1、ts:js的超级

2、优势：1）类型化的思维方式，使开发更加严谨。提前发现bug，减少bug时间。

2）提高了可读性，使维护和重构代码更加容易。

3）补充了枚举和接口等开发大型应用时js功能的缺失。

3、工具和环境

vsCode nodejs ts解析包（nodejs只认js不认ts-- npm install typescript -g）

1. typescript:用来解析TS的工具包，提供了tsc命令，实现了从ts-js的转换

4、执行代码（两步）

1）tsc hello.ts会生成一个js文件

2）node hello.js

简化步骤：ts-node包 npm i -g ts-node

终端使用ts-node

5、基本的数据类：声明变量的时候必须写注解

1）a、原始数据类型：number :整数型和浮点型 +’1’可以将字符串类型的’1’转换为整数类型1

string ：

boolean ：

undifined ：

null：

literal:字面量类型：const num1 = 3；变量num1的类型就是3本身

union：混合类型：let person: string | number | string[]

person = 10;

null和undefined区别：卫生纸有纸筒没有纸（null）没有纸和纸筒（undefined）

b、对象类型：

interface IUser{

age: number;

name: string;

}

let user1: Iuser = {

age: 10,

name: “1111”

}

c、any和unkown

any动态确定类型

unkown保证类型安全，因为它会校验类型。

d、void undefined never

void：未定义，变量本身不存在

undefined:定义了，但是没有赋值

如何定义函数类型为undefined 函数最后return

never:函数永远执行不完，这个时候函数的返回类型就是never

e、类型适配：

let a: any;

a= “String”;

(<string>a).endWith(“c”)

或者 (a as string).endWith(“g”)

2）约定了数据类型，将来只能赋值同样的数据类型

6、vscode中调试ts代码的配置（略）。

7、枚举类型

enum Color{

red,

green,

orange

}

1）数字枚举：enum Role {

Reporter,

Developer,

Owner,

Guest

}

console.log(Role.Reporter) 0

enum Role {

Reporter = 1,

Developer, //后面的值递增

Owner,

Guest

}

2）字符串枚举:字符串类型不具备反向映射

enum Str {

str1 = “ddd”,

str2 = “aaa”

}

3）常量枚举

8、数组

const names: string[] = [‘zhang’,’wang’]

或者

consts names: string[] = new Array(“zhang”,”wang”)

9、对象

对象的类型注解

let person: {

age: number;

name: string;

sayHi: () => void;

sayName: ()=> string;

sayAge: (n1: number) => number;

}

10、函数

函数的类型体现在两个地方，一个是参数，一个是返回值

如果某个参数是可选的，则参数后面跟一个?

function amon(num: number, name?: string) {

//如果不输入name这它的值为undefined;

}

函数可以设置默认值

function amon(num: number, name: string = ‘zhang’) {

//和es6的语法一样。

}

//默认参数和可选参数必须是在参数的末尾

11、class

一组紧密相关的属性和函数的集合。

1）class OnePerson {

age: number;

name: string;

constructor(age: number, name: string) {

this.age = age;

this.name = name;

}

getAge: () => number;

getName: () => string;

}

const onePerson: OnePerson = new OnePerson(10, "zhang");

console.log(onePerson.age)

2）类实现接口

interface Iuser{ //接口定义了类的基本特征

name: string;

age: number;

getName: () => string;

getAge:() => number;

}

class OneUser implements Iuser {

age: number;

name: string;

constructor(name, age) {

this.age = age;

this.name = name;

}

getAge = () => {

return this.age;

}

getName = () => {

return this.name;

}

}

const oneUser: Iuser = new OneUser("zhang", 109)这里的类型可以是OneUser也可以是Iuser

也可以不写。不写的话是OneUser;

console.log(oneUser.age)

3）上面的语法过于繁琐,

我们引入public private protected关键词

class OnePerson {

constructor(public age: number, public name: string) {

}

getAge: () => number;

getName: () => string;

}

const onePerson: OnePerson = new OnePerson(10, "zhang");

console.log(onePerson.age)

注意：接口中定义的属性和方法都是public属性：所以如果想定义类的私有属性，则接口中就不要有相关的属性。如果要实现对private属性的赋值，可以通过getter和setter方法。

4）module

12、接口

interface Iuse{

age: number;

name: string

}

13、泛型generics

let lastArray = <T>(arr: T[]) = []