笔记下载地址：code.tarena.com.cn

用户名：tarenacode

密码：code\_2013

本地下载地址：<ftp://176.226.205.200> 用户名wdc 密码wdc （ppt）

Day1

1.访问服务器

1. 通过**域名或IP地址**
2. 每一个服务都有对应的**端口号**
3. 提供访问该服务所使用的**协议**

2.访问自己电脑创建的web服务器

启动web服务器 /webserver/start.cmd

<http://127.0.0.1:80> (本地服务器)

<http://localhost:80>

http:// 176.226.107.37(IP地址) 回车

Day2

1.保存数据的几种形式

内存 临时保存数据

文件 不便于管理

第三方机构 腾讯云、百度云……………..

独立数据库服务器

2.数据库概述

Database:数据库，以特定的结构批量存储数据的软件

数据库的发展史

网状数据库->树状数据库->**关系型数据库**->非关系型数据库

关系型数据库中数据的逻辑结构

Server->Database->Table->Row->Column

3.MySQL

Xampp是一个服务器套装，包括多款服务器软件。

Mysqld.exe 启动MySQL服务器

4.MySQL数据库系统

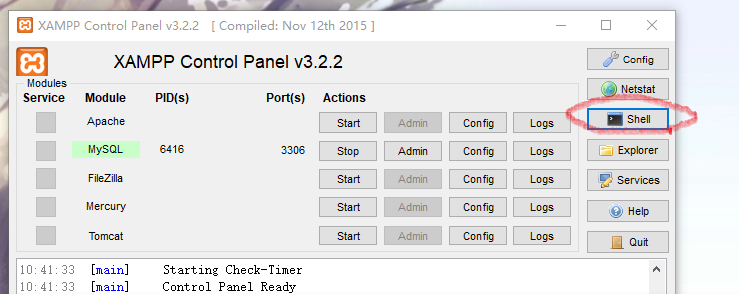
(1)服务器端

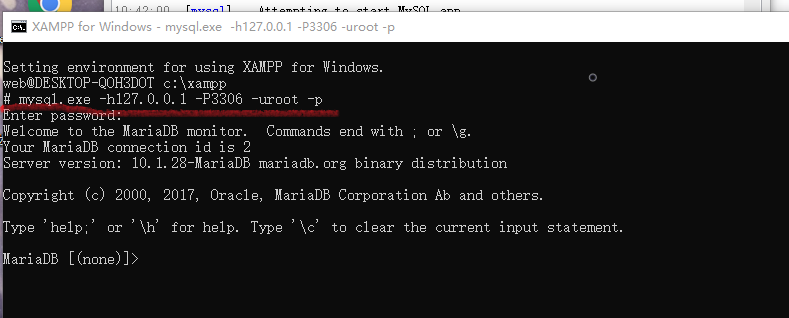
负责存储数据

(2)客户端

负责向服务器发起增删改查的命令

1. 链接MySQL数据库服务器





-h 服务器的IP地址/域名 可以使用localhost

-P Port 端口 MySQL服务使用3306端口

-u 用户名

-p 密码

简写



(5)MySQL管理命令

quit; 退出服务器链接

show databases; 显示数据库服务器上当前所有的数据服务

use 数据库名; 进入指定的数据库

show tables; 显示当前数据库中所有的数据表

desc 表名; 描述表中有哪些列

6.MySQL常用的SQL命令

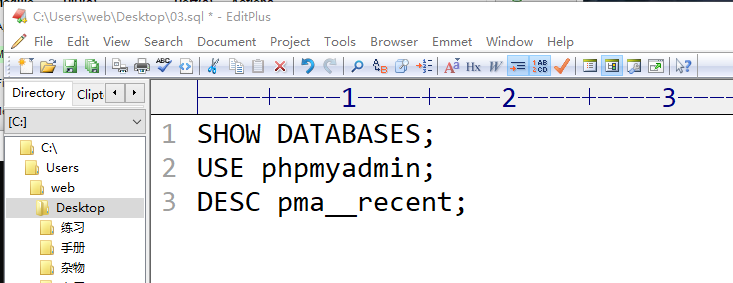
SQL:Sructured Qery Lnguage，结构化查询语言，用于操作关系型数据库服务器中的数据——增删改差

SQL语言最早是有IBM提出，后交给ISO，成为行业内标准语言。分为多个版本：SQL-87、SQL-92、SQL-99.。当前标准的SQL语言背绝大多数的关系型数据库所支持。

SQL命令的两种执行方式

1. 交互模式：客户端连接MySQL，输入一行，回车，服务器执行一行。适用于临时性的查看数据
2. 脚本模式：客户端把要执行的多行命令卸载一个脚本文件中，一次性的提交给服务器执行。适用于批量的操作数据。mysql –uroot <C:/xampp/…/02.sql

SQL语法规范

1. 每条SQL语句必须以英文分号作为结尾，一条语句可以跨越多行，见到分号认为结束。
2. 若第n条SQL语句有语法错误，则后续所有的语句不会再执行。
3. 在SQL语句中不区分大小写。习惯上数据库关键字用大写非关键字用小写
4. SQL语句中还可以使用单行注释：#......或多行注释/\*…..\*/，注释的内容不会被服务器所执行。

日常开发中常用的SQL命令

1. 丢弃数据库，如果存在的话

DROP DATABASE IF EXISTS jd;

1. 创建新的数据库

CREATE DATABASE jd;

1. 进入刚刚创建的数据库

USE jd;

1. 创建数据表

CTEATE TABLE student(

sid INT,

name VARCHAR(6),

sex VARCHAR(1),

score INT

);

1. 向表中插入记录

INSERT INTO student VALUES

(‘10’,’Tom’,’M’,’89’),(‘11’,’Kate’,’F’,’92’)………..

