# JavaScript基础语法一

1. 为什么学习JavaScript？
   1. 减轻服务器的压力
   2. 制作页面特效
   3. 动态改变页面内容
2. 什么是JavaScript？
   1. 是一种基于对象和事件驱动的脚本语言
   2. 特点：交互、脚本语言、解释性语言
      1. 边执行边解释
3. JavaScript的组成：ECMAscrip（语法标准） BOM（浏览器对象模型） DOM（文档对象模型）
4. JavaScript的使用方式有三种
   1. 在标签你使用：
      1. <button onclick="javascript:alert('你好！！！')">点击</button>
   2. 在<scrip>标签内使用

<**script type="text/javascript">**

***document*.write("<br>欢迎大家学习JavaScript这门语言");**

**</script>**

**C) 在html页面中使用外部js文件：**

**1.在项目的js文件里创建js文件**

**2.在HTML页面里面引入所创建的js文件**

<script src="js/文件名.js" type="text/javascript" charset="utf-8"></script>

*document*.write（”输出内容”）；ff

*function* dianji2(){

alert('这是点击2的按钮');

}

d

1. JavaScript执行原理：
   1. 浏览器输入要搜索的信息
   2. 发送请求到服务器（包含JavaScript请求的页面）
   3. 返回响应（从服务器下载包含JavaScript的页面）
   4. 通过客服端的浏览器解析页面
2. 变量的使用

//=等号 是赋值的意思

//输出的时候 “”引号里面的信息不发生改变

//第一种：先声明变量再赋值

*var* width; //先声明变量width

width=10; //再给width赋值为10

//console.log是在控制台输出内容

*console*.log(width);

//第二种：同时声明和赋值（常用的方法）

*var* num=100; //同时声明和赋值

*console*.log(num);

//声明字符串

*var* name="杨世新";

*console*.log("我的name是:"+name);

//同时声明几个变量

*var* a=18,b=19,c=20;

*console*.log("a的值是:"+a);

*console*.log(b);

*console*.log(c);

//变量的声明规则

/\*

1.变量不能以数字开头

2.驼峰命名法

3.$和-开头

\*/

//第三种方式：不声明直接赋值

a=5; //不声明直接赋值（不推荐大家使用）

*console*.log(a);

/\*

数据类型：undefined、null、number、boolean、string

\*/

*var* age;

*console*.log("变量age的数据类型是："+typeof(age));

*var* num=null;

*console*.log("变量num的数据类型是："+typeof(num));

*var* a=10.5;

*console*.log("变量a的数据类型是："+typeof(a));

*var* b=false;

*console*.log("变量b的数据类型是："+typeof(b));

*var* useName="this is my school";

*console*.log("变量useName的数据类型是："+typeof(useName));