复习

学习一门编程语言路线图

(1)了解语言的背景，历史，特点，应用领域，现状

(2)搭建开发环境，编写 hello world

(3)声明变量和常量

(4)数据类型

(5)运算符

(6)逻辑结构

(7)通用小程序

**(8)函数和对象**

(9)第三方的类库，插件，组件，框架

(10)开发项目

1.函数内部访问函数名

arguments.callee 是在函数的内部使用，自动会访问当前的函数名称。

2.声明函数的方式

除了之前所说的函数声明方式，还可以使用匿名函数的方式

|  |
| --- |
| 声明  var 变量名称 = function(形参列表){  //函数体  }  调用  变量名称(实参列表) |

注意：使用匿名函数的方式不存在函数提升，因为函数名称使用变量表示的，只存在变量提升。

3.回调函数

匿名函数以实参形式传递，这种写法就叫回调函数。

getSum( **function(){ return 1; }** );

匿名函数自调用

|  |
| --- |
| (function(){  //函数体  })(); |

4.全局函数

encodeURI 对一个URI进行编码(针对于里边的中文)

decodeURI 对已经编码的URI进行解码

isNaN 检测一个值是否为NaN，是返回true，不是返回false

isFinite 检测一个值是否为有限值，是返回true，不是返回false

1/0 = infinity(无限值)

parseInt 转换为整型

parseFloat 转换为浮点型

eval 执行 **字符串表达式**的值

练习：

使用弹出提示框，输入任意的数学计算，例如“2+3\*5/6\*8-13”,使用eval来执行这个字符串。

5.对象

js中的数据类型：原始数据类型和引用数据类型

应用数据类型：对象、函数

对象如何定义？

任何事物只要有属性，有功能都可以称为对象。

电脑：大小，颜色，品牌，配置....；玩游戏，看视频，写代码，办公，作图....

杯子：形状，颜色，品牌...;装水，喝水，保温，打人...

手机：颜色，品牌，大小，系统... 打电话，玩游戏，看视频，听歌，学习...

—— 万物皆对象

对象：具体到某一个事物。

JS中的对象是一组**属性和方法(method)**的集合。

JS中的分为内置对象(原生对象)，宿主对象，自定义对象

(1)自定义对象

对象直接量

内置构造函数

使用自定义构造函数

6.使用对象直接量创建对象

①使用大括号创建对象 { }

②多个属性之间用逗号隔开

③属性名和属性值之间用冒号隔开

④如果对象中出现了空格，-，属性名必须添加引号，其它的情况引号可加可不加

练习：创建一本书对象，包含的属性有书名bname，作者author，出版社publish，页码page，出版时间pub-time。

**对象中属性的访问**

对象.属性名 book.bname

对象['属性名'] book['bname']

属性名使用了引号，访问形式只能使用中括号形式。

**添加或者修改对象的属性**

对象.属性名=属性值 对象['属性名']=属性值

7.使用内置构造函数

var o = new Object();

需要单独添加属性，为了便于使用这种方式 —— 工厂函数

练习：创建多个电脑对象 品牌brand，大小size，颜色color，要求使用工厂函数。

8.遍历属性

遍历：获取所有的属性及其对应的属性值

|  |
| --- |
| for(var key in 对象){  //key表示要遍历的所有属性  //如果要获取属性值只能使用 —— 对象[key]  } |

注意：只能遍历自定义的属性，不能遍历预定义的属性。

练习：创建一个汽车对象(品牌brand，类型type，颜色color，产地country)，使用for-in遍历对象。

9.对象中的方法

|  |
| --- |
| var person = {  name: 'tom', //成员属性  say: function(){ } //成员方法  }  成员方法的调用 person.say()  成员方法中访问成员属性 this.name |

课后任务：

(1)复习今天的内容，完成思维导图

(2)课后作业：

创建一个圆对象，添加属性(半径 r )，添加成员方法(获取周长 getLength，获取面积 getArea);

(3)预习数组创建和数组的方法