

JavaScript 基础第五天

对象







- ◆ 对象
- ◆ 综合案例
- ◆ 数据类型存储





对象

- 对象使用
- 操作对象
- 遍历对象
- 内置对象



对象-Object

对象(Object): JavaScript里的一种数据类型(引用类型),也是用于存储数据的

好处:可以用来详细的描述某个事物,是用键值对形式存储语义更明了

特点: 对象数据是无序的,数组有序的

let arr = ['佩奇', 4, '女', 12.6]



```
let pig = {
    uname: '佩奇',
    age: 4,
    sex: '女',
    weight: 12.6
}
```

注意:声明对象使用大括号,大括号就是对象字面量

let 对象名 = {}



对象-Object

对象组成

属性

- 事物的描述信息称为属性
- 如姓名、身高、年龄、性别等, 一般是名词

```
let pig = {
    uname: '佩奇',
    age: 4,
    sex: '女',
    weight: 12.6
}
```

方法

- 事物的行为性称为方法
- 如跑步、唱歌等,一般是动词

```
let pig = {
    sing: function() {
       console.log('哼~~')
    }
}
```



1.1 对象使用-属性

1. 定义对象属性

属性都是成对出现的,包括属性名和属性值

```
let pig = {
    uname: '佩奇',
    age: 4,
    sex: '女',
    weight: 12.6
}
```

- ▶ 属性名和属性值之间使用英文:分隔
- ▶ 多个属性之间使用英文,分隔,属性是无序的
- ▶ 属性就是依附在对象上的变量(对象外是变量,对象内 是属性)

2. 访问对象属性

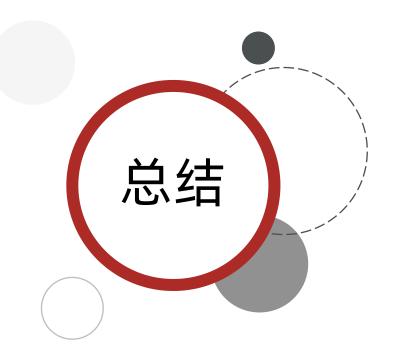
访问对象属性可以得到里面的值

对象.属性名

console.log(pig.age) // 4

▶ 点.可以理解为 的,对象的某个属性





- 1. 对象属性有顺序吗?
 - ▶ 没有
- 2. 对象属性和值用什么符号隔开? 多个属性用什么隔开?
 - ▶ 属性和值之间用;隔开
 - ▶ 多个属性之间用, 逗号隔开
- 3. 如何得到对象的属性值?
 - ▶ 对象.属性

```
let pig = {
    uname: '佩奇',
    age: 4,
    sex: '女',
    weight: 12.6
}
```

console.log(pig.age) // 4





请声明一个商品对象,里面包如下属性:(同学独立完成)

要求:

商品对象名字: goods

商品名称命名为: name

商品编号: num

商品毛重: weight

商品产地: address

品牌: 小米 (MI)

商品名称:小米小米10 青春版 商品编号: 100012816024 商品毛重: 0.55kg 商品产地:中国大陆



是方法)

1.1 对象使用-方法

1. 定义对象方法

方法是成对出现的,包括方法名和匿名函数

```
let pig = {
  uname: '佩奇',
  sing: function() {
    console.log('哼~~')
  }
}
```

- ▶ 方法名和匿名函数之间使用英文:分隔
- ▶ 多个方法之间使用英文,分隔,方法是无序的
- ▶ 方法是依附在对象中的函数 (对象外是函数,对象内

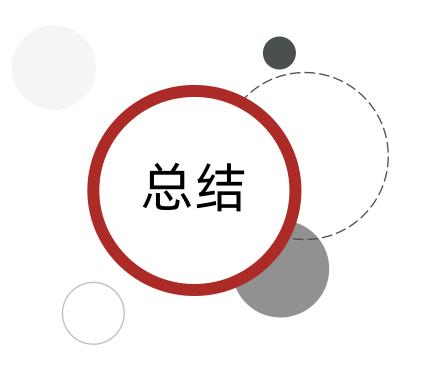
2. 调用对象方法

通过对象.方法() 可以调用对象的方法

```
let pig = {
    uname: '佩奇',
    sing: function() {
        console.log('哼~~')
    }
    pig.sing() // 调用对象的sing方程
实参
```

