

promise & 模块化

promise 从入门到精通

为什么需要 promise ?

Javascript 是一门单线程语言，所以早期我们解决异步的场景时，大部分情况都是通过回调函数来进行。

例如在浏览器中发送 ajax 请求，就是常见的一个异步场景，发送请求后，一段时间服务端响应之后我们才能拿到结果。如果我们希望在异步结束之后执行某个操作，就只能通过回调函数这样的方式进行操作。

```
var dynamicFunc = function(cb) {  
  setTimeout(function() {  
    cb();  
  }, 1000);  
}  
  
dynamicFunc(function() {console.log(123)});
```

例如上面这个例子，这里的 `dynamicFunc` 就是一个异步的函数，里面执行的 `setTimeout` 会在 1s 之后调用传入的 `cb` 函数。按照上面的调用方式，最终 1s 之后，会打印 123 这个结果。

同样的，如果后续还有内容需要在异步函数结束时输出的话，就需要多个异步函数进行嵌套，非常不利于后续的维护。

```
setTimeout(function() {  
  console.log(123);  
  
  setTimeout(function() {  
    console.log(321);  
    // ...  
  }, 2000);  
  
}, 1000);
```

为了能使回调函数以更优雅的方式进行调用，在 ES6 中 js 产生了一个名为 `promise` 的新规范，他让异步操作的变得近乎「同步化」。

Promise 基础

在支持 ES6 的高级浏览器环境中，我们通过 `new Promise()` 即可构造一个 `promise` 实例。

这个构造函数接受一个函数，分别接受两个参数，`resolve` 和 `reject`，代表着我们需要改变当前实例的状态到 `已完成` 或是 `已拒绝`。

```
function promise1() {  
    return new Promise(function(resolve,  
reject) {  
        // 定义异步的内容  
        setTimeout(function() {  
            console.log('1s 后输出');  
            // 输出完成后，调用函数传入的 resolve 函数，  
            将该 promise 实例标记为已完成，当前 promise  
            串行继续执行  
            resolve();  
        }, 1000);  
    });  
}
```

```
function promise2() {  
    return new Promise(function(resolve) {  
        setTimeout(function() {  
            console.log('2s 后输出');  
            resolve();  
        }, 2000);  
    });  
}
```

上面的两个 promise 实例，串联起来即可写为：

```
promise1().then(function() { return  
promise2(); });
```

也可以简写为

```
promise1().then(promise2);
```

浏览器中执行之后，即可看到，1s 之后出现 **1s 后输出** 字样，再经过 2s 出现 **2s 后输出** 字样。在这个例子中我们能看到。当前 promise 如果状态变为已完成（执行了 resolve 方法），那么就会去执行 then 方法中的下一个 promise 函数。

同样的，如果我们的 promise 变为已拒绝状态（执行了 reject 方法），那么就会进入后续的异常处理函数中。

```
function promise3() {  
    return new Promise(function(resolve,  
reject) {  
        var random = Math.random() * 10; // 随  
机一个 1 - 10 的数字  
        setTimeout(function() {  
            if (random >= 5) {  
                resolve(random);  
            } else {  
                reject(random);  
            }  
        }, 1000);  
    });  
}
```

```
    });  
}  
  
var onResolve = function(val) {  
    console.log('已完成: 输出的数字是', val);  
};  
  
var onReject = function(val) {  
    console.log('已拒绝: 输出的数字是', val);  
}  
  
// promise 的 then 也可以接受两个函数, 第一个参  
数为 resolve 后执行, 第二个函数为 reject 后执行  
promise3().then(onResolve, onReject);  
  
// 也可以通过 .catch 方法拦截状态变为已拒绝时的  
promise  
promise3().catch(onReject).then(onResolve);  
  
// 也可以通过 try catch 进行拦截状态变为已拒绝的  
promise  
try {  
    promise3().then(onResolve);  
} catch (e) {  
    onReject(e);  
}
```

这个例子使用了三种方式拦截最终变为「已拒绝」状态的 promise，分别是使用 **then** 的第二个参数，使用 **.catch** 方法捕获前方 **promise** 抛出的异常，使用 **try catch** 拦截代码块中 **promise** 抛出的异常

同时我们还可以发现，在改变 promise 状态时调用 **resolve** 和 **reject** 函数的时候，也可以给下一步 **then** 中执行的函数传递参数。这个例子中我们把随机生成的数字传给了 **resolve** 和 **reject** 函数，我们也就能在 **then** 中执行函数的时候拿到这个值。

