**EMCAScript 2020（ES11）**

1. 变量声明

1、js var声明变量

var x = 1;//是在同个函数里面，是一个局部变量--->这样理解是有误的，它是块语句的原因，以及跟var作用域在其声明位置的执行上下文中。

|  |
| --- |
| if (x === 1) {  var x = 2;  console.log(x);  // expected output: 2，希望输出2  }  console.log(x);  // expected output: 2，希望输出2 |
| if(temp === 1)  {  var temp=2;  console.log(temp);  }  console.log(temp);  结果输出：undefined  if(temp === 1)  {  //var temp=2;  console.log(temp);  }  console.log(temp);  结果输出：Uncaught ReferenceError: temp is not defined 会提示在temp===1这行出错 |

ECMAScript 的变量是**松散类型**的，所谓松散类型就是可以用来保存任何类型的数据（一招吃遍天下）。

如果你重新声明一个 JavaScript 变量，它将不会丢失其值（前提是该变量是在同个函数中）。

var message;

这行代码定义了一个名为 message 的变量，该变量可以用来保存任何值（像这样未经过初始化的 变量，会保存一个特殊的值—— undefined）。

在严格模式下，不能定义名为 eval 或 arguments 的变量，否则会导致语法错误。

var message = "hi";

在此，变量 message 中保存了一个字符串值 “hi” 。

像这样初始化变量并不会把它标记为字符串类型；

初始化的过程就是给变量赋一个值那么简单。

function test(){

var message = "hi"; // 局部变量

}

test();

alert(message); // 错误！

如果在函数中使用 var 定义一个变量，那么这个变量在函数退出后就会被销毁。

变量 message 是在函数中使用 var 定义的。

当函数被调用时，就会创建该变量并为其赋值。

而在此之后，这个变量又会立即被销毁，因此例子中的下一行代码就会导致错误。

2、描述

变量声明，无论发生在何处，都在执行任何代码之前进行处理。

用 var 声明的变量的**作用域**是它当前的执行上下文，它可以是嵌套的函数，也可以是声明在任何函数外的变量。

如果你**重新声明一个 JavaScript 变量，它将不会丢失其值**。

将赋值给未声明变量的值在执行**赋值**时将其隐式地创建为全局变量（它将成为全局对象的属性）。

声明和未声明变量之间的差异是：

声明变量的作用域限制在其声明位置的上下文中，而非声明变量总是全局的。

3、变量提升

将赋值给未声明变量的值在执行赋值时将其**隐式地**创建为**全局变量**（它将成为全局对象的属性）。

声明和未声明变量之间的差异是：

1. 声明变量的作用域限制在其声明位置的上下文中，而**非声明变量**总是全局的。

|  |
| --- |
| function x() {  y = 1; // 在严格模式（strict mode）下会抛出 ReferenceError 异常  var z = 2;  }  x();  console.log(y); // 打印 "1"  console.log(z); // 抛出 ReferenceError: z 未在 x 外部声明 |

（2）声明变量在任何代码执行前创建，而非声明变量只有在执行**赋值**操作的时候才会被创建。

console.log(a); // 抛出ReferenceError。

console.log('still going...'); // 永不执行。

--------------------------------------------------------

var a;

console.log(a); // 打印"undefined"（chrome是显示这个）或""（不同浏览器实现不同）。

console.log('still going...'); // 打印"still going..."。

（3）声明变量是它所在上下文环境的不可配置属性？？？，非声明变量是可配置的（如非声明变量可以被删除）。

|  |
| --- |
| var a = 1;  b = 2;  delete this.a; // 在严格模式（strict mode）下抛出TypeError，其他情况下执行失败并无任何提示。  delete this.b;  console.log(a, b); // 抛出ReferenceError。  // 'b'属性已经被删除。 |

由于这三个差异，未能声明变量将很可能导致意想不到的结果。

因此，建议始终声明变量，无论它们是在函数还是全局作用域内。

而且，在 ECMAScript 5 严格模式下，分配给未声明的变量会引发错误。

由于变量声明（以及其他声明）总是在任意代码执行之前处理的，所以在代码中的**任意位置**声明变量总是等效于在**代码开头**声明。

这意味着变量可以在声明之前使用，这个行为叫做“hoisting”。“hoisting”就像是把所有的变量声明移动到函数或者全局代码的开头位置。

|  |
| --- |
| bla = 2  var bla;  // ...  // 可以隐式地（implicitly）将以上代码理解为：  var bla;  bla = 2; |

