TypeScript 类和接口

目标

1. 熟悉OOP编程思想
2. 掌握类和接口的基本语法和技巧

大纲

# 全新的前端开发体系

从最初的“网页设计制作”进化到“前端开发”，再到如今“JavaScript天下一统”的“大前端”，不论是技术进步还是开发方式都在日新月异，飞速变化，应用项目体积也越来越庞大，而促使前端开发不断适应，而越来越趋于“模块化、工程化”模式开发。通俗的讲，就是前端已经不仅仅是做几个网页了，而是越来越接近“软件开发”。

## node.js

Node.js 是一个基于 Chrome V8 引擎的 JavaScript 运行环境。

Node.js 使用了一个事件驱动、非阻塞式 I/O 的模型，使其轻量又高效。

自此，JavaScript代码不仅可运行于浏览器的HTML中，并且可以借助node.js而脱离浏览器直接运行了。

——————下午内容——————

# TypeScript基础

## 变量声明

声明变量之let和var

var 延用于JavaScript。其声明的变量作用域不严谨，存在“变量提升”问题

let ES6标准，严格控制块级作用域，块以外无法访问。

## 常量声明

常量与变量不同之处在于，必须在定义时赋初始值，且在后续编码过程中再也不能更改其值。

TypeScript中使用const关键词定义常量数据。

# 练习题

## 熟练以下常用前端工作内容

* nvm对node.js进行多版本管理和切换
* npm下载安装指定的包
* github常用操作clone、push