总结一下本小节的内容：

1. promise 会有三种状态，「进行中」「已完成」和「已拒绝」，进行中状态可以更改为已完成或已拒绝，已经更改过状态后无法继续更改（例如从已完成改为已拒绝）。
2. ES6 中的 Promise 构造函数，我们构造之后需要传入一个函数，他接受两个函数参数，执行第一个参数之后就会改变当前 promise 为「已完成」状态，执行第二个参数之后就会变为「已拒绝」状态。
3. 通过 **.then** 方法，即可在上一个 promise 达到已完成时继续执行下一个函数或 promise。同时通过 **resolve** 或 **reject** 时传入参数，即可给下一个函数或 promise 传入初始值。
4. 已拒绝的 promise，后续可以通过 **.catch** 方法或是

.then 方法的第二个参数或是 try catch 进行捕获。

如何封装异步操作为 promise

我们可以将任何接受回调的函数封装为一个 promise，下面举几个简单的例子来说明。

```
// 原函数
function dynamicFunc(cb) {
  setTimeout(function() {
    console.log('1s 后显示');
    cb();
  }, 1000);
}

var callback = function() {
  console.log('在异步结束后 log');
}

// 用传入回调函数的方式执行
dynamicFunc(callback);
```

上面的例子就是最传统的，使用传入回调函数的方式在异步结束后执行函数。我们可以通过封装 promise 的方式，将这个异步函数变为 promise。

```
function dynamicFuncAsync() {
```

```

return new Promise(function(resolve) {
    setTimeout(function() {
        console.log('1s 后显示');
        resolve();
    });
});

var callback = function() {
    console.log('在异步结束后 log');
}

dynamicFuncAsync().then(function() {
    callback(); });

```

再举一个例子，发送 ajax 请求也可以进行封装：

```

function ajax(url, success, fail) {
    var client = new XMLHttpRequest();
    client.open("GET", url);
    client.onreadystatechange = function() {
        if (this.readyState !== 4) {
            return;
        }
        if (this.status === 200) {
            success(this.response);
        } else {

```



```

        fail(new Error(this.statusText));
    }
};
client.send();
};

ajax('/ajax.json', function()
{console.log('成功')}, function()
{console.log('失败')});

```

我们可以看到，调用 ajax 方法时需要传入 success 和 fail 的回调函数进行调用。我们可以不传入回调函数，通过封装 promise 的方式，在原来的执行回调函数的地方更改当前 promise 的状态，就可以通过链式调用。

```

function ajaxAsync(url) {
    return new Promise(function(resolve,
reject){
        var client = new XMLHttpRequest();
        client.open("GET", url);
        client.onreadystatechange = function()
        {
            if (this.readyState !== 4) {
                return;
            }
            if (this.status === 200) {
                resolve(this.response);
            }
        }
    });
}

```

```
        } else {
            reject(new Error(this.statusText));
        }
    };
    client.send();
});

ajaxAsync('/ajax.json')
    .then(function() {
        console.log('成功');
    }, function() {
        console.log('失败');
    })
```

总结一下当前小节：

1. 我们可以轻松的把任何一个函数或者是异步函数改为 promise，尤其是异步函数，改为 promise 之后即可进行链式调用，增强可读性。
2. 将带有回调函数的异步改为 promise 也很简单，只需要在内部实例化 promise 之后，在原来执行回调函数的地方执行对应的更改 promise 状态的函数即可。

promise 规范解读

任何符合 promise 规范的对象或函数都可以成为 promise，promise A plus 规范地址：<https://promisesaplus.com/>

上面我们熟悉了整体 promise 的用法，我们知道了如何去创建一个 promise，如何去使用它，后面我们也熟悉了如何去改造回调函数到 promise。本小节我们详细过一遍 promise A+ 规范，从规范层面明白 promise 使用过程中的细节。

术语

Promise：promise 是一个拥有 `then` 方法的对象或函数，其行为符合本规范。

具有 then 方法（thenable）：是一个定义了 `then` 方法的对象或函数；

值（value）：指任何 JavaScript 的合法值（包括 `undefined`，thenable 和 promise）；

异常（exception）：是使用 `throw` 语句抛出的一个值。

原因（reason）：表示一个 promise 的拒绝原因。

要求

promise 的状态

一个 Promise 的当前状态必须为以下三种状态中的一种：**等待态（Pending）**、**已完成（Fulfilled）**和**已拒绝（Rejected）**。