因此，建议始终在作用域顶部声明变量（全局代码的顶部和函数代码的顶部），这可以清楚知道哪些变量是函数作用域（本地），哪些变量在作用域链上解决。

重要的是，提升将影响变量声明，而不会影响其值的初始化。当到达赋值语句时，该值将确实被分配：

|  |
| --- |
| function do\_something() {  console.log(bar); // undefined  var bar = 111;  console.log(bar); // 111  } |
| // is implicitly understood as:  function do\_something() {  var bar;  console.log(bar); // undefined  bar = 111;  console.log(bar); // 111  } |

4、例子

(1)、给两个变量赋值成字符串值：

var a = "A";

var b = a;

// 等效于：

var a, b = a = "A";

留意其中的顺序：

var x = y, y = 'A';

console.log(x + y); // undefinedA

在这里，x 和 y 在代码执行前就已经创建了，而赋值操作发生在创建之后。当”x = y”执行时，y 已经存在，所以不抛出 ReferenceError，并且它的值是’undefined’。

所以 x 被赋予 undefined 值。然后，y 被赋予’A’。于是，在执行完第一行之后，x === undefined && y === ‘A’ 才出现了这样的结果。

(2)、多个变量的初始化

var x = 0;//全局变量

function f(){

var x = y = 1; // x在函数内部声明，y不是！

}

f();

console.log(x, y); // 0, 1

// x 是全局变量。

// y 是隐式声明的全局变量。

(3)、隐式全局变量和外部函数作用域

看起来**像是(其实不是的)**隐式全局作用域的变量也有可能是其外部函数变量的引用。

var x = 0; // x是全局变量，并且赋值为0。

console.log(typeof z); // undefined，因为z还不存在。

function a() { // 当a被调用时，

var y = 2; // y被声明成函数a作用域的变量，然后赋值成2。

console.log(x, y); // 0 2

function b() { // 当b被调用时，

x = 3; // 全局变量x被赋值为3，不生成全局变量。

y = 4; // 已存在的外部函数的y变量被赋值为4，不生成新的全局变量。

z = 5; // 创建新的全局变量z，并且给z赋值为5。

} // (在严格模式下（strict mode）抛出ReferenceError)

b(); // 调用b时创建了全局变量z。

console.log(x, y, z); // 3 4 5

}

a(); // 调用a时同时调用了b。

console.log(x, z); // 3 5

console.log(typeof y); // undefined，因为y是a函数的本地（local）变量。

1、js let

let 语句声明一个**块级作用域**的本地变量？？？，并且可选的将其初始化为一个值。

let 演示

let x = 1;

if (x === 1) {

let x = 2;

console.log(x);

// expected output: 2

}

console.log(x);

// expected output: 1

2、描述

let 允许你声明一个作用域被限制在 块级中的变量、语句或者表达式。与 var 关键字不同的是， var 声明的变量只能是全局或者整个函数块的。 var 和 let 的不同之处在于后者是在编译时才初始化（见下面）。

就像 const 一样，let 不会在全局声明时（在最顶部的范围）创建 window 对象的属性？？？这是为什么。

（1）作用域规则

let 声明的变量只在其声明的块或子块中可用，这一点，与 var 相似。二者之间最主要的区别在于 var 声明的变量的作用域是整个封闭函数。

function varTest() {

var x = 1;

{

var x = 2; // 同样的变量!

console.log(x); // 2

}

console.log(x); // 2

}

function letTest() {

let x = 1;

{

let x = 2; // 不同的变量

console.log(x); // 2

}

console.log(x); // 1

}

在程序和方法的最顶端，let 不像 var 一样，let 不会在全局对象里新建一个属性。比如：

位于函数或代码顶部的 var 声明会给全局对象新增属性？？？无法理解这句话含义，而 let 不会。例如：

var x = 'global';

let y = 'global';

console.log(this.x); // "global"

console.log(this.y); // undefined

（2）模仿私有成员---？？？完全看不懂

（3）重复声明

在同一个函数或块作用域中重复声明同一个变量会引起 SyntaxError。

if (x) {

let axihe;

let axihe; // SyntaxError thrown.已经重复的声明

}

在 switch 语句中只有一个块，你可能因此而遇到错误。

let x = 1;

switch(x) {

case 0:

let axihe;

break;

case 1:

let axihe; // SyntaxError for redeclaration.

break;

}

然而，需要特别指出的是，一个嵌套在 case 子句中的块会创建一个新的块作用域的词法环境，就不会产生上诉重复声明的错误。这主要是使用了 块语句

let x = 1;

switch(x) {

case 0: {

let foo;

break;

}

case 1: {

let foo;//多了{},所以就没事了

break;

