对象

对象用{}大括号表示：

const obj1:{

g:number;

h:number， 对象属性的类型

} = {g:1,h:2}

console.log(obj1.g);

声明了一个对象obj1 ，obj1对象的类型（number）写在变量名（g h )后面,使用大括号描述，内部声明每个属性的属性名和类型(g:number, h:number)。变量和属性是啥关系？相同？

对象赋值的，有多少属性就要赋值多少个属性。

属性可以修改不可以删除

可选属性的话在属性之后写上？ 可选属性不设置允许赋值为undefined

只读属性的话就是属性名之前加上：readonly关键字，

属性名的索引类型：对一个数据类型进行属性命名，把诺干个属于和这个数据类型的属性都命名在该属性的对象中一起赋值就行，对象赋值的话，范围小的对象可以赋值给范围大的对象，类型 B 可以赋值给类型 A，TypeScript 就认为 B 是 A 的子类型（subtyping），A 是 B 的父类型

严格字面量检查：指的是如果字面量的结构跟类型定义的不一样（比如多出了未定义的属性），就会报错

Object类型：空对象作为类型

let d:{};

// 等同于

// let d:Object;

各种类型的值（除了null和undefined）都可以赋值给空对象类型

interface 接口

接口就是对象模板，任何实现这个接口的对象，拥有指定的类型结构。