1. 查询数据所有记录

SELECT \* FROM student;

Day3

1.MySQL中的常用命令

增删改查

更改记录

UPDATE user SET;

删除记录

DELETE FROM user WHERE uid=’3’;

2.数据库中的中文乱码

计算机中如何存储英文字符

ASCII:总共128个，对所有的英文字符及符号进行了编码。

Latin-1:总共有256个，兼容ASCII，同事对欧洲符号进行了编码。

计算机中如何存储中文字符

GB2312:对6千多常用的汉子进行了编码，兼容ASCII码。

GBK:对2万多汉字进行了编码，兼容GB2312。

BIG5:台湾繁体字编码，不兼容GB2312和GBK，兼容ASCII码。

Unicode:对世界上主要的语言的字符进行编码，兼容ASCII码，不兼容GBK,GB2312,BIG5等。具体分为UTF-8,UTF-16,UTF-32三种存储方案。

中文乱码产生的根源

MySQL默认使用Latin-1编码，而这个编码不能存储中文的。

解决MySQL存储中文乱码

1. sql脚本文件另存为的编码
2. 客户端连接服务器使用的编码
3. 服务器端数据库存储数据使用的编码

都统一使用UTF8

设置editplus的默认编码：

Tools->preferences->file->Default encoding

3.MySQL中列类型

列类型：创建表的时候，指定列可以存储的数据类型

CREATE TABLE book(bid 列类型);

1. 数值类型

TINYINT：微整型，占用1个字节

SMALLINT：小整型，占用2个字节

INT：整型，占用4个字节

BIGINT：大整型，占用8个字节

FLOAT：单精度浮点数，占用4个字节，范围比INT大的多，但是精度不如INT，可能产生误差

DOUBLE：双精度浮点型，占用8个字节，范围比BIGINT大得多，但是精度不如BIGINT，可能产生误差

DECIMAL(M,D)：定点小数，不会产生计算误差舍入，M代表总的有效位数（不包括小数点），D代表小数点后有效位数

BOOL：布尔型，取值只能是TRUE/1、FALSE/0，数据库在储存的时候使用TINYINT，TRUE和FALSE不能加引号

1. 字符串类型

VARCHAR(M)：变长字符串，不会产生空间浪费，操作速度相对慢

CHAR(M)：定长字符串，可能产生空间浪费，操作速度相对快

TEXT(M)：大型变长字符串

1. 日期时间类型

DATETIME：日期时间类型

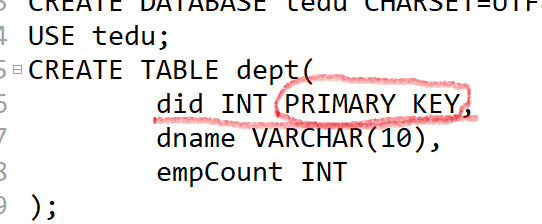
DATE：日期类型

TIME：时间类型

4.列约束

MySQL可以对插入的数据进行特定的检验，只有满足条件的数据才能插入成功，否则会提示“非法插入”，“禁止插入”

1. 主键约束——PRIMARY KEY



声明了主键约束的列上不能插入重复的值，如果主键的数据是数值会自动按照由小到大的顺序排列——加快查找速度。注意：一个表中最多有一个主键。

MySQL中的NULL含义：空的，空缺的；指应该有某个数据但暂时还不能确定具体的值。

Day4

1. 唯一约束——UNIQUE

声明了唯一约束的列上不能插入重复的值，但是可以插入NULL，而且可以插入多个NULL

1. 非空约束——NOT NULL

声明了非空约束的列上不能插入NULL值，如果插入的是NULL也不会报错，会显示空内容

1. 默认值约束——DEFAULT

可以使用DEFAULT关键字为列声明默认值；有以下两种用法：

INSERT INTO xz\_laptop VALUES(‘1’,’小米air’,’**DEFAULT**’…….);

INSERT INTO xz\_laptop(lid,title)VALUES(‘2’,’苹果pro’);

1. 检查约束

检查约束可以对插入的数据范围进行验证

CREATE TABLE student(

age TINYINT **CHECK(age>18 AND age<60)**,

);

MySQL不支持，会降低插入和更新等操作效率

1. 外键约束——FOREIGN KEY

声明了外键约束的列，取值必须在另一个表的主键上出现过，取值可以是NULL

#**familyId**取值范围必须在**xz\_laptop\_family**表中**fid**出现过的值

FOREIGN KEY(**familyId**) REFERENCES **xz\_laptop\_family**(**fid**);

注意：外键的列类型要和另外一个表主键的列类型必须一致。

所有的列约束中，主键约束推荐使用—可以提高查询的效率；其他的列约束师傅使用根据项目而定，可以不用—会影响数据的插入和更新效率。

MySQL中的自增列

AUTO\_INCREMENT:自动增加，假如一个列声明了自增列，无需手动赋值，直接指定为NULL，会自动获取当前的最大值，新记录会执行+1然后插入。

注意：

允许手动赋值

只用于整数型的主键列上

3.项目中如何存储日期时间数据

存储的是距离计算机元年的毫秒数。使用BIGINT类型。

计算机元年 1970-1-1 00:00:00

1秒钟=1000毫秒

4.简单查询

(1)查询所有的列

**SELECT \* FROM** emp;

(2)查询特定的列

SELECT **ename,birthday,salary** FROM emp;

(3)给列取别名

SELECT ename **AS** 姓名,salary **AS** 工资 FROM emp;

AS关键字可以省略

(4)只显示不同的值/合并相同的项

SELECT **DISTINCT** sex 性别 FROM emp;

(5)查询时执行计算

示例：计算5+3-7/2\*9

SELECT 5+3-7/2\*9;