}

}

（4）暂存死区

与通过 var 声明的有初始化值 undefined 的变量不同，通过 let 声明的变量**直到它们的定义被执行时才初始化**。在变量初始化前访问该变量会导致 ReferenceError。该变量处在一个自块顶部到初始化处理的“暂存死区”中。

function do\_axihe() {

console.log(bar); // undefined

console.log(foo); // ReferenceError

var bar = 1;

let foo = 2;

}

do\_axihe()

（5）暂存死区与typeof

与通过 var 声明的变量，有初始化值 undefined 和只是未声明的变量不同的是，如果使用 typeof 检测在暂存死区中的变量，会抛出 ReferenceError 异常：

// prints out 'undefined'

console.log(typeof undeclaredVariable);

// results in a 'ReferenceError'

console.log(typeof i);

let i = 10;

（6）暂存死区和静态作用域 / 詞法作用域的相关例子

由于词法作用域，表达式 (foo + 55) 内的标识符 foo 被认为是 if (这里应该是错了，反正就是说在某个块中)块的 foo 变量，而不是值为 33 的块外面的变量 foo。

在同一行，这个 if 块中的 foo 已经在词法环境中被创建了，但是还没有到达（或者终止）它的初始化（这是语句本身的一部分）。

这个 if 块里的 foo 还依旧在暂存死区里。

function test(){

var foo = 33;

{

let foo = (foo + 55); // ReferenceError

}

}

test();

在以下情况下，这种现象可能会使您感到困惑。 let n of n.a 已经在 for 循环块的私有范围内。因此，标识符 n.a 被解析为位于指令本身 (“let n”) 中的“ n”对象的属性“ a”。

在没有执行到它的初始化语句之前，它仍旧存在于暂存死区中。

function go(n) {

// n here is defined!

console.log(n); // Object {a: [1,2,3]}

for (let n of n.a) { // ReferenceError

console.log(n);

}

}

go({a: [1, 2, 3]});？？？这里可能是一个json的数据格式。

（7）其他情况

用在块级作用域中时，let 将变量的作用域限制在块内，而 var 声明的变量的作用域是在函数内。

var a = 1;

var b = 2;

if (a === 1) {

var a = 11; // the scope is global

let b = 22; // the scope is inside the if-block

console.log(a); // 11

console.log(b); // 22

}

console.log(a); // 11

console.log(b); // 2

而这种 var 与 let 合并的声明方式会报 SyntaxError 错误，因为 var 会将变量提升至块的顶部，这会导致隐式地重复声明变量。这种情况下应该是在一个函数内部。

let x = 1;

{

var x = 2; // SyntaxError for re-declaration

}

---------------------------------------------------------

function a() { //

let x = 0;

console.log(x); // 0

if(1)

{

var x=1;//SyntaxError for re-declaration

console.log(x);

}

}

a();

1、js const 声明变量

(1) const 功能

常量是**块级**作用域，很像使用 **let** 语句定义的变量。

常量的值不能通过重新赋值来改变，并且不能重新声明。

(2) 描述

此声明创建一个常量，其作用域可以是全局或本地声明的块。 与 var 变量不同，全局常量不会变为**窗口对象**的属性。需要一个常数的初始化器；也就是说，您必须在声明的同一语句中**指定它的值**（这是有道理的，因为以后不能更改）。

const 声明创建一个值的只读引用。但这并不意味着它所持有的值是不可变的，只是变量标识符不能重新分配。例如，在引用内容是**对象**的情况下，这意味着可以改变对象的内容（例如，其参数）。

关于“暂存死区”的所有讨论都适用于 let 和 const。

一个常量不能和它所在作用域内的其他变量或函数拥有**相同的名称**。

// 注意: 常量在声明的时候可以使用大小写，但通常情况下全部用大写字母。

// 定义常量MY\_FAV并赋值7

const MY\_FAV = 7;

// 报错

MY\_FAV = 20;

// 输出 7

console.log("my favorite number is: " + MY\_FAV);

// 尝试重新声明会报错

const MY\_FAV = 20;

// MY\_FAV 保留给上面的常量，这个操作会失败

var MY\_FAV = 20;

// 也会报错

let MY\_FAV = 20;

// 注意块范围的性质很重要

if (MY\_FAV === 7) {

// 没问题，并且创建了一个块作用域变量 MY\_FAV，会把全局变量覆盖了，因为这是属于块的区域

// (works equally well with let to declare a block scoped non const variable)

let MY\_FAV = 20;

// MY\_FAV 现在为 20

console.log('my favorite number is ' + MY\_FAV);

