

JavaScript高级第02天笔记

1.构造函数和原型

1.1对象的三种创建方式--复习

1. 字面量方式

```
var obj = {};
```

2. new关键字

```
var obj = new Object();
```

3. 构造函数方式

```
function Person(name, age) {  
    this.name = name;  
    this.age = age;  
}  
var obj = new Person('zs', 12);
```

1.2静态成员和实例成员

1.2.1实例成员

实例成员就是构造函数内部通过this添加的成员 如下列代码中uname age sing 就是实例成员,实例成员只能通过实例化的对象来访问

```
function Star(uname, age) {  
    this.uname = uname;  
    this.age = age;  
    this.sing = function() {  
        console.log('我会唱歌');  
    }  
}  
var ldh = new Star('刘德华', 18);  
console.log(ldh.uname); //实例成员只能通过实例化的对象来访问
```

1.2.2静态成员

静态成员 在构造函数本身上添加的成员 如下列代码中 sex 就是静态成员,静态成员只能通过构造函数来访问

```
function Star(uname, age) {
  this.uname = uname;
  this.age = age;
  this.sing = function() {
    console.log('我会唱歌');
  }
}
Star.sex = '男';
var ldh = new Star('刘德华', 18);
console.log(Star.sex); //静态成员只能通过构造函数来访问
```

1.3 构造函数的问题

构造函数方法很好用，但是存在浪费内存的问题。



我们希望所有的对象使用同一个函数，这样就比较节省内存，那么我们要怎样做呢？

1.4 构造函数原型prototype

构造函数通过原型分配的函数是所有对象所共享的。

JavaScript 规定，每一个构造函数都有一个prototype 属性，指向另一个对象。注意这个prototype 就是一个对象，这个对象的所有属性和方法，都会被构造函数所拥有。

我们可以把那些不变的方法，直接定义在 prototype 对象上，这样所有对象的实例就可以共享这些方法。

```
function Star(uname, age) {
  this.uname = uname;
  this.age = age;
}
Star.prototype.sing = function() {
  console.log('我会唱歌');
}
var ldh = new Star('刘德华', 18);
var zxy = new Star('张学友', 19);
ldh.sing(); //我会唱歌
zxy.sing(); //我会唱歌
```

我会唱歌 ————→ ldh实例调用构造函数原型的方法

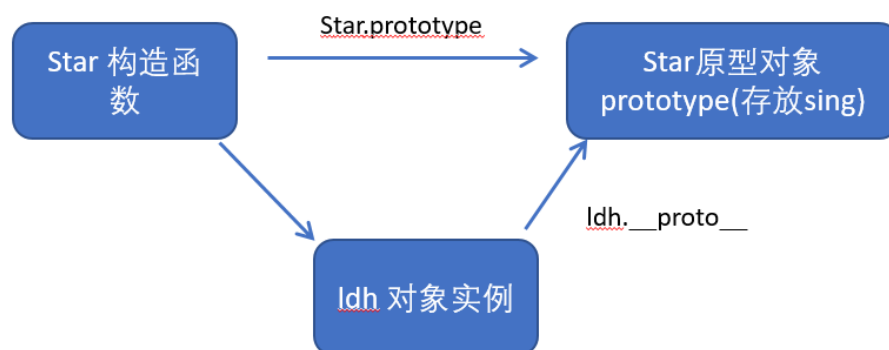
我会唱歌 ————→ zxy实例调用构造函数原型的方法

1.5对象原型

对象都会有一个属性 `__proto__` 指向构造函数的 `prototype` 原型对象，之所以我们对象可以使用构造函数 `prototype` 原型对象的属性和方法，就是因为对象有 `__proto__` 原型的存在。

`__proto__` 对象原型和原型对象 `prototype` 是等价的

`__proto__` 对象原型的意义就在于为对象的查找机制提供一个方向，或者说一条路线，但是它是一个非标准属性，因此实际开发中，不可以使用这个属性，它只是内部指向原型对象 `prototype`



```
function Star(uname, age) {
  this.uname = uname;
  this.age = age;
}
Star.prototype.sing = function() {
  console.log('我会唱歌');
}
var ldh = new Star('刘德华', 18);
var zxy = new Star('张学友', 19);
ldh.sing();
console.log(ldh);
console.log(ldh.__proto__ === Star.prototype); //true
```