(6)查询的结果排序

示例：查询所有员工的信息，结果按照工资由低到高排序

SELECT \* FROM emp **ORDER BY** salary **ASC**; ASC=ascend

示例：查询所有员工的信息，结果按照工资由高到低排序

SELECT \* FROM emp **ORDER BY** salary **DESC**; DESC=descend

如果不加排序规则，默认是按照升序排列(asc)

ORDER BY 可以按照**数值、日期、字符串**（字符的编码）来排序

(7)条件查询

示例：查询编号为5的员工工资

SELECT \* FROM emp **WHERE** eid=5;

SQL语句中支持的比较运算符：=、!=、>、<、>=、<=。

注意：NULL不能和任何值进行等于/不等于判定，包括NULL自己。可以使用IS NULL和IS NOT NULL。

**AND**(并且) **OR**(或者)

**BETWEEN** … **AND** … >=第一个值 <=第二个值

**NOT BETWEEN** … **AND** …

SELECT \* FROM emp WHERE deptid **IN**(10,20);

SELECT \* FROM emp WHERE deptid **NOT** **IN**(10,20);

(8)模糊条件查询

示例：查询出姓名中含有字母e的员工信息

SELECT \* FROM emp WHERE ename **LIKE** ‘**%**e**%**’; **%** 任意个数的字符 >=0

SELECT \* FROM emp WHERE ename **LIKE** ‘**%**e’; 倒数第一个字符是e

SELECT \* FROM emp WHERE ename **LIKE** ‘**%**e\_’; 倒数第二个字符是e

**\_** 任意一个字符 =1

上述两个符号不能和=连用，必须使用LIKE

(9)分页查询

分页显示：假如查询的结果集中有太多的记录，一次显示不完，可以分多页显示。

开始=(页码-1)\*每页大小

SELECT \* FROM emp **LIMIT** start,count

start 开始的值

count 查询的数量

示例：每页大小是5，查询第1页的数据

SELECT \* FROM emp **LIMIT** 0,5;

注意：LIMIT后边的两个数值不能添加引号

Day5

标准SQL语句分类

(1)**DDL:Data Define Language 定义数据**

CREATE/DROP/ALTER(修改)

(2)**DML:Data Manipulate Language 操作数据**

INSERT/DELETE/UPDATE

(3)**DQL:Data Query Languange 查询数据**

SELECT

(4)**DCL:Data Control Languange 控制用户权限**

GRANT(授权)/REVOKE(收权)

1.复杂查询

(1)聚合查询

示例：查询出所有员工的数量

SELECT **COUNT**(eid) FROM emp;

SELECT COUNT(\*) FROM emp; 推荐写法 可以防止NULL

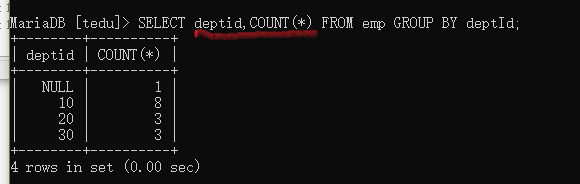
聚合函数

函数就是一个功能体，提供数据，产出结果。

**COUNT(...)/SUM(...)/AVG(...)（平均数）/MAX(...)/MIN(...)**

(2)分组查询

分组条件只能查询分组条件和聚合函数



示例：查询出每个部门员工数量

SELECT COUNT(\*) FROM emp **GROUP BY** deptId

函数补充：

YEAR(...) 获取日期中的年份

MONTH(...) 获取日期中的月份

DAY(...) 获取日期中的日

示例：查询出1991年出生员工的所有信息

SELECT \* FROM emp WHERE YEAR(birthday)=1991

(2)子查询

**把一个SQL语句的查询结果作为另外一个SQL语句的查询条件**

示例：查询出研发部所有的员工信息

步骤1：查询出研发部的部门编号——10

SELECT did FROM dept WHERE dname='研发部';

步骤2：根据研发部的部门编号查询员工信息

SELECT \* FROM emp WHERE deptid=10;

综合：

SELECT \* FROM emp WHERE deptid=(

SELECT did FROM dept WHERE dname='研发部'

);

(3)多表查询

示例：查询出所有员工的姓名及其部门名称

SELECT ename,dname FROM emp,dept;

错误：产生笛卡尔积！

多表查询如何避免产生笛卡尔积，**添加查询条件**即可

SELECT ename,dname FROM emp,dept **WHERE deptid=did**;

上述多表查询语法是SQL-92中，无法查询出没有部门的员工，也无法查询出没有员工的部门

SQL-99中提出了新的多表查询方法

(1)内连接 INNER JOIN...ON... 和SQL92结果一致

SELECT ename,dname FROM emp **INNER JOIN** dept **ON** deptid=did;

(2)左外连接LEFT OUTER JOIN...ON...

SELECT ename,dname FROM emp **LEFT OUTER JOIN** dept **ON** deptid=did;

查询结果是左侧所有的记录都显示，OUTER可以省略

(3)右外连接RIGHT OUTER JOIN...ON...

SELECT ename,dname FROM emp **RIGHT OUTER JOIN** dept **ON** deptid=did;

查询结果是显示右侧所有的记录都显示，OUTER可以省略

(4)全连接FULL JOIN

显示左侧和右侧所有的记录——MySQL不支持

UNION 合并相同的项

UNION ALL 不合并相同的项

(SELECT ename,dname FROM emp LEFT OUTER JOIN dept ON deptid=did)**UNION**(SELECT ename,dname FROM emp RIGHT OUTER JOIN dept ON deptid=did);