// 这被提升到全局上下文并引发错误

var MY\_FAV = 20;

}

// MY\_FAV 依旧为7

console.log("my favorite number is " + MY\_FAV);

// 常量要求一个初始值

const FOO; // SyntaxError: missing = in const declaration

// 常量可以定义成对象

const MY\_OBJECT = {"key": "value"};

// 重写对象和上面一样会失败

MY\_OBJECT = {"OTHER\_KEY": "value"};

// 对象属性并不在保护的范围内，下面这个声明会成功执行

MY\_OBJECT.key = "otherValue";

// 也可以用来定义数组

const MY\_ARRAY = [];

// It's possible to push items into the array

// 可以向数组填充数据

MY\_ARRAY.push('A'); // ["A"]

// 但是，将一个新数组赋给变量会引发错误

MY\_ARRAY = ['B']

1、JS 基本的语法概念

(1) 严格模式

ECMAScript 5 引入了严格模式（strict mode）的概念。

严格模式是为 JavaScript 定义了一种不同的解析与执行模型。在严格模式下，ECMAScript 3 中的一些不确定的行为将得到处理，而且对某些不安全的操作也会抛出错误。

要在整个脚本中启用严格模式，可以在顶部添加如下代码：

"use strict";

这行代码看起来像是字符串，而且也没有赋值给任何变量，但其实它是一个编译指示（pragma），用于告诉支持的 JavaScript 引擎切换到严格模式。

这是为不破坏 ECMAScript 3 语法而特意选定的语法。

在函数内部的上方包含这条编译指示，也可以指定函数在严格模式下执行。

function doSomething(){

"use strict";

//函数体

}

严格模式下，JavaScript 的执行结果会有很大不同，因此本书将会随时指出严格模式下的区别。

支持严格模式的浏览器包括 IE10+、Firefox 4+、Safari 5.1+、Opera 12+和 Chrome。

(2) 语句

ECMAScript 中的语句以一个分号结尾；如果省略分号，则由解析器确定语句的结尾，如下例所示：

var sum = a + b // 即使没有分号也是有效的语句——不推荐

var diff = a - b; // 有效的语句——推荐

虽然语句结尾的分号不是必需的，但我们建议任何时候都不要省略它。因为加上这个分号可以避免很多错误（例如不完整的输入），

开发人员也可以放心地通过删除多余的空格来压缩 ECMAScript 代码（代码行结尾处没有分号会导致压缩错误）。

另外，加上分号也会在某些情况下增进**代码的性能**，因为这样解析器就不**必再花时间推测**应该在哪里插入分号了。

1. JS 数据类型整理

1、typeof 检测

typeof 就 是负责提供这方面信息的操作符。对一个值使用 typeof 操作符可能返回下列某个字符串：

“undefined” ——如果这个值未定义；

“boolean” ——如果这个值是布尔值；

“string” ——如果这个值是字符串；

“number” ——如果这个值是数值；

“object” ——如果这个值是对象或 null ；

“function” ——如果这个值是函数。

下面是几个使用 typeof 操作符的例子：

var message = "some string";

alert(typeof message); // "string"

alert(typeof(message)); // "string"

alert(typeof 95); // "number"

这几个例子说明， typeof 操作符的操作数可以是变量（ message ），也可以是数值字面量。

注意，typeof 是一个操作符而不是函数，因此例子中的圆括号尽管可以使用，但不是必需的。

有些时候， typeof 操作符会返回一些令人迷惑但技术上却正确的值。比如，调用 typeof null 会返回 “object” ，因为特殊值 null 被认为是一个空的对象引用。

Safari 5 及之前版本、Chrome 7 及之前版本在对正则表达式调用 typeof 操作符时会返回 “function” ，而其他浏览器在这种情况下会返回”object” 。