1.6constructor构造函数

对象原型 (__proto__) 和构造函数 (prototype) 原型对象里面都有一个属性 constructor 属性 , constructor 我们称为构造函数, 因为它指回构造函数本身。
constructor 主要用于记录该对象引用于哪个构造函数, 它可以让原型对象重新指向原来的构造函数。

一般情况下, 对象的方法都在构造函数的原型对象中设置。如果有多个对象的方法, 我们可以给原型对象采取对象形式赋值, 但是这样就会覆盖构造函数原型对象原来的内容, 这样修改后的原型对象 constructor 就不再指向当前构造函数了。此时, 我们可以在修改后的原型对象中, 添加一个 constructor 指向原来的构造函数。

如果我们修改了原来的原型对象, 给原型对象赋值的是一个对象, 则必须手动的利用 constructor 指回原来的构造函数如:

```
function Star(uname, age) {  
    this.uname = uname;  
    this.age = age;  
}  
// 很多情况下, 我们需要手动的利用 constructor 这个属性指回 原来的构造函数  
Star.prototype = {  
    // 如果我们修改了原来的原型对象, 给原型对象赋值的是一个对象, 则必须手动的利用  
    // constructor指回原来的构造函数  
    constructor: Star, // 手动设置指回原来的构造函数  
    sing: function() {  
        console.log('我会唱歌');  
    },  
    movie: function() {  
        console.log('我会演电影');  
    }  
}  
var zxy = new Star('张学友', 19);  
console.log(zxy)
```

以上代码运行结果, 设置 constructor 属性如图:

```
▼ Star {uname: "张学友", age: 19} ⓘ  
  age: 19  
  uname: "张学友"  
  ▼ __proto__:  
    ▶ constructor: f Star(uname, age)  
    ▶ movie: f ()  
    ▶ sing: f ()  
    ▶ __proto__: Object
```

手动设置 constructor 属性指回原来的构造函数

如果未设置 constructor 属性, 如图:

▼ Star {uname: "张学友", age: 19} ⓘ

age: 19

uname: "张学友"

▼ __proto__:

▶ movie: f ()

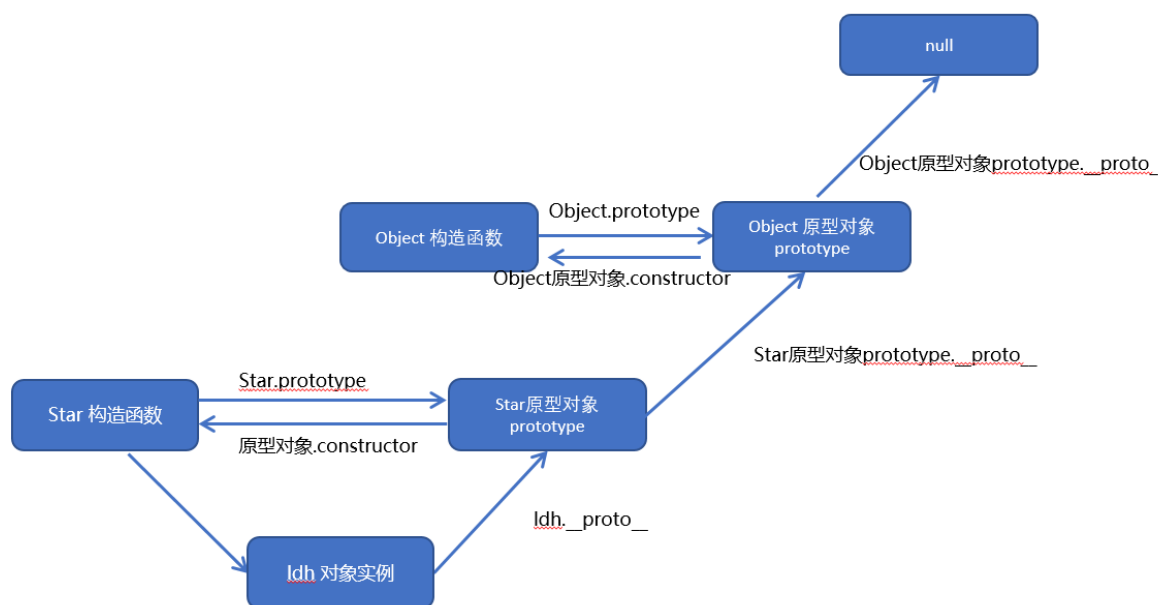
▶ sing: f ()