- 处于等待态时，promise 需满足以下条件：可以变为「已完成」或「已拒绝」
- 处于已完成时，promise 需满足以下条件：1. 不能迁移至其他任何状态 2. 必须拥有一个**不可变的值**
- 处于已拒绝时，promise 需满足以下条件：1. 不能迁移至其他任何状态 2. 必须拥有一个**不可变的原因**

必须有一个 then 方法

一个 promise 必须提供一个 `then` 方法以访问其当前值和原因。

promise 的 `then` 方法接受两个参

数：`promise.then(onFulfilled, onRejected)` 他们都是可选参数，同时他们都是函数，如果 `onFulfilled` 或 `onRejected` 不是函数，则需要忽略他们。

- 如果 `onFulfilled` 是一个函数
 - 当 `promise` 执行结束后其必须被调用，其第一个参数为 `promise` 的值

- 在 `promise` 执行结束前其不可被调用
- 其调用次数不可超过一次
- 如果 `onRejected` 是一个函数
 - 当 `promise` 被拒绝执行后其必须被调用，其第一个参数为 `promise` 的原因
 - 在 `promise` 被拒绝执行前其不可被调用
 - 其调用次数不可超过一次
- 在执行上下文堆栈仅包含平台代码之前，不得调用 `onFulfilled` 或 `onRejected`
- `onFulfilled` 和 `onRejected` 必须被作为普通函数调用（即非实例化调用，这样函数内部 `this` 非严格模式下指向 `window`）
- `then` 方法可以被同一个 `promise` 调用多次
 - 当 `promise` 成功执行时，所有 `onFulfilled` 需按照其注册顺序依次回调
 - 当 `promise` 被拒绝执行时，所有的 `onRejected` 需按照其注册顺序依次回调
- `then` 方法必须返回一个 `promise` 对象 `promise2 = promise1.then(onFulfilled, onRejected);`
 - 只要 `onFulfilled` 或者 `onRejected` 返回一个值 `x`，`promise2` 都会进入 `onFulfilled` 状态
 - 如果 `onFulfilled` 或者 `onRejected` 抛出一个异常 `e`，则 `promise2` 必须拒绝执行，并返回拒

因 e

- 如果 `onFulfilled` 不是函数且 `promise1` 状态变为已完成, `promise2` 必须成功执行并返回相同的值
- 如果 `onRejected` 不是函数且 `promise1` 状态变为已拒绝, `promise2` 必须执行拒绝回调并返回相同的据因

```
var promise1 = new Promise((resolve,
reject) => {reject();});
const promise2 = promise1
  .then(null, function() {
    return 123
  });

promise2
  .then(
    () => {
      console.log('promise2 已完成');
    },
    () => {
      console.log('promise2 已拒绝');
    }
  );
```

promise 的解决过程

Promise 解决过程是一个抽象的操作，其需输入一个

`promise` 和一个值，我们表示为 `[[Resolve]]`

`(promise, x)`（这句话的意思就是把 `promise` resolve 了，同时传入 `x` 作为值）

```
promise.then(function(x) {  
    console.log('会执行这个函数，同时传入 x 变量的  
    值', x);  
});
```

如果 `x` 有 `then` 方法且看上去像一个 `Promise`，解决程序即尝试使 `promise` 接受 `x` 的状态；否则其用 `x` 的值来执行 `promise`。

- 如果 `promise` 和 `x` 指向同一对象，以 `TypeError` 为据因拒绝执行 `promise`
- 如果 `x` 为 `promise`
 - 如果 `x` 处于等待态，`promise` 需保持为等待态直至 `x` 被执行或拒绝
 - 如果 `x` 处于已完成态，用相同的值执行 `promise`
 - 如果 `x` 处于拒绝态，用相同的据因拒绝 `promise`

```
var promise1 = function() {  
    return new Promise(function(resolve) {  
        setTimeout(function() {  
            console.log(1);  
        });  
    });  
};
```

```

        resolve();
    }, 1000)
});
}

var promise2 = function() {
    return new Promise(function(resolve) {
        setTimeout(function() {
            console.log(2);
            resolve();
        }, 2000);
    });
}

promise1()
    .then(function() {
        return promise2(); // 此处返回一个
        promise 实例
    })
    .then(function() {console.log('已完成')},
function() {console.log('已拒绝')});

```

- 如果 x 为 Object 或 function（不常见）
 - 首先尝试执行 x.then
 - 如果取 `x.then` 的值时抛出错误 `e`，则以 `e` 为据因拒绝 `promise`

