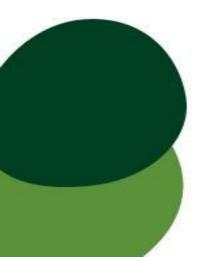
# JavaScript进阶

---JS数据类型、值与类型转换







# JavaScript进阶

---JS数据类型、值与类型转换

参见《深入理解JS》第8章、《JS权威指南》第3章





#### 内容刚要

- ➤ JS的数据类型
- > 不同类型的值
- > 数据类型转换



# 数据类型(参见《深入理解JS》8.1节)

Undefined

- •JS (ES5) 数据类型 (6种) 及其划分 (2类)
  - 基本 (原始) 类型 (Number、String、Boolean、Null、Undefined)
  - 引用 (对象) 类型 (Object (Array、Function、Date、Error等) )

Object 对象 Array 是,其引用分配在栈区或堆 Date 区,引用的对象分配在堆区 … String Boolean 注意:定义为基本 Null 类型的函数局部变 量分配在栈区

•数据类型检测方法(typeof、instanceof)参见实例demo01

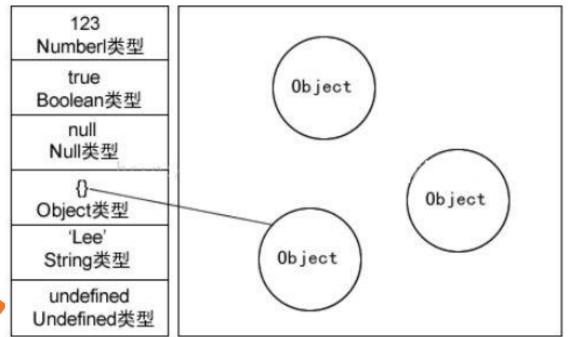


参考链接: http://www.jianshu.com/p/75057391ad51

# 基本类型与引用类型的区别

#### •内存分配方式不同

- 堆区与栈区、存值与存地址、影响变量的生命周期(自动清除、垃圾回收)
- 函数内定义的基本数据类型的临时变量分配在栈区
- 引用数据类型的变量的引用(地址)存储在栈区或堆区,被引用(指向)的对象存储在堆区 株内存 堆内存



思考:对象的属性如果是基本类型,那么该属性是分配在堆区还是栈区

栈区常用来存储函数局部临时变量,一般数据量较小堆区常用来存储更为复杂的数据结构的对象



参见实例demo02

# 基本类型与引用类型的区别

# •赋值时不同

#### 参见实例demo03

- 赋值、赋引用(地址)、深拷贝与浅拷贝

## •判等时的不同

参见实例demo04

- 值类型是判断变量的值是否相等(值比较)
- 引用类型是判断所指向的内存空间是否相同(引用比较)

# •函数参数传递时的不同

- 按值传递(call by value)
- 按引用传递(call by reference)

#### 参见实例demo05

注意:真正决定这几种不同的是数据类型,而不是内存分配方式,内存分配方式决定的是变量的生命周期



#### 内容刚要

- ➤ JS的数据类型
- > 不同类型的值
- > 数据类型转换



# 基本数据类型的值(原始值、参考教程8.2、8.3节)

•Number类型的值

参见实例demo06

- 整数与浮点数
- NaN、Infinity、-Infinity、+0、-0
- •String类型的值
  - 空字符、字符和字符串、转义字符
- Boolean 类型的值
  - true、false
- •Null与Undefined
  - null, undefined

河北解范太学软件学院

参见实例demo07

参见实例demo08

# 引用数据类型的值(对象、参考教程8.2节)



# •简单对象

- 例: var obj = {name: "Jack", age: 20};

# •数组

- 例: var arr = [1,2,true, "Hi"];

# •函数对象

#### 参见实例demo09

- 例: var foo = function(x,y){...};//函数也是对象(可执行的对象),也有属性和方法

# •正则对象

- 例: var reg = /^a+b+\$/;



