

# | Node.js 培训

afterloe 2016 年 7 月  
第一天

▲ node 环境搭建

▲ ecmascript6 语法介绍

▲ 创建 http 服务

## 目录

# node 环境搭建

## Node.js 简介

Node.js 是一个基于 Chrome V8 引擎的 JavaScript 运行环境。Node.js 使用了一个事件驱动、非阻塞式 I/O 的模型，使其轻量又高效。Node.js 的包管理器 npm，是全球最大的开源库生态系统。

## 下载地址

网址：<https://nodejs.org/en>

Node 版本 6.3.0 或 6.X 以上

## 为什么选择 6.X

相对于之前的 node 来说，6.x 的 v8 引擎在 IO 处理上更加优秀，同时 6.x 的版本能够直接使用 ecmaScript6 而之前的版本需要添加很多参数才能运行 ecmaScript6 的代码。如果不是为了做 C++ 拓展，那么 32 或 64 都无所谓了。

# node 环境搭建

## node 测试

cmd 直接输入

```
node -v      // v6.3.0
```

```
npm -v       // 3.10.3
```

```
node
```

```
>> process
```

```
>> console.log( "hello word" );
```

```
>>.exit
```

# ecmascript6 语法介绍

## let 和 const

1. 不存在变量提升, 只能在声明的位置后面使用。
2. 块级作用域

## const

1. const 声明一个只读的常量。一旦声明, 常量的值就不能改变。
2. 只声明不赋值, 就会报错

## 箭头函数

1. ecmascript 6 允许使用 => 来申明函数

# ecmascript6 语法介绍

## 2. 箭头函数的一些注意事项

（1）函数体内的 `this` 对象，就是定义时所在的对象，而不是使用时所在的对象。

（2）不可以当作构造函数，也就是说，不可以使用 `new` 命令，否则会抛出一个错误。

（3）不可以使用 `arguments` 对象，该对象在函数体内不存在。如果要用，可以用 `Rest` 参数代替。

（4）不可以使用 `yield` 命令，因此箭头函数不能用作 `Generator` 函数。

（5）`this` 对象的指向是可变的，但是在箭头函数中，它是固定的。

# ecmascript6 语法介绍

## 变量解构

1. 按照一定模式，从数组和对象中提取值，对变量进行赋值，这被称为解构
2. 数据结构具有 Iterator 接口的，都可以采用数组形式的解构赋值（Set，Map，String）
3. 如果等号右边是数值和布尔值，则会先转为对象
4. 用途很多
  - 交换变量的值
  - 从函数返回多个值
  - 提取 JSON 数据
5. 推荐使用解构来给变量赋值

# 创建 http 服务

```
const http = require('http');  
const [hostname,port] = ['127.0.0.1',3000];  
  
let server = http.createServer((req, res) => {  
  res.statusCode = 200;  
  res.setHeader('Content-Type', 'text/plain');  
  res.end('Hello World\n');  
});  
  
server.listen(port, hostname, () => {  
  console.log(` Server running at http://${hostname}:${port}/` );  
});
```



A solid red vertical bar.

# 谢谢