▶ __proto__: Object

我们并没有找到constructor属性,此时该属性不存在,不清楚该实例是由哪个具体的构造函数创建的

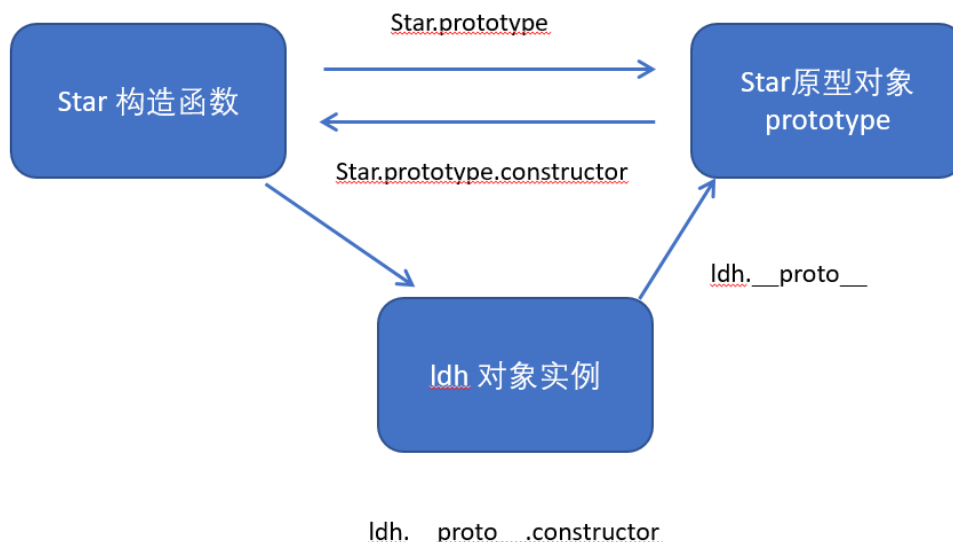
1.7原型链

每一个实例对象又有一个**proto**属性，指向的构造函数的原型对象，构造函数的原型对象也是一个对象，也有**proto**属性，这样一层一层往上找就形成了原型链。



1.8构造函数实例和原型对象三角关系

1. 构造函数的prototype属性指向了构造函数原型对象
2. 实例对象是由构造函数创建的,实例对象的__proto__属性指向了构造函数的原型对象
3. 构造函数的原型对象的constructor属性指向了构造函数,实例对象的原型的constructor属性也指向了构造函数



1.9原型链和成员的查找机制

任何对象都有原型对象,也就是prototype属性,任何原型对象也是一个对象,该对象就有**proto**属性,这样一层一层往上找,就形成了一条链,我们称此为原型链;

当访问一个对象的属性（包括方法）时，首先查找这个对象自身有没有该属性。
 如果没有就查找它的原型（也就是 `__proto__` 指向的 `prototype` 原型对象）。
 如果还没有就查找原型对象的原型（Object的原型对象）。
 依此类推一直找到 `Object` 为止（`null`）。
`__proto__` 对象原型的意义就在于为对象成员查找机制提供一个方向，或者说一条路线。

1.10原型对象中this指向

构造函数中的this和原型对象的this,都指向我们new出来的实例对象

```

function Star(uname, age) {
    this.uname = uname;
    this.age = age;
}
var that;
Star.prototype.sing = function() {
    console.log('我会唱歌');
    that = this;
}
var ldh = new Star('刘德华', 18);
// 1. 在构造函数中,里面this指向的是对象实例 ldh
console.log(that === ldh); // true
// 2. 原型对象函数里面的this 指向的是 实例对象 ldh
  
```

我会唱歌	→	构造函数中的方法调用,明确了this指向,此时的this就是new出来的实例对象
true	→	运行结果为真

1.11通过原型为数组扩展内置方法

```
Array.prototype.sum = function() {  
    var sum = 0;  
    for (var i = 0; i < this.length; i++) {  
        sum += this[i];  
    }  
    return sum;  
};  
//此时数组对象中已经存在sum()方法了 可以始终 数组.sum() 进行数据的求
```

2.继承

2.1call()

