**1、请使用 document.write() 仅仅向文档输出写内容。**

如果在文档已完成加载后执行 document.write，整个 HTML 页面将被覆盖：

**2、局部 JavaScript 变量**

在 JavaScript 函数内部声明的变量（使用 var）是局部变量，所以只能在函数内部访问它。（该变量的作用域是局部的）。

您可以在不同的函数中使用名称相同的局部变量，因为只有声明过该变量的函数才能识别出该变量。

只要函数运行完毕，本地变量就会被删除。

**全局 JavaScript 变量**

在函数外声明的变量是全局变量，网页上的所有脚本和函数都能访问它。

JavaScript 变量的生存期

JavaScript 变量的生命期从它们被声明的时间开始。

局部变量会在函数运行以后被删除。

全局变量会在页面关闭后被删除。

**3、for 循环**

语句 1 在循环（代码块）开始前执行

语句 2 定义运行循环（代码块）的条件

语句 3 在循环（代码块）已被执行之后执行

**4、改变 HTML 属性**

如需改变 HTML 元素的属性，请使用这个语法：

document.getElementById(id).attribute=new value

document.getElementById("image").src="landscape.jpg";

**5、toUpperCase()**

String 对象的 toUpperCase() 方法来将文本转换为大写

**6、JavaScript 类**

JavaScript 是面向对象的语言，但 JavaScript 不使用类。

在 JavaScript 中，不会创建类，也不会通过类来创建对象（就像在其他面向对象的语言中那样）。

JavaScript 基于 prototype，而不是基于类的。

**7、所有 JavaScript 数字均为 64 位**

JavaScript 不是类型语言。与许多其他编程语言不同，JavaScript 不定义不同类型的数字，比如整数、短、长、浮点等等。

JavaScript 中的所有数字都存储为根为 10 的 64 位（8 比特），浮点数。

**8、Window 对象**

所有浏览器都支持 window 对象。它表示浏览器窗口。

所有 JavaScript 全局对象、函数以及变量均自动成为 window 对象的成员。

全局变量是 window 对象的属性。

全局函数是 window 对象的方法。

甚至 HTML DOM 的 document 也是 window 对象的属性之一：

**9、Window 尺寸**

有三种方法能够确定浏览器窗口的尺寸（浏览器的视口，不包括工具栏和滚动条）。

对于Internet Explorer、Chrome、Firefox、Opera 以及 Safari：

window.innerHeight - 浏览器窗口的内部高度

window.innerWidth - 浏览器窗口的内部宽度

对于 Internet Explorer 8、7、6、5：

document.documentElement.clientHeight

document.documentElement.clientWidth

或者

document.body.clientHeight

document.body.clientWidth

实用的 JavaScript 方案（涵盖所有浏览器）：