- 如果 `then` 是函数，将 `x` 作为函数的作用域 `this` 调用。传递两个回调函数作为参数，第一个参数叫做 `resolvePromise`，第二个参数叫做 `rejectPromise`：
 - 如果 `resolvePromise` 以值 `y` 为参数被调用，则运行 `[[Resolve]](promise, y)`
 - 如果 `rejectPromise` 以据因 `r` 为参数被调用，则以据因 `r` 拒绝 `promise`
 - 如果 `resolvePromise` 和 `rejectPromise` 均被调用，或者被同一参数调用了多次，则优先采用首次调用并忽略其他的调用
 - 如果调用 `then` 方法抛出了异常 `e`
 - 如果 `resolvePromise` 或 `rejectPromise` 已经被调用，则忽略
 - 否则以 `e` 为据因拒绝 `promise`
- 如果 `then` 不为函数，以 `x` 为参数将 `promise` 变为已完成状态
- 如果 `x` 不为对象或者函数，以 `x` 为参数将 `promise` 变为已完成状态（重要且常见）

1. `catch` 里面有 `throw`，`return` 了一个已拒绝的

promise, 只有这两种情况, catch 之后还会进入 catch, 否则 catch 之后进入 then

Promise 构造函数上的静态方法

Promise.resolve

返回一个 promise 实例, 并将它的状态设置为已完成, 同时将他的结果作为传入 promise 实例的值

```
var promise = Promise.resolve(123);

promise
  .then(function(val) {
    console.log('已完成', val);
  });

// 已完成 123
```

同样的, `Promise.resolve` 的参数也可以处理对象, 函数等内容, 处理方式和上面规范中介绍的相同。

Promise.reject

返回一个 promise 实例，并将它的状态设置为已拒绝，同时也将他的结果作为原因传入 onRejected 函数

```
var promise = Promise.reject(123);

promise
  .then(null, function(val) {
    console.log('已拒绝', val);
  });

// 已拒绝 123
```

Promise.all

返回一个 promise 实例，接受一个数组，里面含有多个 promise 实例，当所有 promise 实例都成为已完成状态时，进入已完成状态，否则进入已拒绝状态。

```
var promise1 = function() {
  return new Promise(function(resolve) {
    setTimeout(function() {
      console.log(1);
      resolve();
    }, 1000)
  });
}
```

```
var promise2 = function() {  
    return new Promise(function(resolve) {  
        setTimeout(function() {  
            console.log(2);  
            resolve();  
        }, 2000);  
    });  
}  
  
Promise.all([promise1(), promise2()])  
    .then(function() {  
        console.log('全部 promise 均已完成');  
    });
```

注意，此时多个 promise 是同时进行的，也就是在上面这个例子中，等待 1s 打印 1 之后，再等待 1s 就会打印 2 和「全部 promise 均已完成」。

Promise.race

返回一个 promise 实例，接受一个数组，里面含有多个 promise 实例，当有一个 promise 实例状态改变时，就进入该状态且不可改变。这里所有的 promise 实例为竞争关系，只选择第一个进入改变状态的 promise 的值。

```
var promise1 = function() {  
    return new Promise(function(resolve) {
```

```
    setTimeout(function() {
        console.log(1);
        resolve(1);
    }, 1000)
});
}

var promise2 = function() {
    return new Promise(function(resolve) {
        setTimeout(function() {
            console.log(2);
            resolve(2);
        }, 2000);
    });
}

Promise.race([promise1(), promise2()])
    .then(function(val) {
        console.log('有一个 promise 状态已经改变',
val);
    });
```

generator / async await 简介

在 ES6 之后，我们可以使用 generator 和 async/await 来操作 promise，比起使用 promise 串行的调用来说，他们从语法层面让调用关系显得更加串行。

```
function promise1() {  
  return new Promise(function(resolve) {  
    setTimeout(function() {  
      console.log(1);  
      resolve();  
    }, 1000)  
  });  
}
```

```
function promise2() {  
  return new Promise(function(resolve) {  
    setTimeout(function() {  
      console.log(2);  
      resolve();  
    }, 2000);  
  });  
}
```

// 使用 generator 函数

```
function* gen() {  
  yield promise1();  
  yield promise2();  
}
```

```
}  
var g = gen();  
g.next();  
g.next();  
  
// 使用 async/await 函数`  
(async function() {  
  try {  
    const result = await promise1();  
    await promise2();  
    console.log('已完成');  
  } catch (e) {  
    console.log(e);  
    console.log('已拒绝');  
  }  
})();
```

JS 模块化从入门到精通

在 WEB 开发的早期，为了团队协作和代码维护的方便，许多开发者会选择将 JavaScript 代码分开写在不同的文件里面，然后通过多个 script 标签来加载它们。

```
<script src="./a.js"></script>  
<script src="./b.js"></script>  
<script src="./c.js"></script>
```

