在ECMAScript 中，变量可以存放两种类型的值，即原始值和引用值。

原始值（primitive value）是存放在栈（stack）中的简单数据字段，也就是说，它们的值直接存储在变量访问的位置。 引用值（reference value）是存储在堆（heap）中的对象，也就是说，存储在变量出的值是一个指针（point），指向存储对象的内存处。

## 原始类型

ECMAScript 中有5种原始类型，即**Undefined**，**Null**，**Boolean**，**Number**和 **String**。ECMAScript把术语类型定义为一个集合，每种原始类型定义了它包含的值的范围及其字面量表示形式。ECMAScript 提供了***typeof*** 运算符来判断一个值是否在某种范围内。

1. 当使用一个未声明的变量时，变量的默认值为undefined。
2. 前面声明的变量，没有初始值。该变量将被赋予undefined，即Undefined类型的字面量。
3. 当函数无明确返回值或无返回值时，返回的为undefined
4. Null类型的值只有一个null，即它的字面量。值undefined实际上由null派生而来，因此ECMAScript把它们定义为相等null == undefined。尽管这两个值相等，但它们的含义不同。Undefined是声明了变量但未对其初始化时赋予该变量的值，null则用于表示尚未存在的对象。如果函数或方法要返回的是对象，那么找不到对象时，返回的通常是null。

引用类型

除了**对象、数组、函数**以外，还有js的对象Boolean，Number，String，他们也是基本类型的原始构造函数。

在 Boolean 表达式中，所有对象都会被自动转换为 true，所以 oFalseObject 的值是 true。然后 true 再与 true 进行 AND 操作，结果为 true。

var oFalseObject = new Boolean(false);

var bResult = oFalseObject && true; //输出 true