2.学习一门编程语言的基本步骤

(1)了解背景知识：历史、现状、特点、应用场景。

(2)搭建开发环境，编写hello world

(3)变量和常量

(4)数据类型

(5)运算符

(6)逻辑结构

(7)通用的小程序

(8)函数和对象

(9)第三方库、框架

(10)实用的项目

3.JS概述

(1)历史

1995年，JS最早出现在Netscape的浏览器中

2009年，JS遵循CommonJS规范，开始向服务器端发展

(2)现状

既可以允许在客户端浏览器，也可以运行在服务器端

(3)特点

解释型语言，编译一行执行一行。

弱类型语言

基于对象

跨平台

4.JS的执行环境

(1)浏览器自带的JS解释器

(2)nodeJS下的JS解释器

在命令行下 node -v 查看系统中nodejs版本号

(3)执行JS代码

浏览器：

创建01.js和01.html

在01.html中引入01.js

<script src="./01.js"></script>

node.js下

node C:/xampp/.../01.js

5.js代码规范

(1)区分大小写

(2)每行代码结束的分号客家可不加，提倡都加

(3)分为当行注释(//......)和多行注释(/\*......\*/)

6.变量

(1)变量就是用于存放数据的容器

x=1 y=2

(2)变量的命名规则

变量名称是以字母、数字、美元符号($)、下划线组成的；不能以数字开头。

多个连词之间的命名方式（下划线命名法、驼峰命名法）

user\_name userName

不能使用关键字和保留字作为变量名

(3)变量的注意

变量声明后，可以重新赋值

变量声明后未赋值，此时的值是undefined

使用未声明的变量会报错

(4)一次性声明多个变量

var a=1,b=2,c;

多个变量之间用逗号隔开。

7.常量

一旦声明不能重新赋值。

8.数据类型

分为原始类型和引用类型

原始类型分为数值型、字符串型、布尔型、未定义型(undefined)、空(null)

(1)数值型

分为整型和浮点型

整型在内存中占4个字节，浮点型占8个字节

8进制，以0开头，例如：var num2=012; num2为10。

16进制，以0x开头，例如：var num3=0xb; num3为11，x不区分大小写

Day6

1.

10进制，1234.56->1.23456**E3**->123456**E-2**

typeof(数据) 检测数据类型

(2)字符串型

数据被引号包含就是字符串类型；不区分单双引号

console.log('健'.charCodeAt());\*/

(3)布尔型

在程序中**真**或者**假**的结果

true/false

常用语一些是否的结果，如是否登录，是否注册

(4)未定义型

声明了变量未赋值，结果就是undefined

(5)空

用于释放（销毁）一个引用类型的地址，只有一个值null

2.数据类型转换

(1)隐式转换

①数字+字符串：数字被转换成字符串

②数字+布尔型：布尔型被转成数字 true->1 false->0

③布尔型+字符串：布尔型转换成了字符串

JS中加号(+)的作用

执行加法运算

执行字符串的拼接

使用 -\*/ 执行运算

尝试将运算符的两端转成数值型，如果含有非数字则返回NaN(Not a Number)。

NaN 类型 number

(2)强制转换

①将任意类型转为整型

**parseInt()**

从开头查找数字，遇到非数字或者小数点，返回前边的数字

②将任意类型转为浮点型

**parseFloat()**

转换规则和parseInt类似，区别在于遇到小数点继续往后查找数字。

③将任意类型转为数值型

**Number()**

如果要转换的数据中含有非数字，则返回NaN

true->1 false->0

④数值型和布尔型转为字符串型

**toString()**

var num=10

num.toString(16) //a

如果要转换的数据是数值，可以设置进制(8,16,2)

3.运算符

表达式：由运算符连接操作的数据，所组成的形式就是表达式

(1)算术运算符

+ - \* / % ++ --

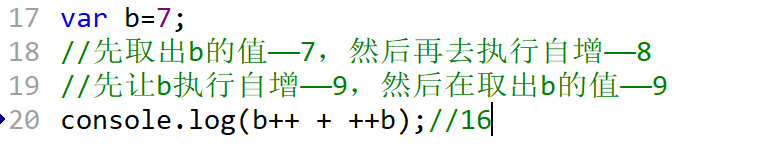
%取余

++ 自增，在原来的基础之上加1

-- 自减，在原来的基础之上减1

console.log(num++) 先打印num的值，再执行自增

console.log(++num) 先自增，再打印



(2)比较运算符

> < >= <= == != ===(全等于) !==(不全等于)

返回一个布尔型的结果

==只是比较两个值是否相同

===不仅比较值，还会比较类型是否相同

!==同理

3>'10' //false

数字和字符串比较，字符串转成数字

'3'>'10' //true

比较收个字符的Unicode码，如果首个字符相同，则比较第二个字符

3>'10a' //false

3<'10a' //false

3=='10a' //false

'10a' -> NaN

NaN和任何数比较(> >= < <= ==)都返回false

NaN==NaN 返回false

(3)逻辑运算符

&& 并且 || 或者 ! 非

返回一个布尔型的结果

&& 关联的两个条件都满足，结果是true，否则false

|| 关联的两个条件只需满足其一，结果是true，否则false

! 取反 !false -> true !true -> false

逻辑短路

&& 当第一个条件为false的时候，就不需要在执行第二个条件

|| 当第一个条件为true的时候，就不需要再执行第二个条件

(4)位运算符(了解)

在执行运算符的时候，会把数字转成二进制进行运算

按位与(&) 3&5 上下两位都是1，结果是1，否则是0

按位或(|) 3|5 上下两位含有1，结果是1，否则是0

按位异或(^) 5^7 上下两位不同为1，相同为0

按位右移(>>) 7>>1 删除二进制的最后一位，大概变小到原来的一半

按位左移(<<) 7<<1 在二进制的最后添加一个0，增加一倍

(5)赋值运算符

= += -= \*= /= %=

(6)三目运算符

单目运算符：只需要一个数据或者表达式

a++ a-- !false

双目运算符：需要两个数据或者表达式

+ - \* / % > < >= <= == != === !== && || & | ^ >> << = += -= \*= /= %=

三目运算符：需要三个数据或者表达式

条件表达式 **?** 表达式1 **:** 表达式2

age>=18 ? console.log('成年人') : console.log('未成年人');