虽然每个代码块处在不同的文件中，但最终所有 JS 变量还是会处在同一个 **全局作用域** 下，这时候就需要额外注意由于作用域 **变量提升** 所带来的问题。

```
<!-- index.html -->
<script>
  // a.js
  var num = 1;
  setTimeout(() => console.log(num),
1000);
</script>
<script>
  // b.js
  var num = 2;
</script>
```

在这个例子中，我们分别加载了两个 script 标签，两段 JS 都声明了 **num** 变量。第一段脚本的本意本来是希望在 1s 后打印自己声明的 **num** 变量 **1**。但最终运行结果却打印了第二段脚本中的 **num** 变量的结果 **2**。虽然两段代码写在不同的文件中，但是因为运行时声明变量都在全局下，最终产生了冲突。

同时，如果代码块之间有依赖关系的话，需要额外关注脚本加载的顺序。如果文件依赖顺序有改动，就需要在 html 手动变更加载标签的顺序，非常麻烦。

要解决这样的问题，我们就需要将这些脚本文件「模块化」：

1. 每个模块都要有自己的 **变量作用域**，两个模块之间的内部变量不会产生冲突。
2. 不同模块之间保留相互 **导入和导出** 的方式方法，模块间能够相互通信。模块的执行与加载遵循一定的规范，能保证彼此之间的依赖关系。

主流的编程语言都有处理模块的关键词，在这些语言中，模块与模块之间的内部变量相互不受影响。同时，也可以通过关键字进行模块定义，引入和导出等等，例如 JAVA 里的 `module` 关键词，python 中的 `import`。

但是 JavaScript 这门语言在 Ecmascript6 规范之前并没有语言层面的模块导入导出关键词及相关规范。为了解决这样的问题，不同的 JS 运行环境分别有着自己的解决方案。

CommonJS 规范初探

Node.js 就是一个基于 V8 引擎，事件驱动 I/O 的服务端 JS 运行环境，在 2009 年刚推出时，它就实现了一套名为 **CommonJS** 的模块化规范。

在 CommonJS 规范里，每个 JS 文件就是一个 **模块 (module)**，每个模块内部可以使用 `require` 函数和 `module.exports` 对象来对模块进行导入和导出。

```
// 一个比较简单的 CommonJS 模块
const moduleA = require("./moduleA"); // 获取相邻的相对路径 `./moduleA` 文件导出的结果
module.exports = moduleA; // 导出当前模块内部 moduleA 的值
```

下面这三个模块稍微复杂一些，它们都是合法的 CommonJS 模块：

```
// index.js
require("./moduleA");
var m = require("./moduleB");
console.log(m);

// moduleA.js
var m = require("./moduleB");
setTimeout(() => console.log(m), 1000);

// moduleB.js
var m = new Date().getTime();
module.exports = m;
```

- **index.js** 代表的模块通过执行 `require` 函数，分别

加载了相对路径为 `./moduleA` 和 `./moduleB` 的两个模块，同时输出 **moduleB** 模块的结果。

- **moduleA.js** 文件内也通过 `require` 函数加载了 **moduleB.js** 模块，在 1s 后也输出了加载进来的结果。
- **moduleB.js** 文件内部相对来说就简单的多，仅仅定义了一个时间戳，然后直接通过 `module.exports` 导出。

它们之间的 **物理关系** 和 **逻辑关系** 如下图：

在装有 Node.js 的机器上，我们可以直接执行 `node index.js` 查看输出的结果。我们可以发现，无论执行多少次，最终输出的两行结果均相同。

虽然这个例子非常简单，但是我们却可以发现 CommonJS 完美的解决了最开始我们提出的痛点：

1. 模块之间内部即使有相同的变量名，它们运行时没有冲突。这说明它有处理模块变量作用域的能力。上面这个例子中三个模块中均有 `m` 变量，但是并没有冲突。
2. `moduleB` 通过 `module.exports` 导出了一个内部变量，而它在 `moduleA` 和 `index` 模块中能被加载。这说明它有导入导出模块的方式，同时能够处理基本的依赖关系。
3. 我们在不同的模块加载了 `moduleB` 两次，我们得到了相同的结果。这说明它保证了模块单例。

但是，这样的 CommonJS 模块只能在 Node.js 环境中才能运行，直接在其他环境中运行这样的代码模块就会报错。这是因为只有 node 才会在解析 JS 的过程中提供一个 `require` 方法，这样当解析器执行代码时，发现有模块调用了 `require` 函数，就会通过参数找到对应模块的物理路径，通过系统调用从硬盘读取文件内容，解析这段内容最终拿到导出结果并返回。而其他运行环境并不一定在解析时提供这么一个 `require` 方法，也就不能直接运行这样的模块了。