分享给大家一段实用的判断类型方法

**let \_typeof = function (data) {**

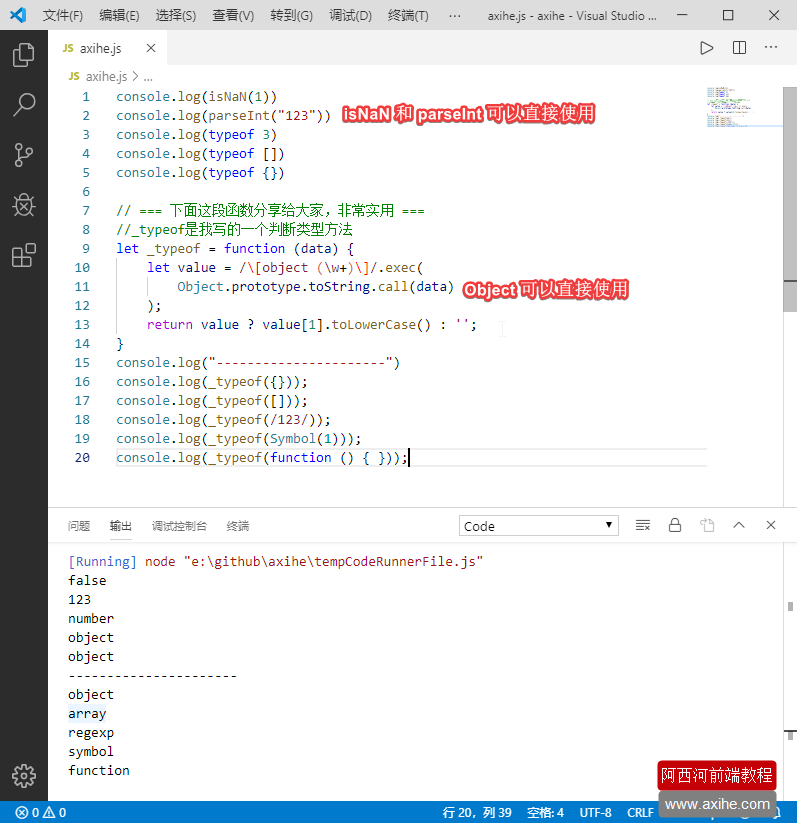
**let value = /\[object (\w+)\]/.exec(**

**Object.prototype.toString.call(data)**

**);**

**return value ? value[1].toLowerCase() : '';**

**}**



1. Undefined 类型

**Undefined 类型只有一个值，即特殊的 undefined**。

1. 在使用 var 声明变量但未对其加以初始化时，这个变量的值就是 undefined ，例如：

var message;

alert(message == undefined); //true

这个例子只声明了变量 message ，但未对其进行初始化。比较这个变量与 undefined 字面量，结果表明它们是相等的。这个例子与下面的例子是等价的：

var message = undefined;

alert(message == undefined); //true

这个例子使用 undefined 值显式初始化了变量 message 。但我们**没有必要**这么做，因为未经初始 化的值默认就会取得 undefined 值。

1. 不过，包含 undefined 值的变量与尚未定义的变量还是不一样的。看看下面这个例子：

var message; // 这个变量声明之后默认取得了 undefined 值

// 下面这个变量并没有声明

// var age

alert(message); // "undefined"

alert(age); // 产生错误

运行以上代码，第一个警告框会显示变量 message 的值，即 “undefined” 。

而第二个警告框——由于传递给 alert() 函数的是尚未声明的变量 age ——则会导致一个错误。

1. 对于尚未声明过的变量，只能执行一项操作，即使用 typeof 操作符检测其数据类型（对未经声明的变量调用 delete 不会导致错误，但这样做没什么实际意义，而且在严格模式下确实会导致错误）。

然而：对**未初始化的变量**执行 typeof 操作符会返回 undefined 值，而对**未声明的变量**执行 typeof 操作符同样也会返回 undefined 值。

**未声明的变量，只能被用typeof，除了 typeof 以外的任何使用都是会报错的！！！！**

1. var message; // 这个变量声明之后默认取得了 undefined 值

// 下面这个变量并没有声明

// var age

alert(typeof message); // "undefined"

alert(typeof age); // "undefined"

结果表明，对**未初始化和未声明的**变量执行 typeof 操作符都返回了 undefined 值；

这个结果有其逻辑上的合理性。

因为虽然这两种变量从技术角度看有本质区别，但实际上无论对哪种变量也不可能执行真正的操作。

即便未初始化的变量会自动被赋予 undefined 值，但显式地初始化变量依然是明智的选择。

如果能够做到这一点(指的就是：显式地初始化变量依然是明智的选择)，那么当 typeof 操作符返回 “undefined” 值时，我们就知道被检测的变量还没有被声明，而不是尚未初始化。

1. Null 类型

**Null 类型只有一个值的数据类型，这个特殊的值是 null 。**

1. 从逻辑角度来看， null 值表示一个空对象指针，而这也正是使用 typeof 操作符检测 null 值时会返回 “object” 的原因。

如下面的例子所示：

var car = null;

alert(typeof car); // "object"