如果条件表达式为true，执行表达式1；如果条件表达式为false，执行表达式2

Day7

1.浏览器端函数

alert() 弹出警示框(消息框)

prompt() 弹出提示框(输入框)，需要使用变量来接受输入的值；值得类型是字符串。

2.流程控制

程序=算法+数据

程序分为顺序执行、选择执行、循环执行

(1)if语句

语句1

if(条件表达式){

语句2

}

语句3;

执行流程：

①执行语句1

②执行条件表达式，如果为true，执行语句2，false跳过

③语句3

注意：如果if后的语句中只有一行，是可以省略大括号。

在if语句的条件表达式中，有一些值默认就是false

0、NaN、''、undefined、null

(2)if-else语句

语句1;

if(条件表达式)

{

语句2

}else

{

语句3

}

执行过程：

①执行语句1

②执行条件表达式，如果是true，执行语句2；如果是false，执行语句3

(3)if-else的嵌套

用于判断多钟情况

语句0;

if(条件表达式1){

语句1;

}else if(条件表达式2){

语句2;

}else ...... if(条件表达式n){

语句n

}else{

语句n+1} //以上所有的条件表达式都是false

执行流程：

①执行语句0

②执行条件表达式1

如果是true，执行语句1；

如果是false，执行条件表达式2

.......

③如果以上条件都是false，执行语句n+1

2.switch-case语句

是-一种特殊的分支语句，可以根据一个表达式的不同值，来选择执行不同的程序。

语句0;

switch(表达式){

case 1; //如果表达式的值是1

语句1;

break; //终止，不会再往后执行其他语句

...

case n;

语句n;

break;

default:

语句n+1;

}

注意：在case中表达式和值的比较实用的是全等于比较，要求值和类型都要满足结果才是true。

对比if-else嵌套和switch-case语句

相同点：两者都可以用于多项分支语句。

不同点：if-else可以判断相等或者不等的情况，实用范围更广；switch-case只实用全等的情况，结构上更为清晰，执行效率相对高。

3.循环执行

循环：就是一遍又一遍执行**相同或者相似**的代码

循环的两个要素：

循环的条件：重复的次数

循环体：重复执行的相同或者相似代码

(1)while循环

while(循环的条件){ //是一个布尔型的值

循环体

}

Day8

1.break关键字

break可以结束任何形式的循环

说明：''(空字符)在和数字比较的时候，转成0

2.do-while循环

do{

循环体

}while(循环条件);

不管循环条件是否为true，都会执行一次循环体

3.for循环

for(初始值;循环条件;i的变化){

循环体

}

①执行初始值

②判断循环条件

③如果循环条件是true执行循环体，是false结束循环

④如果执行了循环体，执行i的变化

⑤重新执行②

如果循环条件表达式中有多个条件，以最后一个条件为准

4.break和continue

break：结束循环，后续不会再执行其他的循环

continue：跳过本次循环，继续下一次循环

5.循环嵌套

while，do-while，for循环三者之间可以互相嵌套

Day9

1.函数

parseInt() parseFloat() typeof()

分为系统函数和自定义函数

自定义函数：

function：功能体、函数，可以接受若干个数据，返回处理的结果。用于封装反复执行的代码

(1)创建普通函数

Function 函数名称(){

函数体——要封装的反复执行的代码

}

调用

函数名称();

(2)创建带有参数的函数：

Function 函数名称(参数列表){ //形参

函数体

}

函数名称(参数列表) //实参

参数列表：可以是0个或者多个数据，之间用逗号隔开。穿件函数是的参数称为形参，调用函数是的参数称为实参，调用的时候，实参的值赋给形参。

形参本质上就是一个声明了的变量，但未赋值。

(3)带有返回值得函数

function 函数名(参数列表){

函数体

return 返回值

}

//调用

函数名称(参数列表)

return表示函数执行后，所返回的结果。

注意：

①如果没有return或者return后没有返回值，结果都是undefined。

②return可以返回任意类型的数据。

③return后的所有代码都不会被执行。

**对比return、break和continue**

return返回结果，用于终止函数的执行，常用于函数中。

break用于结束循环，结束switch语句。

continue跳过当前循环，继续下一次循环。

2.变量的作用域

(1)作用域

变量或者函数的可访问范围

分为两种：

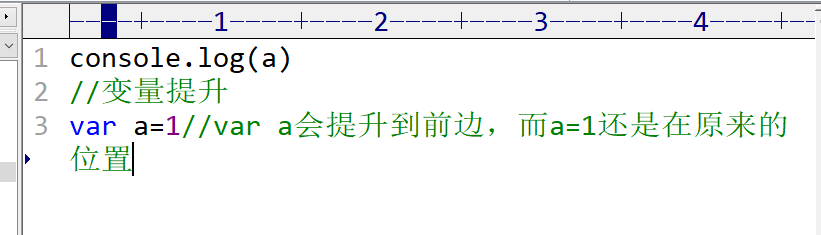
全局作用域：在全局作用域下声明的变量可以在任意位置访问到。

函数(局部)作用域：函数作用域下声明的变量只能在函数内部访问。

注意：在函数内部使用var关键字声明的变量是局部变量，不使用var关键字声明的变量是全局变量。

(2)变量声明提升

JS程序执行前，使用var关键字声明的变量会提升到所在作用域的最前边，但赋值还是在原来的位置



3.函数的作用域

函数和变量类似，也分为全局作用域和函数作用域

全局作用域：在全局作用域下创建的函数可以在任意位置调用。

函数作用域：在函数作用域下创建的函数只能在函数内部调用。

函数声明提升：和变量一样，在程序执行前，把使用function声明的函数提升到最前边

function fun(){

return 1

}

函数调用：fun()获取函数的返回值(return后的值)

