Node.js的全局对象变量函数

1、全局对象(global)

* global：表示Node所在的全局环境，类似于浏览器中的window对象, 所有模块都可以调用。
* process： 该对象是Node的一个全局对象，提供当前Node进程的信息。可以在脚本的任意位置使用。例如你在DOS或终端窗口直接输入node，就会进入NODE的命令行方式（REPL环境）。退出的话，可以输入 process.exit();

Process的其他属性：

node提供了一些process的属性，如下：

process.version：包含当前node实例的版本号；

process.installPrefix：包含安装路径；

process.platform：列举node运行的操作系统的环境，只会显示内核相关的信息，如：linux2， darwin，而不是“Redhat ES3” ，“Windows 7”，“OSX 10.7”等；

process.uptime()：包含当前进程运行的时长（秒）；

process.getgid(), process.setgid()：获取或者设置group id；

process.getuid(), process.setuid()：获取或者设计user id；

process.pid：获取进程id；

process.title：设置进程名称；

process.execPath：当前node进程的执行路径，如：/usr/local/bin/node；

process.cwd()：当前工作目录；

process.memoryUsage()：node进程内存的使用情况，rss代表ram的使用情况，vsize代表总内存的使用大小，包括ram和swap；

process.heapTotal,process.heapUsed：分别代表v8引擎内存分配和正在使用的大小。

* console：指向Node内置的console模块，提供命令行环境中的标准输入、标准输出功能，通常是写console.log()，是对 process.stdout.write的封装

2、全局函数：

* 定时器函数：共有4个，分别是setTimeout(), clearTimeout(), setInterval(), clearInterval()。
* 2）require：用于加载模块。

3、全局变量：

* \_filename：指向当前运行的脚本文件名。
* \_dirname：指向当前运行的脚本所在的目录。