

第一周js免费课第一天

javascript是什么？

js是一门弱类型的脚本语言，是一门**解释型**语言

【html和css是文本语言，用来描述】

js是运行在用户端（客户端）浏览器上的语言

js运行在客户端，容易被篡改，所以安全性较低

课后思考：防篡改，负载均衡（独立的产品），API

js的组成

ECMAScript：js的规范文档，里面规定了一些js的数据类型、基本操作语句、命名规范、变量、关键字、保留字...

ECMAScript的版本：ES5和ES6

DOM : 文档对象模型 (Document Object Model)

DOM操作的是什么？

文档对象 (document) 【html文件中的所有元素内容】

标签：由尖括号和关键字组成

元素：成对的标签和内容组成 (内容在元素中可以为空)

1. `<!-- 标签 -->`
2. `<tagName>`
3. `<!-- 元素 -->`
4. `<tagName></tagName>`
5. `<tagName />`

Root Element(根元素)

根目录

```
<link rel="shortcut icon"
href="//9.url.cn/edu/lego_modules/edu-
ui/0.0.1/img/nohash/favicon.ico"/>
```

BOM : 浏览器对象模型(Browser Object Model)

BOM是操作什么的？

window对象（浏览器的顶层对象）

js的引入方式？

- 行内式：将js代码块直接写在标签内

```
<input type="button" onclick="alert('欢迎来到珠峰培训')">
```

- 内嵌式：将js代码块写在 `<script>代码块</script>` 中，放在html文件里
- 外联式：通过 `<script src='url'></script>`，引入一个外部js文件

- 1、js引入的时候一般放在html所有内容之后
- 2、外联式元素内写的代码块不会生效

onclick 绑定点击事件

alert 弹出对话框

document.documentElement 获取到html元素

```
1. //单行注释
2. /*多行注释*/
3. //给html元素绑定点击事件，点击这个元素的时候，触发一个方法，弹出一段文字的方法
4.     document.documentElement.onclick=function () {
5.         alert('点不到')
6.     }
```

1. `//`写在外联式里面的代码块不会生效
2. `<script src="link.js" type="text/javascript">`
3. `document.write('<h1>张晓斐 ❤️</h1>');`
4. `</script>`

js的输出方式

- `document.write('content')` – 向文档内输出，不会覆盖原文档的内容
- `console` 在控制台输出 【开发者工具】
 - `console.log()` 向控制台输出一条消息
 - `console.dir()` 输出一个对象的全部属性（输出结果类似于 DOM 面板中的样式）
 - `console.error()` 向控制台抛出异常
 - `console.clear()` 清空控制台
 - `ctrl+L`
 - 右键 `clear console`
 - 点击禁止图标直接清空控制台
- `alert()` 方法用于显示带有一条指定消息（弹出）
- `innerHTML/innerText` 获取或者向指定元素内添加内容
 - `innerHTML()` 获取元素内所有的内容（包括元素）
 - `innerText()` 获取元素内的文本内容这种方法会将元素内原有的内容覆盖掉

js的命名规范

- 严格区分大小写
- 命名时名称中可以出现字母、数字、下划线、\$，但是数字不能为首位
- 推荐使用驼峰命名法：由多个有意义单词组成名称的时候，第一个单词首字母小写，其余单词首字母大写
- 不能使用ECMAScript中规定的关键字和保留字
- 变量命名时推荐使用匈牙利命名法【使用数据类型为名称前缀】

js中的变量

变量是用来储存信息的容器，由于js是松散数据类型，所以变量中可以放置任何的数据类型

创建变量的语法

声明 变量名; 此时这个变量中什么都没有 获取变量中的值时，返回值undefined

如何赋值 一个等号

var obj={}; 声明一个变量叫做obj将{}赋值给这个变量

“=” 在js中是赋值的意义 将等号右侧的值给到等号左侧

“+=” 保留原有值，在原有值上累加

```
num+=2;
```

```
num*=4;
```

```
num/=2;
```

```
num-=2;
```

```
num%=2; 取余数
```

一条声明可以有多个变量，每一个变量用逗号隔开

p.s：一般会相同数据类型使用一个声明

```
1.      var ary=[];
```

```
2.      var obj={};
```

```
3.      var num=1;
```

```
4.      var str='';
```

```
5.
```

```
6.      var ary=[],obj={},num=1,str='';
```

js中的数据类型

- 基本数据类型：

包括数字（number），字符串（string），布尔（boolean），null，undefined

- 引用数据类型：包括对象数据类型和函数数据类型

- 对象数据类型：包括数组（Array），对象类（Object），正则类（RegExp）.....

- 函数数据类型：function

数字数据类型 number

包括 整数（正整数 0 负整数） 小数（浮点数 Float）
NaN（not a number）

Number(value) 方法

作用（应用场景）：将其他数据类型转为数字数据类型
返回值（最终结果）：数字或者NaN

如果转化的是字符串，直接调用Number() 方法将字符串转为数字，如果字符串中有一项不是数字返回NaN

如果转化的是数组，先调用.toString() 方法，将数组中的内容转为字符串，再用上一条规则转为数字