从它的执行过程也能看出来 CommonJS 是一个 **同步加载模块** 的模块化规范，每当一个模块 `require` 一个子模块时，都会停止当前模块的解析直到子模块读取解析并加载。

适合 WEB 开发的 AMD 模块化规范

另一个为 WEB 开发者所熟知的 JS 运行环境就是浏览器了。浏览器并没有提供像 Node.js 里一样的 `require` 方法。不过，受到 CommonJS 模块化规范的启发，WEB 端还是逐渐发展起来了 AMD，SystemJS 规范等适合浏览器端运行的 JS 模块化开发规范。

AMD 全称 **Asynchronous module definition**，意为异步的模块定义，不同于 CommonJS 规范的同步加载，AMD 正如其名所有模块默认都是异步加载，这也是早期为了满足 web 开发的需要，因为如果在 web 端也使用同步加载，那么页面在解析脚本文件的过程中可能使页面暂停响应。

而 AMD 模块的定义与 CommonJS 稍有不同，上面这个例子的三个模块分别改成 AMD 规范就类似这样：

```
// index.js
require([ 'moduleA', 'moduleB' ],
function(moduleA, moduleB) {
    console.log(moduleB);
});

// moduleA.js
define(function(require) {
    var m = require('moduleB');
    setTimeout(() => console.log(m), 1000);
});

// moduleB.js
define(function(require) {
    var m = new Date().getTime();
```

```
    return m;  
  });
```

我们可以对比看到，AMD 规范也支持文件级别的模块，模块 ID 默认为文件名，在这个模块文件中，我们需要使用 `define` 函数来定义一个模块，在回调函数中接受定义组件内容。这个回调函数接受一个 `require` 方法，能够在组件内部加载其他模块，这里我们分别传入模块 ID，就能加载对应文件内的 AMD 模块。不同于 CommonJS 的是，这个回调函数的返回值即是模块导出结果。

差异比较大的地方在于我们的入口模块，我们定义好了 `moduleA` 和 `moduleB` 之后，入口处需要加载进来它们，于是乎就需要使用 AMD 提供的 `require` 函数，第一个参数写明入口模块的依赖列表，第二个参数作为回调参数依次会传入前面依赖的导出值，所以这里我们在 `index.js` 中只需要在回调函数中打印 `moduleB` 传入的值即可。

Node.js 里我们直接通过 `node index.js` 来查看模块输出结果，在 WEB 端我们就需要使用一个 `html` 文件，同时在里面加载这个入口模块。这里我们再加入一个 **`index.html`** 作为浏览器中的启动入口。

如果想要使用 AMD 规范，我们还需要添加一个符合 AMD 规范的加载器脚本在页面中，符合 AMD 规范实现的库很多，比较有名的就是 **require.js**。

```
<html>
    <!-- 此处必须加载 require.js 之类的 AMD 模块化库之后才可以继续加载模块-->
    <script src="/require.js"></script>
    <!-- 只需要加载入口模块即可 -->
    <script src="/index.js"></script>
</html>
```

使用 AMD 规范改造项目之后的关系如下图，在物理关系里多了两个文件，但是模块间的逻辑关系仍与之前相同。

启动静态服务之后我们打开浏览器中的控制台，无论我们刷新多少次页面，同 Node.js 的例子一样，输出的结果均相同。同时我们还能看到，虽然我们只加载了 index.js 也就是入口模块，但当使用到 moduleA 和 moduleB 的时候，浏览器就会发请求去获取对应模块的内容。

从结果上来看，AMD 与 CommonJS 一样，都完美的解决了上面说的 **变量作用域** 和 **依赖关系** 之类的问题。但是 AMD 这种默认异步，在回调函数中定义模块内容，相对来说使用起来就会麻烦一些。

同样的，AMD 的模块也不能直接运行在 node 端，因为内部的 `define` 函数，`require` 函数都必须配合在浏览器中加载 `require.js` 这类 AMD 库才能使用。

能同时被 CommonJS 规范和 AMD 规范加载的 UMD 模块

有时候我们写的模块需要同时运行在浏览器端和 Node.js 里面，这也就需要我们分别写一份 AMD 模块和 CommonJS 模块来运行在各自环境，这样如果每次模块内容有改动还得去两个地方分别进行更改，就比较麻烦。

```
// 一个返回随机数的模块，浏览器使用的 AMD 模块
// math.js
define(function() {
    return function() {
        return Math.random();
    }
});

// 一个返回随机数的模块，Node.js 使用的
CommonJS 模块
module.exports = function() {
    return Math.random();
}
```