函数名称：fun保存的是函数在堆内存中的地址

4.递归的调用

在函数的内部调用自身

递归要有跳出条件，需要结合return使用

Day10

1.匿名函数

没有名字的函数 function(){ }

创建函数——函数声明

function 函数名称(){}

(1)创建函数——函数表达式

var 函数名称=function(形参列表){

函数体

return 返回值

}

调用：函数名称(实参列表)

对比函数声明和函数表达式的区别

函数声明存在函数提升，在任何的位置都可以调用

函数表达式不存在函数提升，必须先创建再调用

(2)匿名函数自调用

创建函数(局部)作用域，防止造成全局污染

(function(){

函数体//就是局部作用域，创建的变量和函数都是不能被外部访问

})()

(3)作为回调函数

把匿名函数作为实参传递给形参，此时的形参就是函数名称

function fn(num){

//num就是函数的名称

num() //调用传递的匿名函数

}

fn(function(){......})

2.系统函数(全局函数)

encodeURI() 对一个url进行编码

decodeURI() 对一个已经编码的url进行解码

parseInt() 将数据转为整型

parseFloat() 将数据转为浮点型

isNaN() 检查一个数据是否为NaN，是->true 不是->false

isFinite() 检查一个数据是否为有限值，是->true 不是->false

1/0->Infinity

eval() 执行字符串中的表达式 eval('1+2') -> 3

3.对象

是一种引用类型数据，存储在堆内存中。

对象：是一组属性(property)和方法/功能(method)的集合

(1)JS中的对象

内置对象：JS提供的

宿主对象：根据不同的执行环境来划分

自定义对象：自己创建的对象

(2)创建自定义对象

①对象字面量(直接量)

②内置构造函数

③自定义构造函数

4.使用对象字面量创建对象

使用大括号{ }创建空对象

属性名和属性值之间用冒号隔开

多组属性之间用逗号隔开

属性名中引号可加可不加，如果出现特殊字符，必须添加引号

var phone={color:'red','made-in':'China'}

5.使用内置构造函数创建对象

var book=new Object() //创建一个空对象

book**.id**=103 //添加属性

book**['title']**='三国演义' //添加属性，属性名必须加引号，如果不加引号，会被认为是变量

6.访问对象中的属性

(1)获取属性值

emp.eid

emp['ename']

如果要获取的属性名不存在，返回undefined

(2)遍历对象中的属性(for-in)

获取到对象中每一个属性名，进而获取属性值

**for**(var key **in** emp){

//emp要遍历的对象

//key要遍历的每一个属性名

//emp[key]通过属性名获取对应的属性值

}

注意：for-in不能遍历预定义(JS默认为每一个对象添加的)的属性

7.检测对象中是否含有某个属性

'属性名' in 对象 // true ->存在 false->不存在

对象.hasOwnProperty('属性名') // true ->存在 false->不存在

对象.属性名 === undefined //true ->不存在 false->存在

8.对象中的方法

var person={

name:'Tom',

say:function(){

this.name //this指代当前的对象

}

}

person.say()

Day11

数组

数组是有多个元素组成的集合

每一个元素就代表一个数据

1.创建数组

(1)数组字面量

[元素1,元素2......]

数组中可以存放任意类型的数据

(2)内置构造函数

new Array(5) //初始化数组的长度为5，可以继续添加第6个元素

new Array(元素1,元素2,......)

访问数组中的元素

数组名称[下标]，下标是从0开始

2.获取数组元素的个数

数组名称.length

使用数组长度添加一个新的元素

数组[数组.length] = 值

3.数组的分类

数组分为**索引数组**和**关联数组**

索引数组：以整数作为下标

关联数组：以字符串作为下标

var arr=[]

arr['eid'] = 1

arr['ename'] = 'tom'

4.遍历数组中的元素

for循环，循环遍历数组的下标

for (var i=0; i<score.length; i++)

{

i 代表数组元素的下标

score[i] 下标对应的元素

}

注意：只能遍历索引数组

for-in

for (var key in arr)

{

key 数组的下标

arr[key] 下标对应的元素

}

注意：既可以遍历索引数组，也可以遍历关联数组。

5.数组中的方法(API)

API-应用程序编程接口：预先定义好的函数/方法

**toString()**  将数组中的元素按逗号分隔成字符串

**join('字符')**  将数组中的元素按照指定的字符分隔成字符串

**concat(arr1,arr2......)** 拼接两个或者更多的数组

**slice(start,end)** 截取数组中的元素，start开始的下标，end结尾的下标，不包括end本身；负数表示倒数

**splice(start,count,value1,value2......)** 删除数组中的元素；start开始的下标，count删除的个数，value1，value2......删除后补充的元素

reverse() 翻转数组中的元素

sort() 对数组中的元素进行排序，默认按照Unicode由小到大

对数字排序

sort(function(a,b){

return a-b //由小到大

return b-a //由大到小

})

Day12

1.数组API(方法)

**push()** 往数组的末尾添加元素，返回数组的长度

**pop()**  删除数组末尾的元素，返回删除的元素

**unshift()** 往数组的末尾添加元素，返回数组的长度

**shift()** 删除数组开头的元素，返回删除的元素

2.二维数组

数组中的每一个元素也是数组

**var arr=[ [],[],[]... ]**

访问二维数组中的元素 arr[下标][下标]

3.字符串操作

包装对象：目的是让原始类型的数据也可以像引用类型一样，具有属性和方法

JS提供了3种包装类型：String、Number、Boolean

将任意数据包装成字符串对象

**new String(true)** 返回object类型

**String(true)** 返回字符串 'true'

(1)转义字符——**\**

转换字符的意义

**\n** 将字符n转义成换行

**\t** 将字符t转义成制表符(tab键)

**\'** 将引号转成普通的字符

......