- call()可以调用函数
- call()可以修改this的指向,使用call()的时候 参数一是修改后的this指向,参数2,参数3..使用逗号隔开连接

```
function fn(x, y) {  
    console.log(this);  
    console.log(x + y);  
}  
  
var o = {  
    name: 'andy'  
};  
  
fn.call(o, 1, 2); //调用了函数此时的this指向了对象o,
```

► {name: "andy"} —————→ this指向了对象o

3 —————→ 函数调用,返回结果

2.2子构造函数继承父构造函数中的属性

1. 先定义一个父构造函数
2. 再定义一个子构造函数
3. 子构造函数继承父构造函数的属性(使用call方法)

```
// 1. 父构造函数  
function Father(uname, age) {  
    // this 指向父构造函数的对象实例  
    this.uname = uname;  
    this.age = age;  
}  
  
// 2 .子构造函数  
function Son(uname, age, score) {
```

```
// this 指向子构造函数的对象实例
3.使用call方式实现子继承父的属性
Father.call(this, uname, age);
this.score = score;
}
var son = new Son('刘德华', 18, 100);
console.log(son);
```

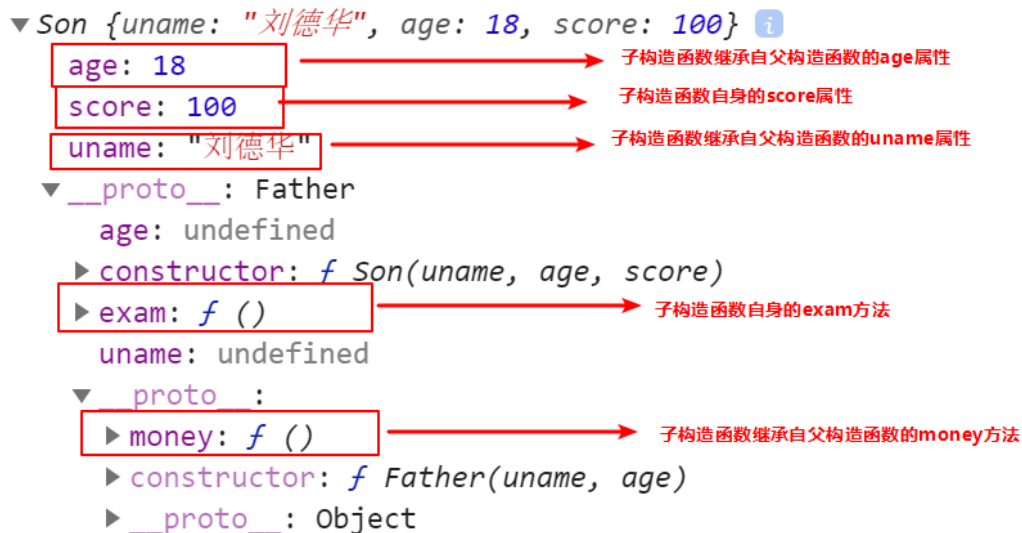
► Son {uname: "刘德华", age: 18, score: 100}  Son构造函数继承到了Father构造函数的uname和age属性

2.3借用原型对象继承方法

1. 先定义一个父构造函数
2. 再定义一个子构造函数
3. 子构造函数继承父构造函数的属性(使用call方法)

```
// 1. 父构造函数
function Father(uname, age) {
    // this 指向父构造函数的对象实例
    this.uname = uname;
    this.age = age;
}
Father.prototype.money = function() {
    console.log(100000);
};
// 2 .子构造函数
function Son(uname, age, score) {
    // this 指向子构造函数的对象实例
    Father.call(this, uname, age);
    this.score = score;
}
// Son.prototype = Father.prototype; 这样直接赋值会有问题,如果修改了子原型对象,父原型对象也会跟着一起变化
Son.prototype = new Father();
// 如果利用对象的形式修改了原型对象,别忘了利用constructor 指回原来的构造函数
Son.prototype.constructor = Son;
// 这个是子构造函数专门的方法
Son.prototype.exam = function() {
    console.log('孩子要考试');
}
var son = new Son('刘德华', 18, 100);
console.log(son);
```

如上代码结果如图:



>

3.ES5新增方法

3.1数组方法forEach遍历数组

```
arr.forEach(function(value, index, array) {  
    //参数一是:数组元素  
    //参数二是:数组元素的索引  
    //参数三是:当前的数组  
})  
//相当于数组遍历的 for循环 没有返回值
```