基于这样的问题， **UMD(Universal Module Definition)** 作为一种 **同构(isomorphic)** 的模块化解决方案出现，它能够让我们只需要在一个地方定义模块内容，并同时兼容 AMD 和 CommonJS 语法。

写一个 UMD 模块也非常简单，我们只需要判断一下这些模块化规范的特征值，判断出当前究竟在哪种模块化规范的环境下，然后把模块内容用检测出的模块化规范的语法导出即可。

```
(function(self, factory) {
```

```
    if (typeof module === 'object' &&
typeof module.exports === 'object') {
        // 当前环境是 CommonJS 规范环境
        module.exports = factory();
    } else if (typeof define === 'function'
&& define.amd) {
        // 当前环境是 AMD 规范环境
        define(factory)
    } else {
        // 什么环境都不是，直接挂在全局对象上
        self.umdModule = factory();
    }
})(this, function() {
    return function() {
        return Math.random();
    }
}));
```

上面就是一种定义 UMD 模块的方式，我们可以看到首先他会检测当前加载模块的规范究竟是什么。如果 `module.exports` 在当前环境中为对象，那么肯定为 CommonJS，我们就能用 `module.exports` 导出模块内容。如果当前环境中存在 `define` 函数并且 `define.amd` 为 `true`，那我们就可以使用 AMD 的 `define` 函数来定义一个模块。最后，即使没检测出来当前环境的模块化规范，我们也可以直接把模块内容挂

载在全局对象上，这样也能加载到模块导出的结果。

ESModule 规范

前面我们说到的 CommonJS 规范和 AMD 规范有这么几个特点：

1. 语言上层的运行环境中实现的模块化规范，模块化规范由环境自己定义。
2. 相互之间不能共用模块。例如不能在 Node.js 运行 AMD 模块，不能直接在浏览器运行 CommonJS 模块。

在 EcmaScript 2015 也就是我们常说的 ES6 之后，JS 有了语言层面的模块化导入导出关键词与语法以及与之匹配的 ESModule 规范。使用 ESModule 规范，我们可以通过 `import` 和 `export` 两个关键词来对模块进行导入与导出。

还是之前的例子，使用 ESModule 规范和新的关键词就需要这样定义：

```
// index.js
import './moduleA';
import m from './moduleB';
console.log(m);

// moduleA.js
import m from './moduleB';
setTimeout(() => console.log(m), 1000);

// moduleB.js
var m = new Date().getTime();
export default m;
```

ESModule 与 CommonJS 和 AMD 最大的区别在于，ESModule 是由 JS 解释器实现，而后两者是在宿主环境中运行时实现。ESModule 导入实际上是在语法层面新增了一个语句，而 AMD 和 CommonJS 加载模块实际上是调用了 `require` 函数。

// 这是一个新的语法，我们没办法兼容，如果浏览器无法解析就会报语法错误

```
import moduleA from './moduleA';
```

// 我们只需要新增加一个 require 函数，就可以首先保证 AMD 或 CommonJS 模块不报语法错误

```
function require() {}
```

```
const moduleA = require('./moduleA');
```

ESModule 规范支持通过这些方式导入导出代码，具体使用哪种情况得根据如何导出来决定：

```
import { var1, var2 } from './moduleA';
```

```
import * as vars from './moduleB';
```

```
import m from './moduleC';
```

```
export default {
```

```
  var1: 1,
```

```
  var2: 2
```

```
}
```

```
export const var1 = 1;
```

```
const obj = {
```

```
  var1,
```

```
  var2
```

```
};
```

```
export default obj;
```

这里又一个地方需要额外指出，`import {var1} from "./moduleA"` 这里的括号并不代表获取结果是个对象，虽然与 ES6 之后的对象解构语法非常相似。

// 这些用法都是错误的，这里不能使用对象默认值，对象 key 为变量这些语法

```
import {var1 = 1} from "./moduleA"
```

```
import {[test]: a} from "./moduleA";
```

// 这个才是 ESMModule 导入语句种正确的重命名方式

```
import {var1 as customVar1} from
```

```
"./moduleA";
```

// 这些用法都是合理的，因为 CommonJS 导出的就是个对象，我们可以用操作对象的方式来操作导出结果

```
const {var1 = 1} = require("./moduleA");
```

```
const {[test]: var1 = a} =
```

```
require("./moduleA");
```