(2)字符串中常用方法

**toUpperCase()**  将英文字母转为大写

**toLowerCase()**  将英文字母转为小写

**length** 获取字符串的长度

**charAt()** 获取下标对应的字符

**charCodeAt()** 获取摸一个字符对应的Unicode码

**indexOf(value,start)** 查找某个字符串的下标，value是要查找的字符串，start开始查找的下标，默认是0，如果找不到返回-1

**lastIndexOf(value,start)** 查找摸一个字符串最后一次出现的下标，找不到返回-1

**slice(start,end)** 截取字符串，start开始的下标，end结束的下标，不包含end本身；如果end为空，截取到最后

**substr(start,count)** 截取字符串，start开始的小标，count截取的长度，如果count为空，截取到最后

**substring()**

**split(sep)**  按照指定的字符分隔为数组，sep是分隔符

4.匹配模式

作用：用于查找、替换字符串

**replace(value1,value2)** 查找并替换。value1要查找的字符串，value2要替换的字符串；value1可以使用字符串形式，也可以使用正则表达式形式 /china/ig

i -> ignore 忽略大小写

g -> global 全局查找

**match(value)** 用于查找匹配的字符串，返回一个数组

**search(value)** 用于查找满足条件的第一个字符的下标，如果找不到返回-1

5.Math对象

Math对象不需要使用new创建，可以直接使用。

**PI** 获取圆周率

**abs()** 去绝对值

**floor()** 向下取整

**ceil()** 向上取整

**round()** 四舍五入取整

**max()** 取一组数字的最大值

**min()** 取一组数字的最小值

**pow(x,y)** 取x的y次幂

**random()** 取随机 >=0 <1

Day13

1.字符串方法

**String.fromCharCode(index)** 获取任意Unicode码对应的字符

**substring(start,end)**  截取字符串，start开始的下标，end结尾的下标，不包含end本身；如果两个参数是负数，自动转成0

2.Date对象

用于对日期和时间进行存储和计算

(1)创建Date对象

new Date('2018/11/11 10:20:30')

new Date(2018,10,11,10,20,30)//第2个参数月份的范围0~11

new Date() 存储当前的系统时间

new Date(100\*60\*60\*24) 存储的是距离计算机元年的毫秒数对应的日期时间

(2)获取Date对象的信息

**getFullYear()/getMonth()/getDate()/getHours()/getMinutes()/getSeconds()/getMilliseconds()/getDay()(星期0~6)/getTime()(距离计算机元年毫秒数)**

(3)转为本地字符串

toLocaleString() // 年-月-日 时:分:秒

toLocaleDateString() // 年-月-日

toLocaleTimeString() // 时:分:秒

(4)设置Date对象的信息

setFullYear()/setMonth()/setDate()/setHours()/setMinutes()/setSeconds()/setMilliseconds()/setTime()

3.Number对象

new Number(值) 创建对象

将一个数据转为Number对象，本质还是数字

Number.MAX\_VALUE 获取计算机能存储的最大值

Number.MIN\_VALUE 获取计算机能存储的最小值

toFixed(n) 保留小数点后n位

toString() 将数字转为字符串类型

数字+'' //隐式转为字符串类型

4.Boolean对象

new Boolean(值) 创建布尔对象，本质上讲数据转为布尔型

Boolean(值) 转为布尔型

!!值 隐式讲数据转为布尔型

toString() 将布尔型数据转为字符串

**null的作用**：用于释放(销毁)一个引用类型的数据

5.错误处理

SyntaxError 语法错误，错误的使用了中文，缺少括号...程序不会执行

ReferenceError 引用错误，使用未声明的变量

TypeError 类型错误，错误的使用了数据的类型，错误的使用括号

RangeError 范围错误，参数的使用超出了范围

引用错误、类型错误、范围错误出现后，会影响后续代码的执行

**异常处理**

try{

尝试执行的代码，可能出现错误

}catch(err){

err:捕获的错误信息

处理错误的方案

}

6.ES6新特征

**E**CMA**S**cript6

(1)块级作用域——局部作用域

使用let关键字声明的变量，只能在块级作用域下访问，不能被外部访问

块级作用域：{ }、for、while、do-while都是块级作用域

(2)箭头函数

是回调函数的另一种写法，和匿名函数不完全一致

sort((a,b)=>{

return a-b

})

如果箭头函数的函数体中只有一行代码，并且是以return形式，可以简化为

sort((a,b)=>a-b)

day14

1.ES6新特征

(1)函数中的参数

ES6允许为形参设置默认值，如果没有传递实参，自动调用形参的默认值

(2)模板字符串

`在此之间可以写任意形式的代码 ${JS语法}`

2.nodejs概述

nodejs基于谷歌V8引擎(JS解释器)，运行在服务器端的语言，基于JS。

**对比JS和nodejs**

http://nodejs.cn

https://nodejs.org

(1)JS运行在浏览器端，存在多个浏览器，容易产生兼容性的问题；而nodejs在服务器端只有一个运行环境，不存在兼容性。

(2)两者都有内置(ES)对象、自定义对象、宿主对象(根据执行环境的不同)

(3)JS用于网页中的交互效果，而nodejs用于服务器的数据库操作、文件操作...

