第一章

## 1-1 认识JS

Web前端开发师需要掌握什么技术?也许你已经了解HTML标记(也称为结构)，知道了CSS样式(也称为表示)，会使用HTML+CSS创建一个漂亮的页面，但这还不够，它只是静态页面而已。我们还需使用JavaScript增加行为，为网页添加动态效果

Javascript能做什么？

1.增强页面动态效果(如:下拉菜单、图片轮播、信息滚动等)

2.实现页面与用户之间的实时、动态交互(如:用户注册、登陆验证等)

进阶篇学习什么？

我们学习了如何插入JS、输出内容及简单的DOM操作，**JavaScript进阶篇**让您进一步的了解JS的变量、数组、函数、语法、对象、事件、DOM操作，制作简单的网页动态效果。

第二章

## 2-2 变量命名

1. 必须以字母、下划线或美元符号开头，后面可以跟字母、下划线、美元符号和数字。
2. 变量名区分大小写，如:A与a是两个不同变量。
3. 不允许使用JavaScript关键字和保留字做变量名。

## 2-3 变量声明

声明变量语法：var 变量名；

Var还可以一次声明多个变量，变量之间用","逗号隔开

注：变量也可以不声明，直接使用，但为了规范，需要先声明，后使用。

## 2-4 变量赋值

Var 变量名 = 值；

//这里“=”号的作用是变量赋值，不是等于号。

## 2-5 表达式

表达式是指具有一定的值、用操作符把常数和变量连接起来的代数式。一个表达式可以包含常数或变量。

## 2-7 自加一，自减一

变量++；变量--；

## 2-8 比较操作符

== 等于 !=不等于

## 2-9 逻辑与操作符

&& 是并且的意思，两个值都为真才判断为真

|| 是或者的意思，两个值都为假才判断为假

！ 是“不是“的意思，真变假，假变真

真 true 假 false

## 2-12 操作符优先级

算术操作符—比较操作符—逻辑操作符—赋值符号

//高到低

第三章

3-1 什么是数组

数组是一个值的集合，每个值都有一个索引号，从0开始，每个索引都有一个相应的值，根据需要添加更多数值。

3-2 如何创建数组

var myarray = new Array();

注：1.创建的新数组是空数组，没有值，如输出，则显示undefined。

2.虽然创建数组时，指定了长度，但实际上数组都是变长的，也就是说即使指定了长度为8，仍然可以将元素存储在规定长度以外。

3-3 数组赋值

var myarr=new Array();

myarr[1]=”值”;

注：数组每个值有一个索引号，从0开始。

数组存储的数据可以是任何类型（数字、字符、布尔值等）

3-4 向数组增加新元素

myarr[还没有值得位置]=值；

使用一个新索引，为数组增加一个新元素

3-6 数组属性length

Myarray.length;

//获得数组myarray的长度

注：数组的上下限分别是：0和length-1

length属性是可变的，这点需要注意下

数组随元素的增加，长度也会改变

第四章

4-1 做判断

if(条件) { 条件成立时执行代码 }

注：if小写，大写字母会出错

4-2 二选一

if(条件) { 条件成立时执行的代码}

else {条件不成立时执行的代码}

4-3 多重判断

if(条件1) { 条件1成立时执行的代码 }

else if (条件2)

{ 条件2成立时执行的代码}

else { 条件1、2不成立时执行的代码 }

4-4 多种选择

Switch(表达式)

{

case 值1：

执行代码块 1

break；

case 值2：

执行代码块 2

break；

defaule:

与case值1、case值2…case值n 不用时执行的代码

}

注：Switch必须赋初始值，值与每个case值匹配。满足执行该 case 后的所有语句，并用break语句来阻止运行下一个case。如所有case值都不匹配，执行**default**后的语句。

4-5 重复循环

**for**(初始化变量;循环条件;循环迭代)

{

  循环语句

 }

4-6 反复循环

while（判断条件）

{

循环语句

}

4-7 来回循环

do

{

循环语句

}

while（判断条件）

4-8 退出循环

break；

4-9 继续循环

**for**(初始条件;判断条件;循环后条件值更新)

{

if(特殊情况)

{ **continue;** }

循环代码

}

第五章

5-2 定义函数

function 函数名()

{

函数体；

}

5-3 函数调用

函数名();

//<script>里直接调用函数

onclick=”函数名()”

//HTML按钮，onclick点击事件，直接写函数名

5-4 有参数的函数

function 函数名(参数1，参数2)

{

函数代码

}

注：参数可以多个，根据需要增减参数个数。参数之间用逗号隔开

5-5 返回值得函数

return 返回值；

//返回函数值，return后面的值叫做返回值

注：函数中参数和返回值不只是数字，还可以是字符串等其他类型

第六章

6-1 什么是事件

|  |  |
| --- | --- |
| 事件 | 说明 |
| onclick | 鼠标单击事件 |
| onmouseover | 鼠标经过事件 |
| onmouseout | 鼠标移开事件 |
| onchange | 文本框内容改变事件 |
| onselect | 文本框内容被选中事件 |
| onfocus | 光标聚焦 |
| onblur | 光标离开 |
| onload | 网页导入 |
| onunload | 关闭网页 |

注： 不同的浏览器对ounload事件支持不同，用ounload事件需百度

第七章

7-2 日期对象

var Udate=new Date();

//new Date()的首字母必须大写，使Udate成为日期对象，并且已有初始值：当前电脑系统时间

访问方法语法：“<日期对象>.<方法>“

|  |  |
| --- | --- |
| 方法名称 | 功能描述 |
| get/setDate() | 返回/设置日期 |
| get/setFullYear() | 返回/设置年份，用四位数表示 |
| get/setYear() | 返回/设置年份 |
| get/setMonth() | 返回/设置月份  0：一月…11：十二月，所以加一 |
| get/setHours() | 返回/设置小时，24小时制 |
| get/setMinutes() | 返回/设置分钟数 |
| get/setSeconds() | 返回/设置秒钟数 |
| get/setTime() | 返回/设置时间（毫秒为单位） |
| getDay() | 返回星期  返回的是0-6数字，0表示星期天 |

7-6 字符串对象

