

SHANXI **UNIQUE**
TECHNOLOGY CO.,LTD.



安逸客

SHANXI UNIQUE TECHNOLOGY

JavaScript对象

JavaScript是一种能让你的网页更加生动活泼的语言

一、名词解释:

1.基于对象

一切皆对象，以对象的概念来编程。

2.面向对象编程(oop Object oriented programming)

A.对象

就是人们要研究的任何事物，不仅能表示具体事物，还能表示抽象的规则，计划或事件。

属性的无序集合，每个属性可以存一个值(原始值，对象，函数)

B.对象的属性和方法

属性:用数值描述对象的状态。

方法:对象具有可实施的动作。

C.类

具有相同或相似的性质的对象的抽象就是类。对象的抽象，就是类，类的具体化(实例化)就叫做对象

创建(声明)对象

1.json方法(javascript object notation) 原生格式

```
var obj={};
```

2.构造函数方法:

```
function fun1 () {  
}
```

```
var obj=new fun1();
```

3.Object方法

```
var obj=new Object();
```

添加属性和方法

如果属性的值是函数，我们叫做他是对象的方法，
否则是属性。

1.构造方法

A.声明的时候添加

B.声明以后再添加

2.json方法

A.声明的时候添加

var obj={属性名:属性值，属性名2:属性值2，属性名3:
属性值3，.....};

B.声明以后再添加

访问对象的属性和方法:

➤ 访问属性:

引用值.属性

引用值[“属性”]

➤ 访问方法:

引用值.属性();

引用值[“属性”]()

➤ 对象=null;

➤ 局部变量回收

当函数执行完成以后，局部变量会被javascript垃圾回收机制，立即清除。

➤ 对象回收

当对象在页面中没有引用时，javascript对像会将他视作垃圾，在某个时刻将他销毁



删除对象的属性

➤ delete 对象.属性

对象属性的遍历

```
for (var i in Object){
```

```
    Object[i]
```

```
}
```

- 变量保存的仅仅是对象的引用地址
- 对象保存在堆当中，每创建一个对象，就开辟一块内存。
- 当javascript引擎检测到对象没有引用的时候，将他当作垃圾，等待回收。
- 在某一时刻回收垃圾对象。

- instanceof 用来检测某个对象是否是某个构造函数的实例。



谢谢观看...

SHANXI **UNIQUE**
TECHNOLOGY CO.,LTD.