# 包装对象(参见《深入理解JS》8.4节)

# •包装对象

- 数字、布尔、字符串等基本数据类型都有对应的包装对象类型,可以将其包装成对象
- 例: new Number(20); new String('SomeStr');//装箱
- 存储或读取基本类型 (字符串、数字、布尔) 值的属性时, 会创建临时包装对象
- 例: console.log('Hello, World'.length);
- 基本类型其属性不能被改变、添加或删除(原始值不可变性)

## •临时对象在使用之后立即释放

```
- 例: var str=" test";
str.p = 4; //设置临时对象属性
var t = str.p; // 临时对象已释放,再输出t时为undefined 参见实例demo10
```



#### 内容刚要

- > JS的数据类型
- > 不同类型的值
- > 数据类型转换





值	转换成的布尔值				
undefined	False				
null	False				
布尔值	与输入相同(不用转换)				
数字	0, NaN 转换成 false, 其他数字转换成 true				
字符串	"转换成 false, 其他字符串转换成 true				
对象	总是为 true				

# •转换方式

- Boolean () value? true: false, !! value

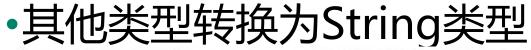


# •其他类型转换为Number类型

值	<b>结一果</b>			
undefined	NaN			
null	0			
布尔值	false 转换成 0, true 转换成 1			
数字	保持不变(没什么好转换的)			
字符串	解析字符串中的数字(忽略开头和结尾的空格): 空字符转换成 0。比如 '3.141'转换成 3.141			
对象	调用 ToPrimitive(value, number) (参见 8.5.3 "算法: ToPrimitive()——将值转换为原始值") 并转换生成的原始类型			

# •转换方式

- Number () \ +value \ parseFloat \ parseInt



值	结果 ***			
undefined	'undefined'			
null	'null'			
布尔值	false->'false' true->'true'			
数字	(例如, 3.141->'3.141')			
字符串	输出即输入(无须转换)			
对象	调用 ToPrimitive(value, String) (参见 8.5.3 "算法: ToPrimitive()——将值转换为原始值")并将原始值结果转换为字符串			

# •转换方式

- String () " +value value.toString();

值	转换为: 字符串	数字	布尔值	对象
undefined	"undefined"	NaN	false	throws TypeError
null	"null"	0	false	throws TypeError
true	"true"	1		new Boolean(true)
false	"false"	0		new Boolean(false)
""(空字符串)		0	false	new String("")
"1.2"(非空,数字)		1.2	true	new String("1.2")
"one"(非空,非数字)		NaN	true	new String("one")
0	"0"		false	new Number(0)
-0	"0"		false	new Number(-0)
NaN	"NaN"		false	new Number(NaN)
Infinity	"Infinity"		true	new Number(Infinity)
-Infinity	"-Infinity"		true	new Number(-Infinity)
1(无穷大,非零)	"1"		true	new Number(1)
{}(任意对象)	参考3.8.3节	参考3.8.3节	true	11
[](任意数组)	**	0	true	
[9](1个数字元素)	"9"	9	true	
['a'](其他数组)	使用join()方法	NaN	true	
function(){}(任意函数)	参考3.8.3节	NaN	true	





## • 隐式类型转换

#### 参见实例demo12 Part1

- 使用关系运算符时的转换(==、>、<、引用类型和基本类型比较时)
- 使用算数运算符时的转换 ('img'+ 3 + '.jpg'; "25" -0;)
- 使用逻辑运算符时的转换 ( !!0; )
- 执行流程语句时的转换 (if(obj){...})

## • 显式类型转换(使代码更清晰) 参见实例demo12 Part2

- Boolean () 、Number () 、String () 、Object () 参见权威教程50-54页
- 数转为字符串 (toString()、toFixed()、toPrecision()、toExponential())
- 字符串转为数字 (parseInt()、parseFloat())
- 对象转换为原始值 (toString()、valueOf())









#### 思考

- 类对象与内置对象
- Object、Array、Date等(是对象?、是构造函数?、是类型?)
- Math、JSON (是对象?、是构造函数?、是类型?)

- console.log(typeof Boolean);
- console.log(typeof Number);
- console.log(typeof String);



