1. 变量的属性访问方式  
   ES5中所有的属性名都是字符串，ES6才有Symbol的属性名。  
   .和[]方式。.方式只适用于所要访问的属性名是合法的标识符，并且要事先知道索要访问的属性的名字。[]中必须带字符串，不然会被当成表达式进行解析。
2. JS运算符通常根据需要对操作数进行类型转换。
3. \* / -  
   这些运算都希望操作数为数字，无法被转换为数字的会被转换为NaN,结果将会是NaN.
4. “+”运算符  
   加法运算符首先考虑字符串的连接，如果其中一个操作数是字符串或者可以转换为字符串的对象，那么另外一个操作数会被转化为字符串，进行字符串的连接。否则，会进行加法运算。  
   true+true=2；  
   2+null=2;  
   2+undefined=NaN;
5. 恒等运算符===  
   NaN！==NaN,可用x！==x来判断x是否为NaN,也可以用isNaN()来判断。
6. ==运算符  
   会尝试进行一些类型转换  
   1.如果两个操作数的类型相同，则会===  
   2.如果两个操作数的类型不相同，则也有可能==。如undefined==null，数字和字符串比较时会将数字转化为字符串。布尔值一定先转换为数字。对象和字符串或数字比较时，一定先将对象进行转换。
7. > <运算符  
   只有数字和字符串才能真正执行比较，所以对象都会转换为数字和字符串。与“+”加法运算符不同，比较运算符更喜欢数字，所以当有数字和字符串比较时，会将字符串转换为数字。对于转换为数字的时候，字符串只能转换为NaN时，均返回false。如：  
   “one”<2 返回false。
8. Delete运算符  
   delete是用来删除对象属性或者数组元素的。  
   ES5的非严格模式下，删除一个不可配置的属性时，仅仅是返回false，不会报错。  
   但在ES5严格模式下，删除一个不可配置的属性是，会报类型错误异常。