(2) 如果定义的变量准备在将来用于保存对象，那么最好将该变量初始化为 null 而不是其他值。

这样一来，只要直接检查 null 值就可以知道相应的变量是否已经保存了一个对象的引用，如下面的例子所示：

if (car != null){

// 对 car 对象执行某些操作

}

(3) 实际上， undefined 值是派生自 null 值的，因此 ECMA-262 **规定对它们的相等性**测试要返回 true ：

alert(null == undefined); //true

alert(null === undefined); //false，它们是两种类型。

这里，位于 null 和 undefined 之间的相等操作符（ == ）总是返回 true ，不过要注意的是，这个操作符出于比较的目的会转换其操作数。

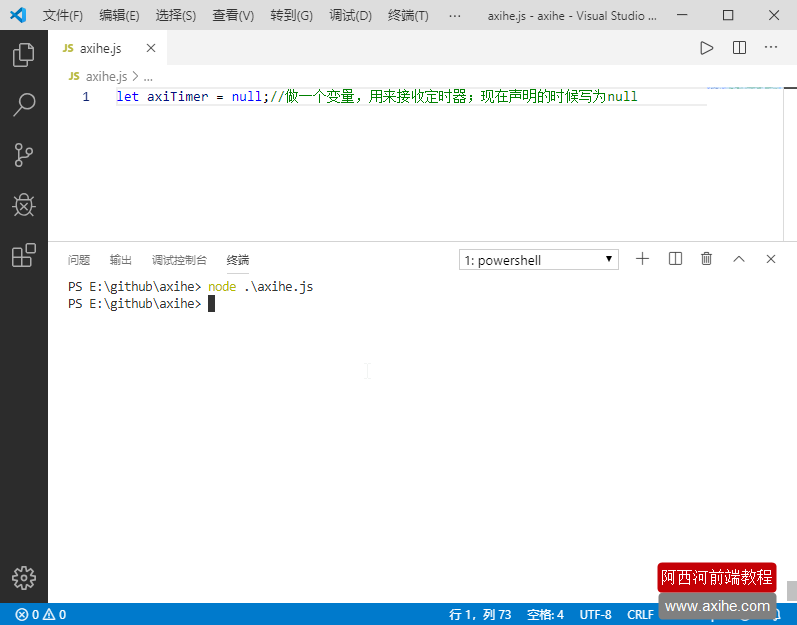
尽管 null 和 undefined 有这样的关系，但它们的用途完全不同。

如前所述，无论在什么情况下都没有必要把一个变量的值显式地设置为 undefined ，可是同样的规则对 null 却不适用。

换句话说，只要意在保存对象的变量**还没有真正保存对象**，就应该明确地让该变量保存 null 值。

这样做不仅可以体现 null 作为空对象指针的惯例，而且也有助于进一步区分 null 和 undefined 。

比如定时器我一般都是写为 null。



1. Boolean 类型

Boolean 类型是 ECMAScript 中使用得最多的一种类型，该类型**只有两个字面值： true 和 false 。**

这两个值与数字值不是一回事，因此 true 不一定等于 1，而 false 也不一定等于 0。

以下是为变量赋 Boolean 类型值的例子：

var found = true;

var lost = false;

需要注意的是， Boolean 类型的字面值 true 和 false 是区分大小写的。也就是说， True 和 False（以及其他的混合大小写形式）都不是 Boolean 值，只是标识符。

虽然 Boolean 类型的字面值只有两个，但 ECMAScript 中**所有类型的值**都有与这两个 Boolean 值等价的值。

要将一个值转换为其对应的 Boolean 值，可以调用转型函数 Boolean() ，如下例所示：

var message = "Hello world!";

var messageAsBoolean = Boolean(message);

在这个例子中，字符串 message 被转换成了一个 Boolean 值，该值被保存在 messageAsBoolean 变量中。

可以对任何数据类型的值调用 Boolean() 函数，而且总会返回一个 Boolean 值。至于返回的这个值是 true 还是 false ，取决于要转换值的数据类型及其实际值。

下表给出了各种数据类型及其对应的转换规则。

真假数据类型

| **数据类型** | **转换为 true 的值** | **转换为 false 的值** |
| --- | --- | --- |
| Boolean | true | false |
| String | 任何非空字符串 | ”” （空字符串） |
| Number | 任何非零数字值（包括无穷大） | 0 和 NaN |
| Object | 任何对象 | null |
| Undefined | n/a | undefined |

n/a（或 N/A），是 not applicable 的缩写，意思是“不适用”。

**注意上面这些为 false 的值一定一定要记牢固！非常重要！！！**

var message = "Hello world!";

if (message){

alert("Value is true");

