# TypeScript

面试知识：

===============================================================================

学习：

TypeScript概念

TypeScript 是 JavaScript 的一个超集，支持 ECMAScript 6 标准（[ES6 教程](https://www.runoob.com/w3cnote/es6-tutorial.html" \t "https://www.runoob.com/typescript/_blank)）。

TypeScript 由微软开发的自由和开源的编程语言。

TypeScript 设计目标是开发大型应用，它可以编译成纯 JavaScript，编译出来的 JavaScript 可以运行在任何浏览器上。

### TypeScript语言特性

TypeScript 是一种给 JavaScript 添加特性的语言扩展。增加的功能包括：

* 类型批注和编译时类型检查
* 类型推断
* 类型擦除
* 接口
* 枚举
* Mixin
* 泛型编程
* 名字空间
* 元组
* Await

以下功能是从 ECMA 2015 反向移植而来：

* 类
* 模块
* lambda 函数的箭头语法
* 可选参数以及默认参数

### JavaScript 与 TypeScript 的区别

TypeScript 是 JavaScript 的超集，扩展了 JavaScript 的语法，因此现有的 JavaScript 代码可与 TypeScript 一起工作无需任何修改，TypeScript 通过类型注解提供编译时的静态类型检查。

TypeScript 可处理已有的 JavaScript 代码，并只对其中的 TypeScript 代码进行编译。

### TypeScript 安装

**NPM 安装 TypeScript**

npm install -g typescript

安装完成后我们可以使用 **tsc** 命令来执行 TypeScript 的相关代码，以下是

查看版本号：

$ tsc -v Version 3.2.2

新建一个 app.ts 的文件，代码如下：

var message:string = "Hello World" console.log(message)

**将 TypeScript 转换为 JavaScript 代码**

tsc app.ts

这时候再当前目录下（与 app.ts 同一目录）就会生成一个 app.js 文件，代码如下：

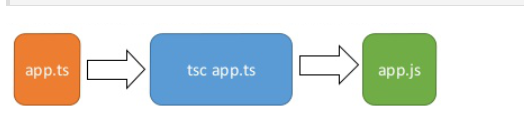
var message = "Hello World";

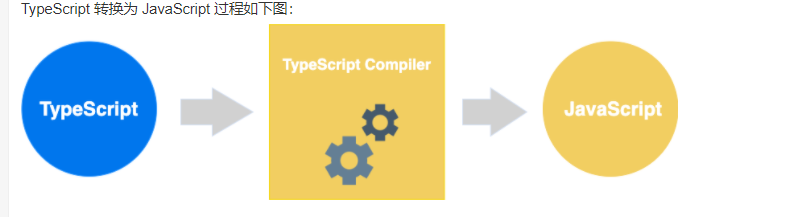
console.log(message);

使用 node 命令来执行 app.js 文件：

$ node app.js

Hello World

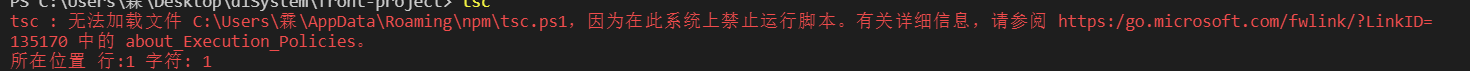




**同时编译多个 ts 文件**

tsc file1.ts file2.ts file3.ts

**BUG解决：全局安装typescript 报错 系统上禁止运行脚本**



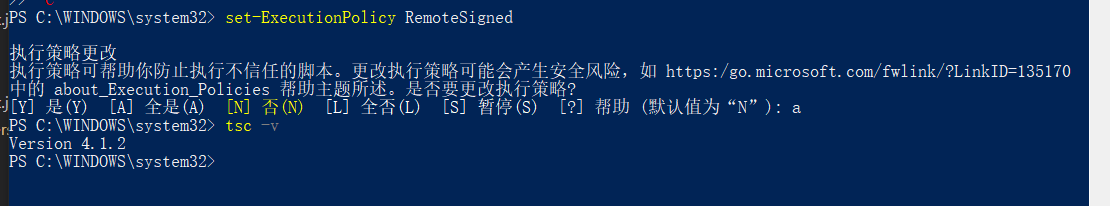
**解决:**

以管理员身份运行powerShell(****一定要以管路员身份打开****):