注意: 千万别忘了给方法名后面加小括号





- 1. 定义对象方法时,方法和匿名函数用什么分割?
 - >:冒号分割
- 2. 对象访问方法是如何实现的?
 - ▶ 对象.方法()
- 3. 对象方法可以传递参数吗?
 - ▶ 可以,跟函数使用方法基本一致

```
let pig = {
    uname: '佩奇',
    sing: function() {
       console.log('哼~~')
    }
}
pig.sing() // 调用对象的sing方法
```





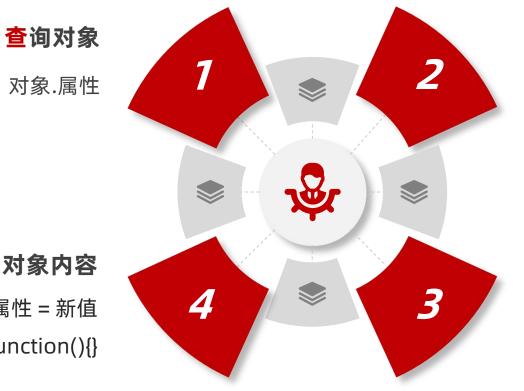
对象

- 对象使用
- 操作对象
- 遍历对象
- 内置对象



1.2 操作对象

对象本质是无序的数据集合,操作对象数据无非就是增删改查语法:



修改对象

对象.属性=新值

增加对象内容

对象.新属性 = 新值 对象.新方法名 = function(){}

删除对象内容

delete 对象名.属性名



1.2 操作对象 - 查、改、增、删

查找语法	对象.属性
修改语法 ————————————————————————————————————	对象.属性 = <mark>新值</mark>
新增语法	对象.新属性=新值
	改和增语法一样,判断标准就是对象有没有这个属性, <mark>没有就是新增,</mark> 有就是改
删除语法	delete 对象.属性(了解)





请对产品对象,做如下操作:(同学自行完成)

要求:

1. 请将商品名称name里面的值修改为: 小米10 PLUS

2. 新增一个颜色属性: color 为 '粉色'

3. 请依次页面打印输出所有的属性值

原先:

商品对象名字: goods

商品名称命名为: name

商品编号: num

商品毛重: weight

商品产地: address

品牌: 小米 (MI)

商品名称: 小米小米10 青春版 商品编号: 100012816024

商品毛重: 0.55kg

商品产地: 中国大陆



1.2 操作对象

属性-查的另外一种写法

- 对于多词属性比如中横线分割的属性,点操作就不能用了
- 我们可以采取: 对象['属性'] 方式, 单引号和双引号都阔以, 当然也可以用于其他正常属性

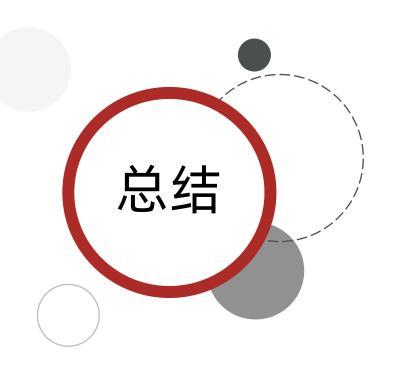
总结:

多词属性或者需要解析变量的时候使用[]语法,其余的直接使用点语法

```
let pig = {
  'pig-name': '佩奇',
  age: 4
}
console.log(pig.pig - name) // NaN
console.log(pig.pig - name) // NaN
```

```
let pig = {
  'pig-name': '佩奇',
  age: 4
}
console.log(pig['pig-name']) // 佩奇
console.log(pig['pig-name']) // 佩奇
```

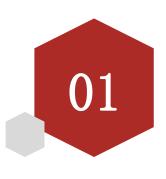




- 1. 对象访问属性有哪两种方式?
 - ▶ 点形式 对象.属性
 - ▶ []形式 对象['属性']
- 2. 两种方式有什么区别?
 - ▶ 点后面的属性名一定不要加引号
 - ▶ [] 里面的属性名一定加引号
 - ▶ 后期不同使用场景会用到不同的写法
 - ▶ 多词属性,加了中横线等
 - ▶ 解析变量

```
let pig = {
    'pig-name': '佩奇',
    age: 4
}
console.log(pig['pig-name']) // 佩奇
```





