

## 1. Object

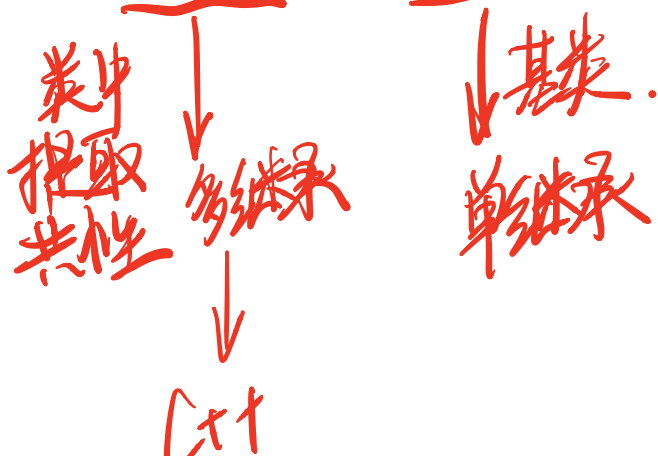
任何对象都是唯一的, 与本身的状态无关.  
用状态描述对象,  
状态的改变即行为.

identifier	标识	} 对象 Object
state	状态	
behavior	行为	

## 2. Object - Class (类)

类是一种常见描述对象的方式.

"归类" 和 "分类" 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。

1 唯一标识: 内存地址.

key:                      Value:  
Symbol                      Data  
String                      Accessor



一般, 数据属性用于描述状态  
访问器属性用于描述行为  
数据属性中如果有读写函数, 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]]