

20170510面向对象

面向对象：

是一种对现实世界理解和抽象的方法，是计算机编程技术，发展到一定阶段后的产物。

是一种编程思想，简单来说就是把具有相同特征的东西归为一类并且返回一个对象，这个对象的特征挂在构造函数的原型上。

抽象：

抽-抽出，抽离；抽出像的部分；

归类：把具有相同的特征的东西归为一类；

1. 会归类 ---->封装函数；

2. 适应面向对象的编程方式；

面向对象的特征：

抽象 封装 继承；

构造函数：

构造

对象的函数（函数return一个对象，这个函数就叫构造函数）；

变量：前面是无主的；

属性：有主就叫；

方法：前面有主函数；

函数：前面是无主的函数

NEW：

new: 运算符，专门运算函数；

使用new以后：

1. 如果不传参数等同于函数调用；

2. 默认不在返回undefined而是返回obj；

3. 如果加return，后面的是对象类型，那么返回值就为return后边的那个对象；如果不是对象类型，那么就会返回new出来的那个对象；

4. this, this只想new出来的这个对象；

原型的性能问题：

prototype:

每个函数都自带属性或者方法，其中有一个属性就叫prototype；

prototype的值为对象；

prototype只给构造函数的实例化对象使用；

解决实例化对象使用方法时性能的问题

JS有个特性：

实例化对象上如果没有某个属性或者方法，那么一定会去构造函数的原型上找这个属性或者方法；

一个构造函数：

属性放在构造函数内；

方法放在构造函数

--proto-- 对象身上一定有原型链，一定没有原型；
原型链就是实例化对象与构造函数原型的桥梁；
实例化对象的原型链 等于 构造函数的原型