对象

- 对象使用
- 操作对象
- 遍历对象
- 内置对象



1.3 遍历对象

- for 遍历对象的问题:
- > 对象没有长度length,而且是无序的
- 利用 for in 遍历对象

```
for (let 变量 in 对象) {
  console.log(变量) // 属性名
  console.log(对象[变量]) // 属性值
}
```

- ▶ for in语法中的 k 是一个变量, 在循环的过程中依次代表对象的属性名
- ▶ 由于 k 是变量, 所以必须使用 [] 语法解析
- ▶ 一定记住: k 是获得对象的属性名, 对象名[k] 是获得属性值
- 一般不用这种方式遍历数组、主要是用来遍历对象

```
let pig = {
   uname: '佩奇',
   age: 4,
   sex: '女',
   weight: 12.6
}

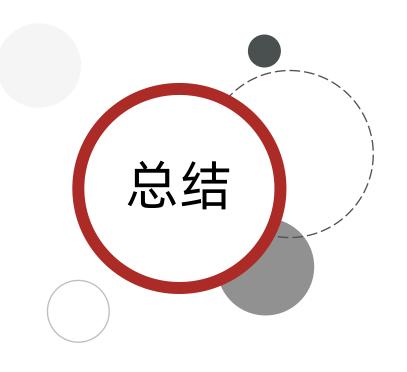
console.log(pig.uname) // 佩奇
console.log(pig.age) // 4
console.log(pig.sex) // 女
console.log(pig.weight) // 12.6

couzoje'jog(big'weight) // 12.6
```

```
let pig = {
    uname: '佩奇',
    age: 4,
    sex: '女',
    weight: 12.6
}
for (let k in obj) {
    console.log(k) // 属性名
    console.log(obj[k]) // 属性值
}
```

prsole log(obi[k]) // Wi





- 1. 遍历对象用哪个语句?
 - > for in
- 2. 遍历对象中, for k in obj, 获得对象属性是哪个? 获得值是那个?
 - ➤ 获得对象属性是 k
 - ➤ 获得对象值是 obj[k] 注意 k是变量,所以采用 对象[] 语法获得属性值
- 3. 什么时候用[] 获取属性值?
 - > 多词属性, 比如中横线
 - ➤ 解析变量

```
let obj = {
   'pig-name': '佩奇'
}
console.log(obj['pig-name'])

couzofe'JoB(op)[,bTB-uawe,])

for (let k in obj) {
   console.log(k) // 属性名
   console.log(obj[k]) // 属性值
}
```





遍历对象数组

// 定义一个1个学生信息的对象

```
{ name: '小明', age: 18, sex: '男', hometown: '河北省' },
```





遍历对象数组

// 定义一个若干学生信息对象

```
{ name: '小明', age: 18, sex: '男', hometown: '河北省' }, { name: '小红', age: 19, sex: '女', hometown: '河南省' }, { name: '小刚', age: 17, sex: '男', hometown: '山西省' }, { name: '小丽', age: 18, sex: '女', hometown: '山东省' }
```





遍历对象数组

需求:请把下面所有数据中的家乡打印出来:

// 定义一个存储了若干学生信息的数组

```
let students = [
{ name: '小明', age: 18, sex: '男', hometown: '河北省' },
{ name: '小红', age: 19, sex: '女', hometown: '河南省' },
{ name: '小刚', age: 17, sex: '男', hometown: '山西省' },
{ name: '小丽', age: 18, sex: '女', hometown: '山东省' }
]
```

以上数据称为 对象数组





渲染表格案例

需求: 根据以上数据渲染生成表格

学生信息

将数组中存储的学生信息,以表格的形式把数据渲染到页面中...

序号	姓名	年龄	性別	家乡
1	小明	18	男	河北省
2	小红	19	女	河南省
3	小刚	17	男	山西省
4	小丽	18	女	山东省



1 案例

渲染表格案例

需求:根据以上数据渲染生成表格

分析:

①:中间的行根据数据对象个数,利用字符串拼接,生成对应的行标签

②: 把生成的字符串放入表格 tbody里面

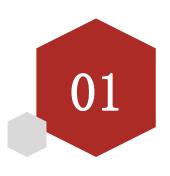
```
let students = [
{ name: '小明', age: 18, sex: '男', hometown: '河北省' },
{ name: '小红', age: 19, sex: '女', hometown: '河南省' },
{ name: '小刚', age: 17, sex: '男', hometown: '山西省' },
{ name: '小丽', age: 18, sex: '女', hometown: '山东省' }
]
```

学生信息

将数组中存储的学生信息,以表格的形式把数据渲染到页面中...