}

运行这个示例，就会显示一个警告框，因为字符串 message 被自动转换成了对应的 Boolean 值（ true ）。

由于存在这种自动执行的 Boolean 转换，因此确切地知道在流控制语句中使用的是什么变量至关重要。

错误地使用一个对象而不是一个 Boolean 值，就有可能彻底改变应用程序的流程。

1. Number 类型

Number 类型应该是 ECMAScript 中最令人关注的数据类型了，这种类型使用 IEEE754 格式来表示整数和浮点数值（浮点数值在某些语言中也被称为双精度数值）。

为支持各种数值类型，ECMA-262 定义了不同的数值字面量格式。

最基本的数值字面量格式是十进制整数，十进制整数可以像下面这样直接在代码中输入：

var intNum = 55; // 整数

除了以十进制表示外，整数还可以通过八进制（以 8 为基数）或十六进制（以 16 为基数）的字面值来表示。

八进制字面值的第一位必须是**零（0）**，然后是八进制数字序列（0～7）。

如果字面值中的数值超出了范围，那么前导零将被忽略，后面的数值将被当作十进制数值解析。

请看下面的例子：

var octalNum1 = 070; // 八进制的 56

var octalNum2 = 079; // 无效的八进制数值——解析为 79

var octalNum3 = 08; // 无效的八进制数值——解析为 8

八进制字面量在严格模式下是无效的，会导致支持的 JavaScript 引擎抛出错误。

十六进制字面值的前两位必须是 0x，后跟任何十六进制数字（0～9 及 A～F）。其中，字母 A～F 可以大写，也可以小写。

如下面的例子所示：

var hexNum1 = 0xA; // 十六进制的 10

var hexNum2 = 0x1f; // 十六进制的 31

在进行算术计算时，所有以八进制和十六进制表示的数值最终都将被转换成十进制数值。

鉴于 JavaScript 中保存数值的方式，可以保存正零（+0）和负零（- 0）。

正零和负零被认为相等，但为了读者更好地理解上下文，这里特别做此说明。

1. 浮点数值

所谓浮点数值，就是该数值中必须包含一个小数点，并且小数点后面必须至少有一位数字。

虽然小数点前面可以没有整数，但我们不推荐这种写法。以下是浮点数值的几个例子：

var floatNum1 = 1.1;

var floatNum2 = 0.1;

var floatNum3 = .1; // 有效，但不推荐

由于保存浮点数值需要的内存空间是保存整**数值的两倍**，因此 ECMAScript 会不失时机地将浮点数值转换为整数值。

显然，如果小数点后面没有跟任何数字，那么这个数值就可以作为整数值来保存。同样地，如果浮点数值本身表示的就是一个整数（如 1.0），那么该值也会被转换为整数，如下面的例子所示：

var floatNum1 = 1.; // 小数点后面没有数字——解析为 1

var floatNum2 = 10.0; // 整数——解析为 10

对于那些极大或极小的数值，可以用 e 表示法（即科学计数法）表示的浮点数值表示。

用 e 表示法表示的数值等于 e 前面的数值乘以 10 的指数次幂。ECMAScript 中 e 表示法的格式也是如此，即前面是一个数值（可以是整数也可以是浮点数），中间是一个大写或小写的字母 E，后面是 10 的幂中的指数，该幂值将用来与前面的数相乘。

下面是一个使用 e 表示法表示数值的例子：

var floatNum = 3.125e7; // 等于 31250000

在这个例子中，使用 e 表示法表示的变量 floatNum 的形式虽然简洁，但它的实际值则是 31250000。在此，e 表示法的实际含义就是“3.125 乘以 10 7 ”。

也可以使用 e 表示法表示极小的数值，如 0.00000000000000003，这个数值可以使用更简洁的 3e-17 表示。在默认情况下，ECMASctipt 会将那些小数点后面带有 6 个零以上的浮点数值转换为以 e 表示法表示的数值（例如，0.0000003 会被转换成 3e7）。

