2.

- Sự khác biệt giữa == và === là: === so sánh tuyệt đối (So sánh cả kiểu dữ liệu: int, string, … và giá trị) còn == là chỉ so sánh giá trị.

- if (a) {} là: Nếu giá trị của biến a khác rỗng, khác 0, khác null, khác ‘0’, khác false và khác undefine thì thực hiện tập lệnh trong {}.

- Có 3 cách thêm phần tử vào trong mảng:

+ push(): Thêm 1 phần tử vào vị trí cuối mảng.

+ unshift(): Thêm 1 phẩn tử vào vị trí đầu mảng.

+ splice(start, 0, item, …): Thêm 1 hoặc nhiều phần tử bắt đầu ở vị trí start.

* split(senparator, limit): Tách 1 chuỗi thành 1 mảng
* splice(start, limit): Xóa số lượng là limit phần tử mảng bắt đầu từ vị trí start và splice(start, 0, item, …).
* splice(start, 0, item, …): Thêm 1 hoặc nhiều phần tử bắt đầu ở vị trí start.
* closest() chọn thành phần đầu tiên tính từ thành phần cha của nó.
* Cách khai báo mảng (2 cách): *var arr = new Array(),* *var arr = []*
* Cách khai báo đối tượng (2 cách): *var obj = new Object(), var obj = {}*
* Cách khai báo number(2 cách): *var num = value, var num = Number(value)*