序号	姓名	年龄	性別	家乡
1	小明	18	男	河北省
2	小红	19	女	河南省
3	小刚」	17	男	山西省
4	/\NO	18	女	山东省





对象

- 什么是对象
- 对象使用
- 遍历对象
- 内置对象

在浏览器中,浏览器为我们提供了一个window对象,负责存储js中的内置对象



1.4 内置对象

目标: 学会调用JavaScript为我们准备好的内置对象

学习路径

- 1. 内置对象是什么
- 2. 内置对象Math
- 3. 生成任意范围随机数



1.4 内置对象

- 内置对象: JavaScript内部提供的对象,包含各种属性和方法给开发者调用
- 思考:我们之前用过内置对象吗?
 - > document.write()
 - > console.log()





1.4 内置对象-Math

• 介绍: Math对象是JavaScript提供的一个"数学"对象

• 作用:提供了一系列做<mark>数学运算</mark>的方法

● Math对象包含的有: <u>Math对象在线文档</u>

属性/方法	作用	说明
PI	圆周率	Math. PI 属性,返回圆周率
max	找最大值	Math. max(8, 3, 1) 方法,返回 8
min	找最小值	Math.min(8, 3, 1) 方法,返回 1
abs	绝对值	Math. abs (-1) 方法, 返回 1
ceil	向上取整	Math.ceil(3.1) 方法,返回 4
floor	向下取整	Math. floor (3.8) 方法,返回 3
round	四舍五入取整	Math. round (3.8) 方法,返回 4, 遇到. 5则舍入到相邻的在正无穷 $(+\infty)$ 方向上的整数



1.4 内置对象Math-生成任意范围随机数

- Math. random() 随机数, 返回一个0 1之间,并且包括0不包括1的随机小数 [0, 1)
- 如何生成0-10的随机整数呢?

● 如何生成5-15的随机整数?

$$Math.floor(Math.random() * (10 + 1)) + 5$$

● 如何生成N-M之间的随机整数





随机显示名字案例

需求:请把 ['赵云', '黄忠', '关羽', '张飞', '马超'] 随机显示一个名字到页面中

0 1 2 3 4

分析:

①:利用 random 随机生成一个数字(整数)作为索引号

②: 数组[随机数] 生成到页面中





猜数字游戏

需求:程序生成 1~10 之间的一个<mark>随机整数</mark>,用户输入一个数字,返回猜的是否正确

①:如果输入数字大于随机数字,就提示:'数字猜大了,继续猜'

②:如果输入数字小于随机数字,就提示:'数字猜小了,继续猜'

③:如果输入数字等于随机数字,就提示猜对了,程序结束





猜数字游戏

需求:程序随机生成 $1^{\sim}10$ 之间的一个数字,用户输入一个数字,返回猜的是否正确

分析:

①:利用 random 生成一个随机整数

②:需要一直猜,所以需要不断的循环(无限循环 while)

③:用户输入数字,利用多分支语句判断,猜对了就退出,否则提示猜大了还是猜小了





需求:该函数接收一个布尔类型参数,表示颜色的格式是十六进制还是rgb格式。

①:如果参数传递的是 true 或者无参数,则输出 一个随机十六进制的颜色

②:如果参数传递的是 false ,则输出 一个随机rgb的颜色

③: 格式:

```
function getRandomColor(flag) {
    // 内容
}
console.log(getRandomColor(true)) // #ffffff
console.log(getRandomColor(false)) // rgb(255,255,255)
```





需求:该函数接收一个布尔类型参数,表示颜色的格式是十六进制还是rgb格式。

分析:

①: 封装颜色函数 getRandomColor

②: 返回 rgb 格式颜色

③: 返回 #ffffff 格式颜色





需求:该函数接收一个布尔类型参数,表示颜色的格式是十六进制还是rgb格式。

分析:

rgb颜色格式为: 'rgb(255, 255, 255)' 其中255可以是任意0-255之间的数字

步骤:

①:利用random随机生成 3 个 0 ~ 255 之间的整数, 分别作为 rgb 三个颜色

②:把变量利用模板字符串 `rgb(255, 255, 255)` 填充并返回





需求:该函数接收一个布尔类型参数,表示颜色的格式是十六进制还是rgb格式。

分析:

