
```

#### (6)、短路运算

作用：防止传入函数的数据不足，造成无法运行;

eg:

```
function getResult(a, b, fn) {  
  
    fn && fn();  
  
} (通常使用逻辑与的短路来决定是否执行回调函数; )
```

```
function getResult_2(a, b) {  
  
    a || 0;  
  
} (通常用逻辑或的短路来防止实参不足的情况，强行赋值; )
```

### (7)、自执行函数

```
(function func2() {  
  
  
})()
```

tips:在函数定义的结束最后写入一个 ( ) , 该函数定义完成后直接被调用执行;

### (8)、递归

在函数执行的最后再一次的调用自身;

tips:递归是一种非常耗资源的做法, 通常为了简化运算, 还会结合缓存进行;

并且注意, 递归必须要有结束判断条件 (if), 否则该函数被调用后就是死循环;

## 14、数据类型

### (1)、简单数据类型

string、number、boolean

### (2)、复杂数据类型

String、Number、Boolean、Array、Math、Date、Object、function、RegExp(正则表达式)

### (3)、空数据类型

\* Null ----> Null 的数据类型会返回一个 Object

\* undefined

**tips:** 用 `typeof` 可以进行判断数据类型;

**tips:** 定义的简单数据类型变量, 其数据保存在变量中;

而复杂数据类型, 其变量保存的是数据所在的内存地址;

## 15、内置对象

`Array`、`Date`、`Math`、`String`;

## 16、(Math) 数学对象

向上取整      `Math.ceil(number);`

向下取整      `Math.floor(number);`

四舍五入      `Math.round(number);`

求多个数字之间的最大值      `Math.max();`

求多个数字之间的最小值      `Math.min();`

求  $x$  的  $y$  次幂      `Math.pow(x, y);`

求正弦值      `Math.sin(x);`

example:

求一个角度的正弦值, 要求  $x$  必须是一个弧度值



角度和弧度的转换公式:

弧度 = 角度 \*  $2 * \text{Math.PI} / 360$ ;

`Math.sin(30*2*Math.PI/360)`

`Math.abs(x);` 得到一个数字的绝对值

## 17、（Array）数组对象

(1)、`arr1.concat(arr2);`

数组拼接，结果为将 arr2 拼接到 arr1 的最后;

(2)、`arr.join();`

数组字符串输出，括号内可以指定元素连接的符号;

eg:

`arr=["a","b","c","d"];`

`console.log(arr.join("|"));` (结果为"`a|b|c|d`")

(3)、`arr.pop();`

切除数组的最后一个元素，返回值为该元素;

(4)、`arr.slice(start,end)`

获取，获取数组的指定片段，start 必须有，如果参数为负数则从末尾开始选取;

返回值为该片段组成的，一个新的数组;

#### (5)、arr.push

添加，用于向数组的末尾添加新的元素，参数可以是多个；

返回值为数组的新长度；

#### (6)、arr.splice

1、用于向数组中指定的索引添加元素；

```
arr.splice(2, 0, "William", "asdfasdf");
```

在第 2 个元素开始，删除的元素个数（可以为 0，为 0 到结尾），

加入元素为 "William"、"asdfasdf"；

2、用于替换数组中的元素；

```
arr.splice(2, 1, "William");
```

3、用于删除数组中的元素；

```
arr.splice(2, 2);
```

#### (7)、arr.indexOf(element);

查找，在数组中查找 element，返回值为索引，如果没有该元素返回 -1；

#### (8)、arr.sort(function);

排序，function 为一个函数；

eg:

```
function sortNumber(a, b) {
```

```
        return a-b;

    }

    arr.sort(sortNumber); (从小到大排序)
```

tips: 如果 a-b 改成 b-a, 那么执行的操作为从大到小;

tips: 字符串对象 (String) 的方法与 Array 的方法类似;

## 18、(Date) 日期对象

```
date.getTime() date.getMilliseconds() date.getSeconds() date.getMinutes()
date.getHours() date.getDay() date.getDate() date.getMonth() date.getFullYear()
```

tips: 很多, 查文档

## 19、(String) 对象

charAt(index)

str[index]                      获取字符串指定位置的字符

concat()                      拼接字符串-----

slice(start,end) / substring(start,end)      截取从 start 开始, end 结束的字符,  
返回一个新的字符串, 若 start 为负数, 那么从最后一个字符开始;

substr(start,length)      截取从 start 开始, length 长度的字符, 得到一个新的字符串-----

indexOf(char)                      获取指定字符第一次在字符串中的位置

`lastIndexOf(char)` 获取指定字符最后一次出现在字符串中的位置

`trim()` 去除字符串前后的空白-----

`toUpperCase()`

`toLocaleUpperCase()` 转换为大写

`toLowerCase()`

`toLocaleLowerCase()` 转换为小写-----

`replace()` 替换字符 `split()` 分割字符串为数组

## 20、自定义对象

对象：无序属性的集合；

特征：属性（`key`）；

行为：方法（`value`）；

js 是基于对象的弱类型语言；

继承：基于类，子类可以从父类得到的特征；

工厂模式：定义一个 `function` 构造函数，作为对象，要创建对象直接调用该构造函数，加 `new` 关键字；

构造函数：定义对象的函数，里面存有该对象拥有的基本属性和方法；

命名首字母大写，`this` 会自动指代当前对象；

访问对象属性：

```
obj[key];
```

```
obj.key;
```

遍历对象：

```
for (key in obj) {  
  
    key          为属性名；  
  
    obj[key]     为属性值（value）；  
  
}
```

## 21、JSON

```
{  
  
    "name" : "李狗蛋",  
  
    "age"  : 18,  
  
    "color" : "yellow"  
}
```

- 1、 所有的属性名，必须使用双引号包起来；
- 2、 字面量侧重的描述对象，JSON 侧重于数据传输；
- 3、 JSON 不支持 undefined；
- 4、 JSON 不是对象，从服务器发来的 json 一般是字符串，

通过 JSON.parse(jsonDate.json) 可以将其转换成 js 对象；

## 22、JS 解析

### (1)、作用域

全局作用域：整个代码所有地方都可以调用；

局部作用域：在函数内部声明的变量，只可以在函数内部使用；

### (2)、变量提升和函数提升

预解析：在解析的时候，`var` 和 `function` 都会被提升到代码的最顶端；

但是赋值操作不会被提升，定义和函数才会被提升；

`if` 里面的变量定义也会被提升，但是赋值操作不会；

## 23、其他细节 (tips)

### (1)、元素由对象组成的数组进行排序

eg:

```
var data = [  
    {title: "老司机", count: 20},  
    {title: "诗人", count: 5},  
    {title: "歌手", count: 10},  
    {title: "隔壁老王", count: 30},  
    {title: "水手", count: 7},  
    {title: "葫芦娃", count: 6},  
];
```

//该数组的元素都为对象。我们需求为根据 count 的值给数组重新排序。

//解决方案：使用 sort 方法，对传入的函数做手脚。

```
function sortArr(a,b){  
  
    return a.count > b.count;  
  
}  
  
data.sort(sortArr);
```

//原本的 a 和 b 的比较方法变成 a.count 和 b.count;

//原本的比较方法可以参见 17，数组对象

//至此，data 将以 count 值从小到大排列。

tips: **Array** 对象的 **sort** 方法传入的为比较函数，比较函数里 **return** 排序比较的方法；

原始的 **sort** 方法传入的函数内部 **return** 的值为 a>b，

通过修改 **sort** 传入的函数，可以实现对元素为对象的数组的排序！