3.2数组方法filter过滤数组

```
var arr = [12, 66, 4, 88, 3, 7];  
var newArr = arr.filter(function(value, index,array) {  
    //参数一是:数组元素  
    //参数二是:数组元素的索引  
    //参数三是:当前的数组  
    return value >= 20;  
});  
console.log(newArr);//[66,88] //返回值是一个新数组
```

3.3数组方法some

some 查找数组中是否有满足条件的元素

```
var arr = [10, 30, 4];
var flag = arr.some(function(value, index, array) {
    //参数一是:数组元素
    //参数二是:数组元素的索引
    //参数三是:当前的数组
    return value < 3;
});
console.log(flag);//false返回值是布尔值,只要查找到满足条件的一个元素就立马终止循环
```

3.4筛选商品案例

1. 定义数组对象数据

```
var data = [{
    id: 1,
    pname: '小米',
    price: 3999
}, {
    id: 2,
    pname: 'oppo',
    price: 999
}, {
    id: 3,
    pname: '荣耀',
    price: 1299
}, {
    id: 4,
    pname: '华为',
    price: 1999
}, ];
```

2. 使用forEach遍历数据并渲染到页面中

```
data.forEach(function(value) {
    var tr = document.createElement('tr');
    tr.innerHTML = '<td>' + value.id + '</td><td>' + value.pname +
    '</td><td>' + value.price + '</td>';
    tbody.appendChild(tr);
});
```

3. 根据价格筛选数据

1. 获取到搜索按钮并为其绑定点击事件

```
search_price.addEventListener('click', function() {
});
```

2. 使用filter将用户输入的价格信息筛选出来

```
search_price.addEventListener('click', function() {  
    var newDate = data.filter(function(value) {  
        //start.value是开始区间  
        //end.value是结束的区间  
        return value.price >= start.value && value.price <=  
end.value;  
    });  
    console.log(newDate);  
});
```

3. 将筛选出来的数据重新渲染到表格中

1. 将渲染数据的逻辑封装到一个函数中

```
function setDate(mydata) {  
    // 先清空原来tbody 里面的数据  
    tbody.innerHTML = '';  
    mydata.forEach(function(value) {  
        var tr = document.createElement('tr');  
        tr.innerHTML = '<td>' + value.id + '</td><td>' +  
value.pname + '</td><td>' + value.price + '</td>';  
        tbody.appendChild(tr);  
    });  
}
```

2. 将筛选之后的数据重新渲染

```
search_price.addEventListener('click', function() {  
    var newDate = data.filter(function(value) {  
        return value.price >= start.value && value.price <=  
end.value;  
    });  
    console.log(newDate);  
    // 把筛选完之后的对象渲染到页面中  
    setDate(newDate);  
});
```

4. 根据商品名称筛选

1. 获取用户输入的商品名称

2. 为查询按钮绑定点击事件,将输入的商品名称与这个数据进行筛选

```
search_pro.addEventListener('click', function() {
    var arr = [];
    data.some(function(value) {
        if (value.pname === product.value) {
            // console.log(value);
            arr.push(value);
            return true; // return 后面必须写true
        }
    });
    // 把拿到的数据渲染到页面中
    setDate(arr);
})
```

3.5some和forEach区别

- 如果查询数组中唯一的元素, 用some方法更合适, 在some 里面 遇到 return true 就是终止遍历 迭代效率更高
- 在forEach 里面 return 不会终止迭代

3.6trim方法去除字符串两端的空格

```
var str = '  hello  '
console.log(str.trim()) //hello 去除两端空格
var str1 = '  he l l o  '
console.log(str.trim()) //he l l o  去除两端空格
```

3.7获取对象的属性名

Object.keys(对象) 获取到当前对象中的属性名 ，返回值是一个数组

```
var obj = {
    id: 1,
    pname: '小米',
    price: 1999,
    num: 2000
};
var result = Object.keys(obj)
console.log(result) //[id, pname, price, num]
```

3.8Object.defineProperty

Object.defineProperty设置或修改对象中的属性

```
Object.defineProperty(对象, 修改或新增的属性名, {  
    value: 修改或新增的属性的值,  
    writable: true/false, // 如果值为false 不允许修改这个属性值  
    enumerable: false, // enumerable 如果值为false 则不允许遍历  
    configurable: false // configurable 如果为false 则不允许删除这个属性 属  
性是否可以被删除或是否可以再次修改特性  
})
```