①: 封装颜色函数 getRandomColor

②: 返回 rgb 格式颜色

③: 返回 #ffffff 格式颜色





生成随机颜色

需求:该函数接收一个布尔类型参数,表示颜色的格式是十六进制还是rgb格式。

分析:

16进制颜色格式为: '#00ffff' 其中f可以是任意 0-f 之间的字符,需要用到数组,

let arr = ['0', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', 'a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f']

步骤:

①:处理16进制颜色,核心思想是循环6次,生成随机的6个数字(取值范围0~15),

②:根据这个数字去找数组的值,拼接到字符串里面,并且返回





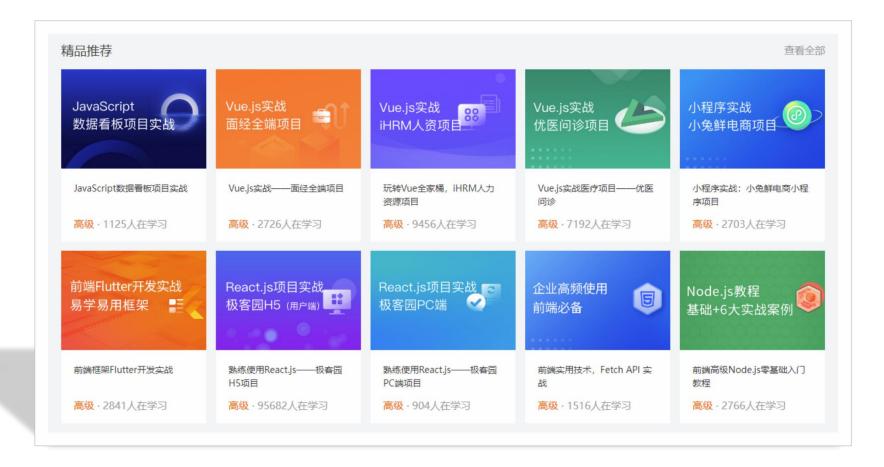
- ◆ 对象
- ◆ 综合案例
- ◆ 数据类型存储





学成在线页面渲染案例

需求:根据数据渲染列表页面







学成在线页面渲染案例

需求:根据数据渲染列表页面

分析:

①:根据对象数组的数据来渲染页面

②:核心利用循环来做字符串拼接生成多个标签,然后添加到容器中渲染页面





- ◆ 对象
- ◆ 综合案例
- ◆ 数据类型存储



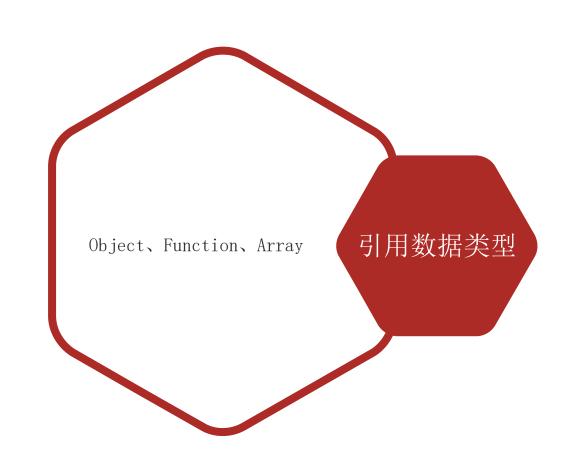
数据类型小结

JS 数据类型整体分为两大类:

- ▶ 基本数据类型 (简单数据类型)
- ▶ 引用数据类型(复杂数据类型)

基本数据类型

number 数字型
string 字符串型
boolean 布尔型
undefined 未定义型
null 空类型





内存中堆栈空间分配区别:

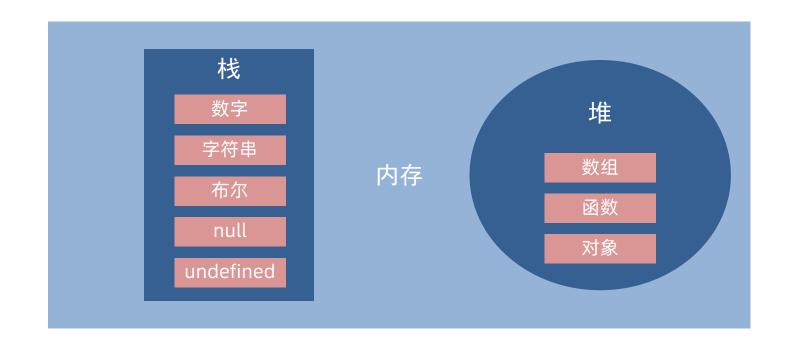
- 栈: 优点访问速度快, 基本数据类型存放到栈里面
- 堆:优点存储容量大,引用数据类型存放到堆里面