命令行:

set-ExecutionPolicy RemoteSigned

**敲 A 或者 Y 即可**



### TypeScript 基础语法

**tsc 常用编译参数**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | **--help**  显示帮助信息 |
| 2. | **--module**  载入扩展模块 |
| 3. | **--target**  设置 ECMA 版本 |
| 4. | **--declaration**  额外生成一个 .d.ts 扩展名的文件。  tsc ts-hw.ts --declaration  以上命令会生成 ts-hw.d.ts、ts-hw.js 两个文件。 |
| 5. | **--removeComments**  删除文件的注释 |
| 6. | **--out**  编译多个文件并合并到一个输出的文件 |
| 7. | **--sourcemap**  生成一个 sourcemap (.map) 文件。  sourcemap 是一个存储源代码与编译代码对应位置映射的信息文件。 |
| 8. | **--module noImplicitAny**  在表达式和声明上有隐含的 any 类型时报错 |
| 9. | **--watch**  在监视模式下运行编译器。会监视输出文件，在它们改变时重新编译。 |

#### **忽略空白和换行**

TypeScript 会忽略程序中出现的空格、制表符和换行符。

空格、制表符通常用来缩进代码，使代码易于阅读和理解。

#### **TypeScript 区分大小写**

TypeScript 区分大写和小写字符。

#### **TypeScript 注释**

注释是一个良好的习惯，虽然很多程序员讨厌注释，但还是建议你在每段代码写上文字说明。

注释可以提高程序的可读性。

注释可以包含有关程序一些信息，如代码的作者，有关函数的说明等。

编译器会忽略注释。

**TypeScript 支持两种类型的注释**

**单行注释 ( // )** − 在 // 后面的文字都是注释内容。

**多行注释 (/\* \*/)** − 这种注释可以跨越多行。

#### TypeScript 与面向对象

* **对象**：对象是类的一个实例（**对象不是找个女朋友**），有状态和行为。例如，一条狗是一个对象，它的状态有：颜色、名字、品种；行为有：摇尾巴、叫、吃等。
* **类**：类是一个模板，它描述一类对象的行为和状态。
* **方法**：方法是类的操作的实现步骤。

TypeScript 面向对象编程实例：

class Site { name():void { console.log("Runoob") } } var obj = new Site(); obj.name();

以上实例定义了一个类 Site，该类有一个方法 name()，该方法在终端上输出字符串 Runoob。

new 关键字创建类的对象，该对象调用方法 name()。

编译后生成的 JavaScript 代码如下：

var Site = /\*\* @class \*/ (function () { function Site() { } Site.prototype.name = function () { console.log("Runoob"); }; return Site; }());

var obj = new Site(); obj.name();

执行以上 JavaScript 代码，输出结果如下:

Runoob

### TypeScript 基础类型

**TypeScript 包含的数据类型如下表:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **数据类型** | **关键字** | **描述** |
| 任意类型 | any | 声明为 any 的变量可以赋予任意类型的值。 |
| 数字类型 | number | 双精度 64 位浮点值。它可以用来表示整数和分数。  let binaryLiteral: number = 0b1010; // 二进制let octalLiteral: number = 0o744; // 八进制let decLiteral: number = 6; // 十进制let hexLiteral: number = 0xf00d; // 十六进制 |
| 字符串类型 | string | 一个字符系列，使用单引号（**'**）或双引号（**"**）来表示字符串类型。反引号（**`**）来定义多行文本和内嵌表达式。  let name: string = "Runoob";let years: number = 5;let words: string = `您好，今年是 ${ name } 发布 ${ years + 1} 周年`; |
| 布尔类型 | boolean | 表示逻辑值：true 和 false。  let flag: boolean = true; |
| 数组类型 | 无 | 声明变量为数组。  // 在元素类型后面加上[]let arr: number[] = [1, 2];  // 或者使用数组泛型let arr: Array<number> = [1, 2]; |
| 元组 | 无 | 元组类型用来表示已知元素数量和类型的数组，各元素的类型不必相同，对应位置的类型需要相同。  let x: [string, number];  x = ['Runoob', 1]; // 运行正常  x = [1, 'Runoob']; // 报错  console.log(x[0]); // 输出 Runoob |
| 枚举 | enum | 枚举类型用于定义数值集合。  enum Color {Red, Green, Blue};let c: Color = Color.Blue;  console.log(c); // 输出 2 |
| void | void | 用于标识方法返回值的类型，表示该方法没有返回值。  function hello(): void {  alert("Hello Runoob");} |
| null | null | 表示对象值缺失。 |
| undefined | undefined | 用于初始化变量为一个未定义的值 |
| never | never | never 是其它类型（包括 null 和 undefined）的子类型，代表从不会出现的值。 |

