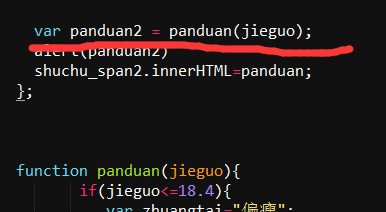
1.函数内部变量调用外部函数，

  
  
错误：var panduan = pandua(jieguo)  
  
2.JS new出来的构造函数属于一个对象没有返回值。

如果var c = a1(4);改为var c = new a1(4);则弹出object  
 <body>

<button onclick="a2()">666</button>

<script type="text/javascript">

var b=0;

function a1(b){

b=b+1;

return b;

};

function a2(){

var c = a1(4);

alert(c);

}

</script>

</body>

1. async异步函数

var asyncReadFile = async function (){

var f1 = await readFile('/etc/fstab');

var f2 = await readFile('/etc/shells');

console.log(f1.toString());

console.log(f2.toString());};

async 表示函数里有异步操作，await 表示紧跟在后面的表达式需要等待结果

<http://www.ruanyifeng.com/blog/2015/05/async.html>

4.ES6  
 (1)一个类必须有constructor方法，如果没有显式定义，一个空的constructor方法会被默认添加.  
 constructor方法默认返回实例对象（即this），完全可以指定返回另外一个对象。  
  
 (2) function add(...values) {  
   
 ES6引入rest参数（形式为“...变量名”），用于获取函数的多余参数，这样就不需要使用arguments对象了。rest参数搭配的变量是一个数组，该变量将多余的参数放入数组中。  
 <http://www.cnblogs.com/huansky/p/5684020.html>  
rest参数之后不能再有其他参数（即只能是最后一个参数），否则会报错。

// 报错function f(a, ...b, c) {

// ...

}

<http://es6.ruanyifeng.com/#docs/function#rest参数>  
 (3)  
 类名(组件名)一定要用大写开头，否则自定义的组件无法编译，识别不出来。

类中定义render函数要注意两点，见代码注释。

render() {//开头花括号一定要和小括号隔一个空格，否则识别不出来

return <ol>//标签前一半一定要和return一行

{

React.Children.map(this.props.children, function (child) {

return <li>{child}</li>;

})

}

</ol>;

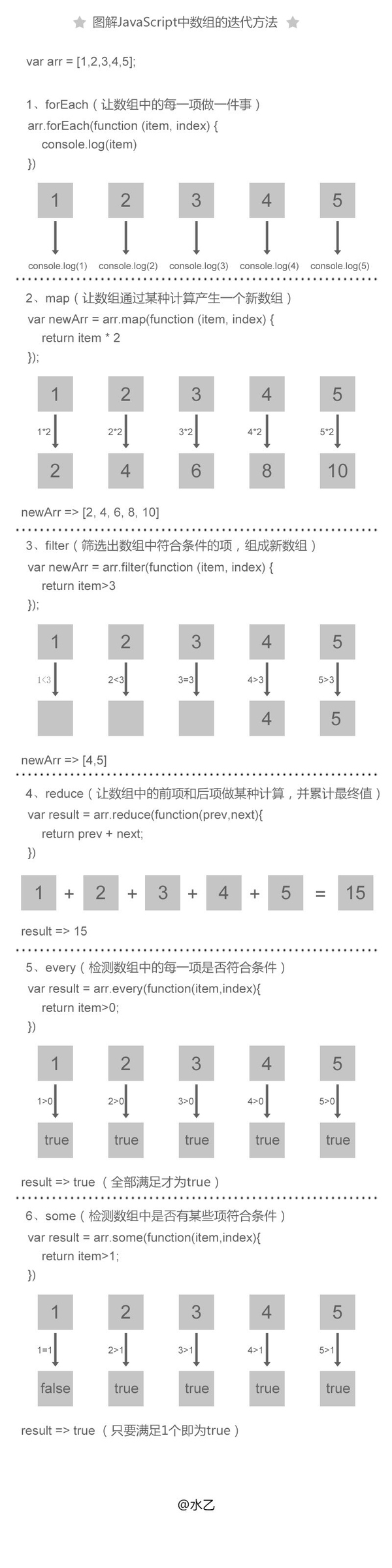
}

在class中使用class的变量或者方法，一定要加个this。如this.handlerclick。

es6 绑定事件需要onClick={this.func1.bind(this)}。

这样func1和bind里面的参数‘this’的作用域才绑定到了一起（注意es5是不需要这个bind(this)的），func1中如果有this.name这类语句，相当于是使用参数‘this’里面的变量值;或者使用箭头函数func1= (e)=> {函数体}

5.foreach,map,reduce区别



6.es6 引用赋值  
 var a = {foo:'bar'};

var b = a;

a.foo = 'good';

console.log(b == a)//true  
  
 对象和数组的赋值是引用赋值， a 和 b 只是一个引用符号，其所指向的对象实体不同（比如 a -> object#001, b -> object#002），js的对象（数组）相等判断是根据是否指向同一个对象实体来的确定的