内存中堆栈空间分配区别:

- 栈: 优点访问速度快, 基本数据类型存放到栈里面
- 堆:优点存储容量大,引用数据类型存放到堆里面

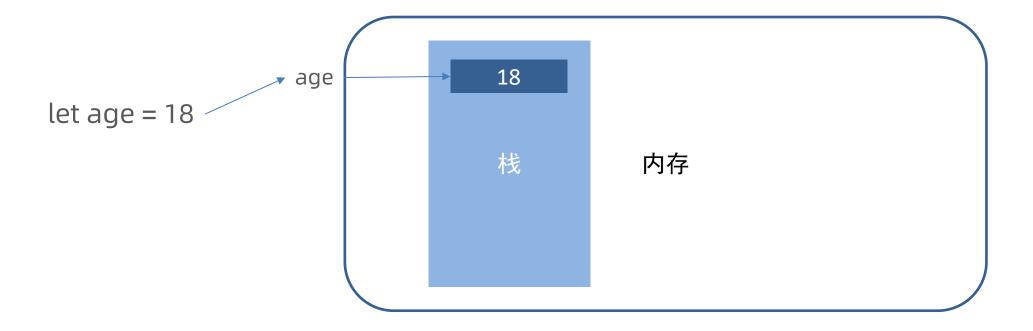




基本类型内存分配-栈

基本数据类型: 变量的数据直接存放在栈空间中

● 优点:访问速度快





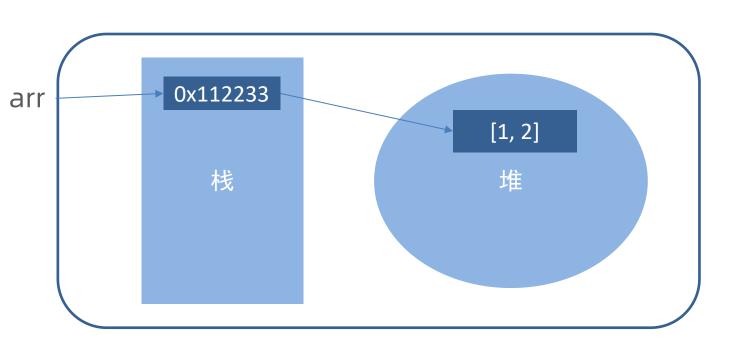
引用类型内存分配-堆

- 引用类型(复杂数据类型): 如 Object、Array、Function等
- 引用类型变量(栈空间)里存放的是<mark>地址</mark>,真正数据存放在<mark>堆空间</mark>中

● 优点:容量大

let arr = [1, 2]

let obj1 = Object() let obj2 = Object() console.log(obj1 === obj2) // false 两个对象比较时,比较的是'地址'







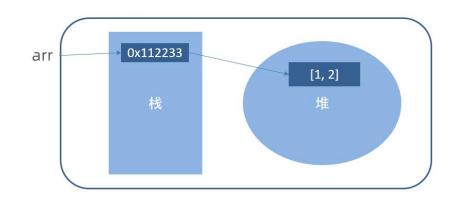
```
let x = 10
let y = x
x = 20
console.log(y)
let obj1 = {
  age: 18
let obj2 = obj1
obj1.age = 20
console.log(obj2)
```





- 1. 基本数据类型存放内存哪个位置? 引用数据类型呢?
 - ▶ 基本数据类型放 栈 里面
 - ▶ 引用数据类型放 堆 里面
- 2. 赋值变量时,基本数据类型存放的是什么? 引用数据类型呢?
 - ▶ 基本数据类型赋值的是值
 - ▶ 引用数据类型赋值的是 地址







变量声明总结

- 变量声明有三个 var let 和 const, 我们应该用哪个呢?
 - ▶ 首先 var 先排除,老派写法,问题很多,可以淘汰掉…
- let or const?
- ▶ 建议: const 优先,尽量使用const,原因是:
 - ✓ 很多变量声明的时候明确不会被更改了,为了安全性,那为什么不用 const 呢?
 - ✓ 实际开发中也是,比如 React、Vue,基本 const 声明
- 如果你还在纠结,那么我建议:
 - 有了变量先给const,如果发现它后面是要被修改的,再改为let

var a = 1 等价于 window.a = 1



• 请问以下的 可不可以把let 改为 const?





