

1. Object

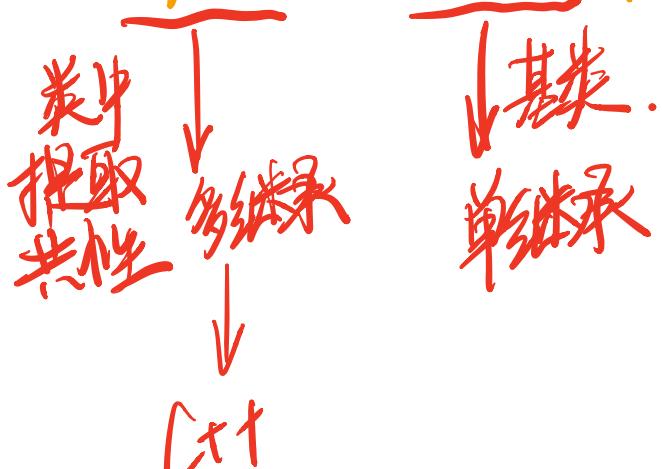
任何对象都是唯一的, 与自身的状态无关.
用状态描述对象,
并指派改变行为.

identifier 标识
state 状态
behavior 行为. } 对象 Object

2. Object - Class (类)

类是一种常见描述对象的方式.

“抽象”和“具体”则是两个主要的流派.



3. Object - Prototype

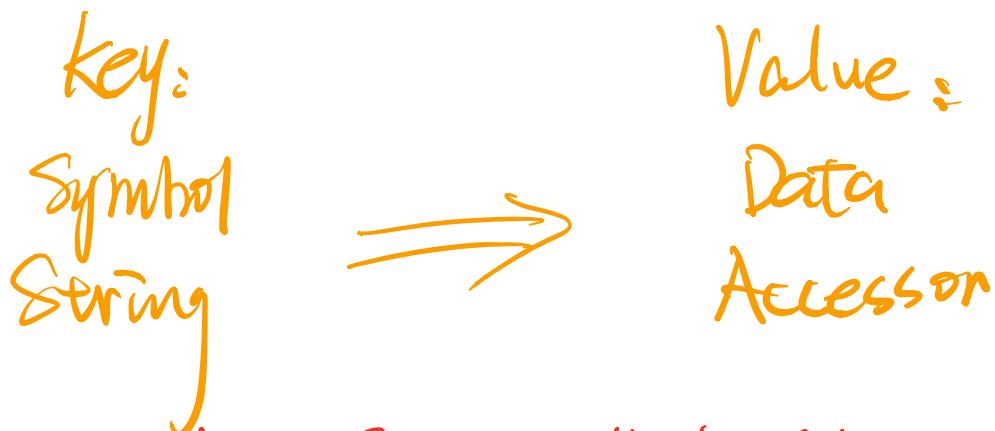
- ① 原型是一种更接近人类原始认知的描述对象的方法
- ② 采用“相似”的方式来描述对象
- ③ 任何对象仅仅需要描述它自己与原型的区别即可。

对象的行为改变状态。

4. Object in JavaScript

Object {
 Property 属性
 [Prototype]. 原型.

| 唯一标识：内存地址。



一般，数据属性用于描述状态
访问器属性用于描述行为
数据属性中如果存储函数，也可用于描述行为。

5 Object API / Grammar

① {} [] Object.defineProperty.
基本面向对象能力

② Object.create / Object.getPrototypeOf /

Object.getPrototypeOf
基于原型的

③ new / class / extends 基于类的。

④ new / function / prototype.

6. 特殊对象。

Function Object.

[call] 内置行为。

7. Host Object . 宿主环境提供。

Object

[call]

[construct]