# Javascript基础

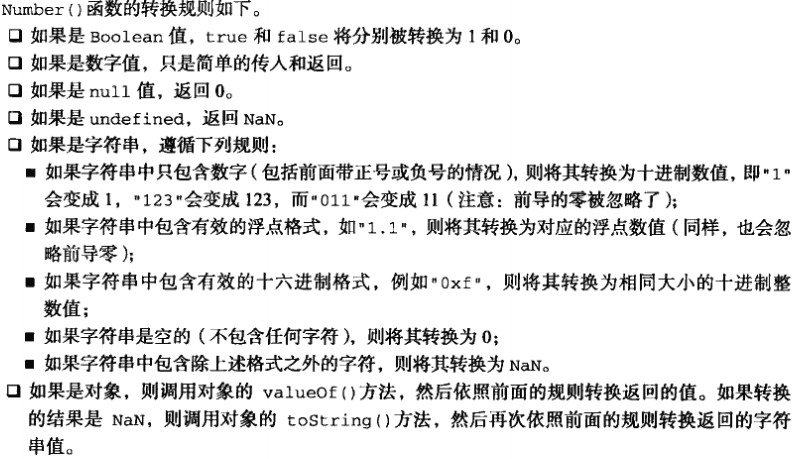
## 数据类型

### Boolean

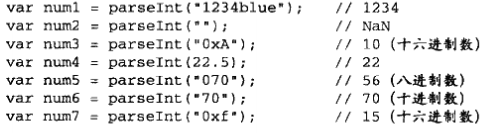
* Boolean类型可以和任意的其他类型进行转换，调用的函数式Boolean。如下所示：
  + (String)非空字符串true，空字符串为false
  + (Number)任何非零数字为true, 0和NaN为false
  + (Object)任何对象都为true，null为false.
  + (Undefined)为false.

### Number

* + 永远不要测试某个特定的浮点数值。浮点数的最高精度为17. 0.1+0.2=0.30000000000000004，并不是等于0.3。这是使用IEEEE754数值的浮点计算的通病。
  + Number.MAX\_VALUE和Number.MIN\_VALUE分别返回最大值和最小值。超过这个值会被看做是infinite或者-infinite。可以使用函数isFinite来判断是否是有穷数字，也就是介于最大值和最小值直接的数字。
  + NaN: 非数字。使用isNaN函数来判断，判断时会进行转换，然后再判断。10和”10”都是非数字。如果isNaN(object), 会首先调用object.valueOf方法来判断，然后通过toString来判断。
  + 数字转换函数：Number，parseFloat，parseInt.



* + parseInt转换时，如果开始字符是数字，会忽略掉其他的字符，比如parseInt(“123abc”) = 123.

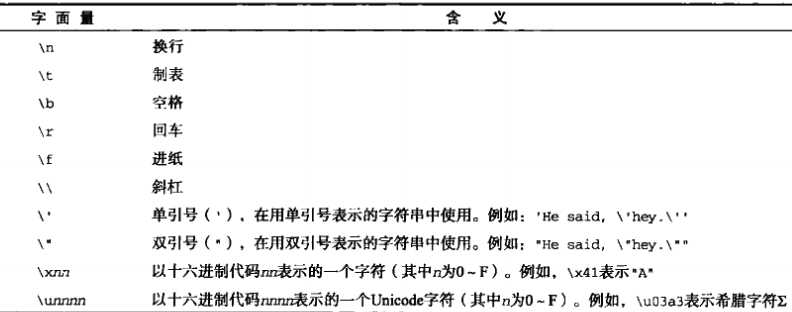


parseInt第二个参数为进制数，比如8进制或者16进制。

* + parseFloat只能解析10进制数字

### String

* + 转义符



* + toString转换：不能转换null和undefined. 字符串是不可变的。
  + String函数可以转换任意的对象，String(null)转换为”null”

### Object对象

* + Constructor：构造器函数
  + HasOwnProperty：属性是否在实例类型中
  + isPropertyOf：传入的对象是否是另外一个对象的原型
  + propertyIsEnumerable：检查给定的属性是否可以使用for in循环
  + toLocaleString：地区字符串
  + toString：转换到字符串。
  + valueOf：转换

## 变量与作用域

### 变量

* 变量可以保存两种类型，基本类型和引用类型。基本类型包括undefined，boolean，string，number和null。
* 基本类型占据固定的内存大小，被保存在栈内存中。基本类型的赋值会创建一个副本。
* 引用类型的值是对象，保存在**堆内存**中。引用类型的变量实际上是一个指向对象的指针，而不是对象本身。
* 从一个对象向另一个对象赋值引用类型时，实际上赋值的是指针。
* 基本类型的判断使用typeof，引用类型的判断使用instanceof

### 执行环境

* 执行环境有全局执行环境和函数执行环境。
* 每次进入一个新的执行环境，都会创建一个用于搜索变量和函数的作用链。
* 函数的局部环境可以访问函数作用于链中的变量，也可以访问父环境和全局环境中的变量。
* 全局环境不能访问局部环境中的变量。
* 变量的执行环境有助于确定何时释放内存。

### 垃圾回收

* 离开作用域的值就被标记为回收，然后被删除。
* 标记清除或者引用计数是两种垃圾回收清理算法。
* 解除变量的引用有助于消除循环引用，而且对垃圾回收期有好处，应该及时的解除不再使用的全局变量。