****注意：**TypeScript 和 JavaScript 没有整数类型。**

#### Any 类型

**任意值是 TypeScript 针对编程时类型不明确的变量使用的一种数据类型，**它常用于以下三种情况。

1、**变量的值会动态改变时**，比如来自用户的输入，任意值类型可以让这些变量跳过编译阶段的类型检查，示例代码如下：

let x: any = 1; // 数字类型

x = 'I am who I am'; // 字符串类型

x = false; // 布尔类型

2、改写现有代码时，任意值允许在编译时可选择地包含或移除类型检查，示例代码如下：

let x: any = 4;

x.ifItExists(); // 正确，ifItExists方法在运行时可能存在，但这里并不会检查

x.toFixed(); // 正确

3、定义存储各种类型数据的数组

let arrayList: any[] = [1, false, 'fine'];

arrayList[1] = 100;

**定义存储各种类型数据的数组**

//定义存储各种类型数据的数组

let arr: any[] = [1, 2,[1,2], false, 'fine'];

#### Null 和 Undefined

##### **null**

在 JavaScript 中 null 表示 "什么都没有"。

null是一个只有一个值的特殊类型。表示一个空对象引用。

用 typeof 检测 null 返回是 object。

##### **undefined**

在 JavaScript 中, undefined 是一个没有设置值的变量。

typeof 一个没有值的变量会返回 undefined。

Null 和 Undefined 是其他任何类型（包括 void）的子类型，可以赋值给其它类型，如数字类型，此时，赋值后的类型会变成 null 或 undefined。而**在TypeScript中启用严格的空校验（--strictNullChecks）特性**，就可以使得null 和 undefined 只能被赋值给 void 或本身对应的类型，示例代码如下：

// 启用 --strictNullChecks

let x: number;

x = 1; // 运行正确

x = undefined; // 运行错误

x = null; // 运行错误

上面的例子中变量 x 只能是数字类型。如果一个类型可能出现 null 或 undefined， 可以用 | 来支持多种类型，示例代码如下：

支持多种类型，可以用 | 来支持多种类型，

// 启用 --strictNullChecks

let x: number | null | undefined;

x = 1; // 运行正确

x = undefined; // 运行正确

x = null; // 运行正确

#### never 类型

never 是其它类型（包括 null 和 undefined）的子类型，代表从不会出现的值。这意味着声明为 never 类型的变量只能被 never 类型所赋值，在函数中它通常表现为抛出异常或无法执行到终止点（例如无限循环），示例代码如下：

let x: never;let y: number;

// 运行错误，数字类型不能转为 never 类型

x = 123;

// 运行正确，never 类型可以赋值给 never类型

x = (()=>{ throw new Error('exception')})();

// 运行正确，never 类型可以赋值给 数字类型

y = (()=>{ throw new Error('exception')})();

// 返回值为 never 的函数可以是抛出异常的情况

function error(message: string): never {

throw new Error(message);}

// 返回值为 never 的函数可以是无法被执行到的终止点的情况

function loop(): never {

while (true) {}}

### TypeScript 变量声明

变量是一种使用方便的占位符，用于引用计算机内存地址。

我们可以把变量看做存储数据的容器。

TypeScript 变量的命名规则：

变量名称可以包含数字和字母。

除了下划线 **\_** 和美元 **$** 符号外，不能包含其他特殊字符，包括空格。

变量名不能以数字开头。

变量使用前必须先声明，我们可以使用 var 来声明变量。

我们可以使用以下四种方式来声明变量：

声明变量的类型及初始值：

var [变量名] : [类型] = 值;

例如：

var uname:string = "Runoob";

声明变量的类型，但没有初始值，变量值会设置为 undefined：

var [变量名] : [类型];

例如：

var uname:string;

声明变量并初始值，但不设置类型，该变量可以是任意类型：

var [变量名] = 值;

例如：

var uname = "Runoob";

声明变量没有设置类型和初始值，类型可以是任意类型，默认初始值为 undefined：

var [变量名];

例如：

var uname;