**nodejs的执行方式**

脚本模式 node C:/xampp/.../1.js

交互模式

node 回车

两次ctrl+c 或者输入.exit

3.全局对象

nodejs：global

在交互模式下，声明的变量或者创建的函数都属于全局对象下的，可以使用global访问；例如 var a = 1; global.a

在文件中声明的变量或者创建的函数都属于是局部作用域下的，不能使用global来访问

JS：window

在浏览器下，文件中声明的变量或者创建的函数都输域是全局作用域下的，可以使用全局对象访问；例如 var a = 1; window.a

(1)console对象

global.console.log() 打印消息

global.console.info() 打印消息

global.console.warn() 打印警告消息

global.console.error() 打印错误消息

global.console.time('自定义字符串') 开始计时

global.console.timeEnd('自定义字符串') 结束计时

自定义字符串前后要保持一致

(2)process对象

查看当前计算机的进程

process.arch 查看当前CPU架构 x64

process.platform 查看当前的操作系统 win32

process.env 查看当前计算机的环境变量

process.version 查看当前nodejs的版本号

process.pid 查看当前的进程编号

process.kill() 杀死某一个编号的进程

(3)Buffer对象

缓冲区：在内存中存储数据的区域，存储网络传输是的资源

创建buffer

var buf = Buffer.alloc(5,'abcde')

将buffer存储的数据转为普通字符

buf.toString()

(4)全局函数

parseInt/parseFloat/encodeURI/decodeURI/isNaN/isFinite/eval

①一次性定时器

开启

var timer = setTimeout(回调函数,间隔的时间)

当间隔的时间到了，执行回调函数；单位是毫秒

清除

clearTimeout(timer)

②周期性定时器

开启

var timer = setInterval(回调函数,间隔的时间)

当间隔的时间到了，执行回调函数

清除

clearInterval(timer)

③立即执行

process.nextTick(回调函数)

在当前事件循环的结尾执行

var timer = setImmediate(回调函数)

clearImmediate

在下一个事件循环的开头执行

4.模块

模块可以理解为是一个功能体

在nodejs下模块分为自定义模块、核心模块(官方提供)、第三方模块

在nodejs下任意一个文件都是一个模块，文件中的代码默认是被一个构造函数所包含，

(function(exports,require,module,\_\_dirname,\_\_filename){

//程序员编写的代码

})

\_\_dirname 当前模块(文件)的完整路径

\_\_filename 当前模块(文件)的完整路径和文件名称

require() 引入一个模块

module 指代当前的模块对象

module.exports 当前模块的导出对象(公开)，可以供其他的模块使用的属性和方法

exports 等价于module.exports

day15

1.模块

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 以路径开头 | 不以路径开头 |
| 文件模块 | require('./circle.js')  常用语用户自定义的模块，如果后缀名是js的话，可以省略后缀名 | require('querystring')  常用于引入官方提供的核心模块 |
| 目录模块 | require('./02\_2')  在02\_2目录下自动引入文件index.js；或者使用package.json文件声明main属性，来指定要引入的文件名称 | require('04\_2')  要求引入的目录放在当前目录下node\_modules中。如果查找不到，则到上一级目录下查找，直到顶层目录。常用于第三方模块 |

2.包和npm

npm:Node Package Manage

包(package)：就是一个目录模块，里面包含有多个文件，其中有一个文件命名为package.json的文件，是包说明文件

自动下载 http://www.npmjs.com

切换到下载的目录

①cd 完整路径

change directory

②在要下载的目录下，按住shift键，单机鼠标右键->在此处打开powershell窗口

使用npm安装第三方包

npm install 包的名称

3.核心模块

是nodejs官方提供的模块，可以直接引入，不需要创建

(1)查询字符串模块——querystring

浏览器向服务器发送请求，传递数据的一种方式

http://www.codeboy.com/product\_details.html?lid=5&name=dell

parse() 将查询字符串解析为对象

stringify() 将对象转换成查询字符串

(2)URL模块

parse() 将url解析为对象

protocol 协议

hostname 主机(域名/IP地址)

port 端口

pathname 文件在服务器上的路径

query 查询字符串

format() 将对象转换成url

query属性对应的是对象

(3)文件系统模块——fs

①fs.stat(path,callback)/fs.statSync(path) 查看文件的状态，通过回调函数来获取结果

path 要查看的文件的路径

callback 回调函数

err 如果查看失败的错误信息

stats 文件的状态信息

isDirectory() 是否为目录

isFile() 是否为文件

**对比同步和异步的区别**

同步会阻止后续代码的执行，只有方法执行完，才能继续执行后边的代码；是通过返回值来获取结果

异步不会阻止后续代码的执行，把执行的结果放到整个程序的最后执行；是通过回调函数来获取结果

②fs.mkdir(path,callback)/fs.mkdirSync(path)创建目录

path 要创建的目录的路径

callback 回调函数，只有一个参数

err 如果创建失败的错误信息

③fs.rmdir(path,callback)/fs.rmdirSync(path)删除目录

path 要删除的目录的路径

callback 回调函数，获取删除的结果

err 如果删除失败的错误信息

④fs.readdir(path,callback)/fs.readdirSync(path) 读取目录中的文件

callback

files 读取的文件，返回数组

⑤fs.writeFile(path,data,callback) 写入文件/创建文件

data 要写入的数据

如果文件不存在，则创建文件；如果文件已经存在，则清空文件中的内容，然后写入

day16

1.文件系统模块——fs

fs.unlink(path,callback)/fs.unlinkSync(path) 删除文件

fs.existsSync(path) 判断文件是否存储

存在true不存在false

fs.readFile(path,callback)/fs.readFileSync(path) 读取文件，返回的数据是buffer形式

fs.appendFile(path,data,callback)/fs.appendFileSync(path,data) 追加写入，如果文件不存在则创建文件，如果文件已经存在，则在末尾写入数据

2.http协议

是浏览器和web服务器之间的通信协议

(1)通用头信息

Request URL：请求的URL，要向服务器端请求那个文件

Request Method：请求的方法 get/post

Status Code：响应的状态码

2\*\* 服务器成功的响应

3\*\* 响应的重定向，跳转到另一个网址

4\*\* 客户端错误

5\*\* 服务器端错误

(2)响应头信息

(3)请求头信息

(4)请求主体