• 请问以下的 可不可以把let 改为 const?

```
for (let i = 0; i < nums.length; i++) {
   document.write(nums[i])
}</pre>
```





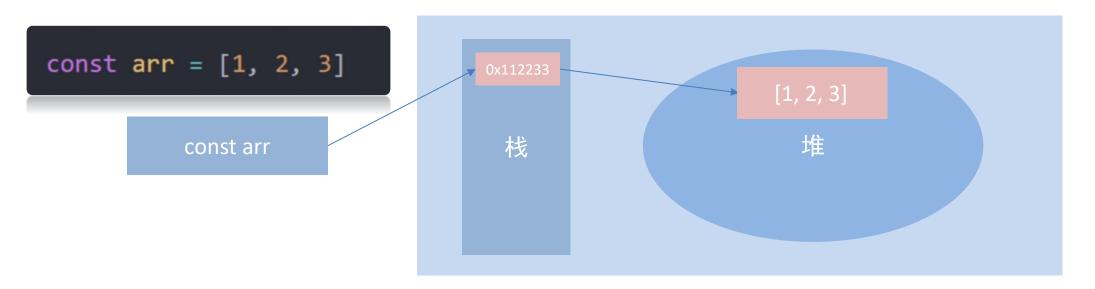
• 请问以下的 可不可以把let 改为 const?

```
let arr = ['red', 'green']
arr.push('pink')
console.log(arr) // ['red', 'green', 'pink']
let pig = {
  uname: '佩奇',
  age: 4,
  sex: '女',
  weight: 12.6
pig.color = 'pink'
```





- const 声明的值不能更改,而且const声明变量的时候需要里面进行初始化
- 但是对于引用数据类型, const声明的变量, 里面存的不是 值, 不是值, 不是值, 是 地址
- 所以: const声明的变量不可以修改,本质是说,const声明的变量 地址不能修改





• 考考你:下面写法可以吗?

```
const names = []
names = [1, 2, 3]
```

```
const obj = {}
obj = {
  uname: 'pink老师'
}
```





● 考考你:下面写法可以吗?

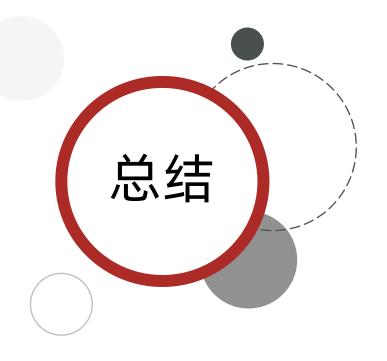
```
const names = []
names = [1, 2, 3]
```

```
const obj = {}
obj = {
  uname: 'pink老师'
}
```

```
const names = []
names[0] = 1
names[1] = 2
names[2] = 3
```

```
const obj = {}
obj.uname = 'pink老师'
```





- 1. 以后声明变量我们优先使用哪个?
 - > const
 - ➤ 有了变量先给const,如果发现它后面是要被修改的,再改为let
- 2. 为什么const声明的对象可以修改里面的属性?
 - ▶ 因为对象是引用类型,里面存储的是地址,只要地址不变,就不会报错
 - ➤ 建议数组和对象使用 const 来声明
- 3. 什么时候使用let声明变量?
 - ➤ 变量被重新赋值的时候需要用let
 - ▶ 比如 一个变量进行加减运算, 比如 for循环中的 i++



拓展-术语解释(导师讲解)

目标:知道一些术语,让自己更专业

术语	解释	举例
关键字	在JavaScript中有特殊意义的词汇	let、var、function、if、else、switch、 case、break
保留字	在目前的JavaScript中没意义,但未来可 能会具有特殊意义的词汇	int、short、long、char
标识(标识符)	变量名、函数名的另一种叫法	无
表达式	可以被求值的代码,一般配合运算符出现	10 + 3、age >= 18
语句	一段可执行的代码	if () for()



传智教育旗下高端IT教育品牌