// 这种用法是错误的，因为对象不能这么使用

```
const {var1 as customVar1} =
```

```
require("./moduleA");
```

用一张图来表示各种模块规范语法和它们所处环境之间的关系：

每个 JS 的运行环境都有一个解析器，否则这个环境也不会认识 JS 语法。它的作用就是用 ECMAScript 的规范去解释 JS 语法，也就是处理和执行语言本身的内容，例如按照逻辑正确执行 `var a = "123";`，`function func() {console.log("hahaha");}` 之类的内容。

在解析器的上层，每个运行环境都会在解释器的基础上封装一些环境相关的 API。例如 Node.js 中的 `global` 对象、`process` 对象，浏览器中的 `window` 对象，`document` 对象等等。这些运行环境的 API 受到各自规范的影响，例如浏览器端的 W3C 规范，它们规定了 `window` 对象和 `document` 对象上的 API 内容，以使得我们能让 `document.getElementById` 这样的 API 在所有浏览器上运行正常。

事实上，类似于 `setTimeout` 和 `console` 这样的 API，大部分也不是 JS Core 层面的，只不过是所有运行环境实现了相似的结果。

`setTimeout` 在 ES7 规范之后才进入 JS Core 层面，在这之前都是浏览器和 Node.js 等环境进行实现。

`console` 类似 `promise`，有自己的规范，但实际上也是环境自己进行实现的，这也就是为什么 Node.js 的 `console.log` 是异步的而浏览器是同步的一个原因。同时，早期的 Node.js 版本是可以使用 `sys.puts` 来代替

`console.log` 来输出至 `stdout` 的。

ESModule 就属于 JS Core 层面的规范，而 AMD，CommonJS 是运行环境的规范。所以，想要使运行环境支持 ESModule 其实是比较简单的，只需要升级自己环境中的 JS Core 解释引擎到足够的版本，引擎层面就能认识这种语法，从而不认为这是个 **语法错误(syntax error)**，运行环境中只需要做一些兼容工作即可。

Node.js 在 V12 版本之后才可以使用 ESModule 规范的模块，在 V12 没进入 LTS 之前，我们需要加上 `--experimental-modules` 的 flag 才能使用这样的特性，也就是通过 `node --experimental-modules index.js` 来执行。浏览器端 Chrome 61 之后的版本可以开启支持 ESModule 的选项，只需要通过 `` 这样的标签加载即可。

这也就是说，如果想在 Node.js 环境中使用 ESModule，就需要升级 Node.js 到高版本，这相对来说比较容易，毕竟服务端 Node.js 版本控制在开发人员自己手中。但浏览器端具有分布式的特点，是否能使用这种高版本特性取决于用户访问时的版本，而且这种解释器语法层面的内容无法像 AMD 那样在运行时进行兼容，所以想要直接使用就会比较麻烦。

后模块化时代

通过前面的分析我们可以看出来，使用 ESMModule 的模块明显更符合 JS 开发的历史进程，因为任何一个支持 JS 的环境，随着对应解释器的升级，最终一定会支持 ESMModule 的标准。但是，WEB 端受制于用户使用的浏览器版本，我们并不能随心所欲的随时使用 JS 的最新特性。为了能让我们的新代码也运行在用户的老浏览器中，社区涌现出了越来越多的工具，它们能静态将高版本规范的代码编译为低版本规范的代码，最为大家所熟知的就是 `babel`。

它把 JS Core 中高版本规范的语法，也能按照相同语义在静态阶段转化为低版本规范的语法，这样即使是早期的浏览器，它们内置的 JS 解释器也能看懂。

然后，不幸的是，对于模块化相关的 `import` 和 `export` 关键字，`babel` 最终会将它编译为包含 `require` 和 `exports` 的 CommonJS 规范。[点击连接在线查看编译结果](#)

这就造成了另一个问题，这样带有模块化关键词的模块，编译之后还是没办法直接运行在浏览器中，因为浏览器端并不能运行 CommonJS 的模块。为了能在 WEB 端直接使用 CommonJS 规范的模块，除了编译之外，我们还需要一个步骤叫做**打包(bundle)**。

所以打包工具比如 webpack / rollup , 编译工具 babel 它们之间的区别和作用就很清楚了

- 打包工具主要处理的是 JS 不同版本间模块化的区别
- 编译工具主要处理的是 JS 版本间语义的问题

如果使用了 ESMModule : 必须使用 webpack 和 babel

如果是 AMD 或 CommonJS : 只用 webpack