

js基礎～応用雑記

基礎

- 変数
 - var
 - let
 - const
 - 命名規則
 - letとvarの違い→巻き上げ
 - 代入
 - 再代入
 - 定義
- 配列
 - インデックス
 - lengthプロパティ
- オブジェクト
 - ブラケット記法
 - ドット記法
 - 参照渡しと値渡し
 - プロパティとメソッド
- データ型
 - プリミティブ
 - ブーリアン
 - 文字列
 - 数値
 - undefined
 - null
 - テンプレートリテラル
- オブジェクト
 - 配列
 - オブジェクト
 - 関数など
- 演算子
 - 算術
 - →省略記法
 - 等価/不等価
 - →厳密等価演算→暗黙的な型変換
 - 比較
 - 論理
- 制御構文
 - 条件分岐
 - if
 - switch
 - 繰り返し

- for
- while
- 関数
 - 定義
 - 呼び出し
 - 実行
 - 戻り値
 - アロー
 - コンストラクタ関数/インスタンス
- スコープ
 - グローバルスコープ
 - ローカルスコープ
 - let→ブロックスコープ
 - var→ブロックを形成しない

応用

- this
 - 実行コンテキストによる違い
 - →script : グローバルスコープ
 - →module : undefined
 - 呼び出し方による違い
- クラス
 - コンストラクタとインスタンス()
 - プロトタイプメソッド
 - 静的メソッド
- プロトタイプ(クラス構文優先?)
 - プロトタイプオブジェクト
 - プロトタイプチェーン
- 継承
 - super
 - プロトタイプ継承
 - 静的メソッドの継承
- 参照渡しと値渡しなんて存在しない(優先度低い)

DOM

- DOM基礎
 - DOMツリー
- イベントバブリング
 - stopPropagation
- preventDefault