## 根据cocosjs 记录的知识点

常量 const NUM=0;常量通常用大写

变量 var num=0;//var num1=10, num2=15;

var currentDay=new Date()//用new生成一个新对象

数组

Var arr=new Array(3)3是数组长度，通过arr.length可以获取长度

//转化

parseInt()和parseFloat()

//也有string用能

Var num=10

Num.string();

//强制转化类型

Boolean(vlaue) Number(value) String(value)

//运算

都一样 ，-- ++ -= +=

//控制运算 for if switch while do-while一样

数组

Var arrayOfints=[1,123,33,3]

函数

Function 函数名称（）

{

}

//嵌套函数

Fuction calculate(opr,a,b)  
{

Function add()

{

rturn a+b;

}

}

返回函数-----

3原型----------------

这个链接可以看一下

<https://www.cnblogs.com/Jabin/p/5804159.html>

}

看完这些在总结js和lua的不同

一、基础教程

js语法可以根据下面网址学习，可以忽略关于HTML章节（JS HTML DOM、JS浏览器DOM、JS库、JS实例）

<http://www.runoob.com/js/js-mistakes.html>

二、进阶教程

js怎么模拟类的实现、js可优化的性能、js哪些坑等

<http://bonsaiden.github.io/JavaScript-Garden/zh/>

三、js和lua区别（js语法基本和c++一致）

0.调用函数

Lua习惯使用“:”，如Sprite:create()

JS固定使用“.”，如Sprite.create()

1. 数组

local dataLua = { 1, 2, 3, 4, 5 }

var dataJS = [ 1, 2, 3, 4, 5 ]

dataLua[1] // Lua索引从1开始

dataJS[0] // JS索引从0开始

2. 字典

// 初始化方式

local dataDic = { “a”=1, “b”=2, “c”=3 } // Lua

var dataDic = { a:1, b:2, c:3 } // JS

// lua可以使用变量作为Key值，JS不能

local key = “MyKey”

local dataDic = { key = “value” }

print( dataDic[key] ) -> value

print( dataDic[“key”] ) -> nil

var key = “MyKey”

var dataDic = { key : “value” }

log ( dataDic[“key”] ) -> “value”

log ( dataDic[key] ) -> undefined

// Lua允许使用数组或字典或Object当键值，但JS不行

var obj1 = { a:1 }

var obj2 = { b:2 }

var dataDic = { }

dataDic[obj1] = 100

dataDic[obj2] = 200

log(dataDic[obj1]) –> 200

// Lua删除健值只要赋值为nil即可，js需要使用delete

var dic = { a:1, b:2, c:3 }

dic["b"] = undefined

for (var key in dic)

{

log(dic[key])

}

输出：1、undefined、3

delete dic["b"]

for (var key in dic)

{

log(dic[key])

}

输出：1、3

3. Lua支持函数多个返回值、JS只能返回一个值

4. js有null和undefined表示空值，undefined相当于Lua的nil，一般不使用null

5. Lua 数字0和字符串”” 表示为真，在js表示为false

local value = 0 // 同理value = “”

if value then

print(“It is True”)

else

print(“It is False”)

end

输出：It is True

var value = 0 // 同理value = “”

if (value)

{

print(“ It is True ”)

}

else

{

print(“It is False”)

}

输出：False

// false与0的比较

var cond = false

log(cond == 0) -> true

log(cond === 0) -> false

所以推荐使用 ”===” 替换 “==”

6. js的object数据类型遍历区别

Lua：key值可以是整形、字符串、对象等

JS：key值会强制转为字符串