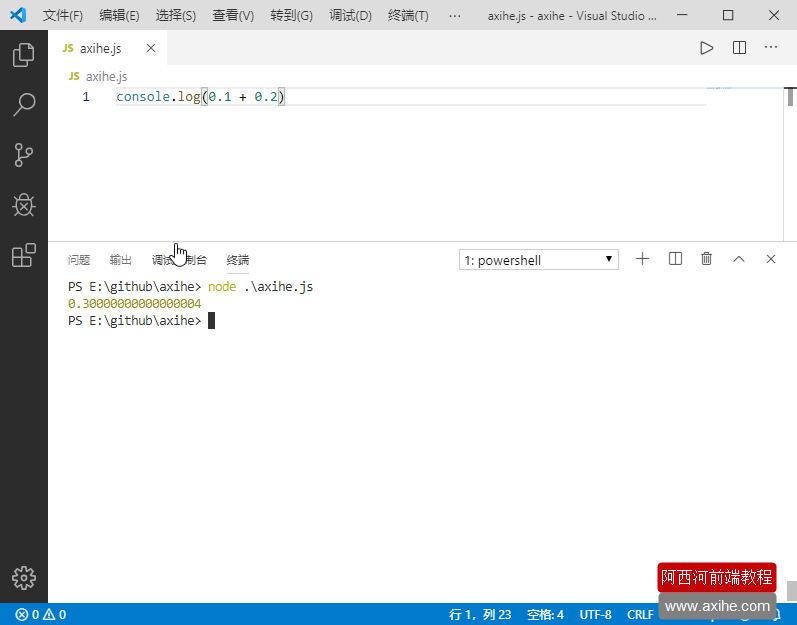
浮点数值的最高精度是 17 位小数，但在进行算术计算时其精确度远远不如整数。例如，0.1 加 0.2 的结果不是 0.3，而是 0.30000000000000004。这个小小的舍入误差会导致无法测试特定的浮点数值。

例如：

if (a + b == 0.3){ // 不要做这样的测试！

console.log("You got 0.3.");

}



在这个例子中，我们测试的是两个数的和是不是等于 0.3。如果这**两个数是 0.05 和 0.25，或者是 0.15 和 0.15 都不会有问题???**。而如前所述，如果这两个数是 0.1 和 0.2，那么测试将无法通过。

**因此，永远不要测试某个特定的浮点数值。**

关于浮点数值计算会产生舍入误差的问题，有一点需要明确：这是使用基于 IEEE754 数值的浮点计算的通病，ECMAScript 并非独此一家，这并不是 JS 这门语言的问题！

其他使用相同数值格式的语言也存在这个问题。

1. 数值范围

由于内存的限制，ECMAScript 并不能保存世界上所有的数值。ECMAScript 能够表示的最小数值保存在 Number.MIN\_VALUE 中——在大多数浏览器中，这个值是 5e-324；能够表示的最大数值保存在 Number.MAX\_VALUE 中——在大多数浏览器中，这个值是 1.7976931348623157e+308。

如果某次计算的结果得到了一个超出 JavaScript 数值范围的值，那么这个数值将被自动转换成特殊的 Infinity 值。具体来说，如果这个数值是负数，则会被转换成 -Infinity （负无穷），如果这个数值是正数，则会被转换成 Infinity （正无穷）。

如上所述，如果某次计算返回了正或负的 Infinity 值，那么该值将无法继续参与下一次的计算，因为 Infinity 不是能够参与计算的数值。要想确定一个数值是不是有穷的（换句话说，是不是位于最小和最大的数值之间），可以使用 isFinite() 函数。这个函数在参数位于最小与最大数值之间时会返回 true ，如下面的例子所示：

var result = Number.MAX\_VALUE + Number.MAX\_VALUE;

console.log(isFinite(result)); //false

尽管在计算中很少出现某些值超出表示范围的情况，但在执行极小或极大数值的计算时，检测监控这些值是可能的，也是必需的。

访问 Number.NEGATIVE\_INFINITY 和 Number.POSITIVE\_INFINITY 也可以得到负和正 Infinity 的值。可以想见，这两个属性中分别保存着 -Infinity 和 Infinity 。

(3) NaN

NaN ，即非数值（Not a Number）是一个特殊的数值，这个数值用于表示一个本来要返回数值的操作数未返回数值的情况（这样就不会抛出错误了）。例如，在其他编程语言中，任何数值除以 0 都会导致错误，从而停止代码执行。但在 ECMAScript 中，任何数值除以 0 会返回 NaN，因此不会影响其他代码的执行。

NaN 本身有两个非同寻常的特点。

首先，任何涉及 NaN 的操作（例如 NaN /10）都会返回 NaN ，这个特点在多步计算中有可能导致问题。

其次， NaN 与任何值都不相等，包括 NaN 本身。例如，下面的代码会返回 false ：

console.log(NaN == NaN); //false

针对 NaN 的这两个特点，ECMAScript 定义了 isNaN() 函数。这个函数接受一个参数，该参数可以是任何类型，而函数会帮我们确定这个参数是否“不是数值”。

isNaN() 在接收到一个值之后，会尝试将这个值转换为数值。某些不是数值的值会直接转换为数值，例如字符串 “10” 或 Boolean 值。而任何不能被转换为数值的值都会导致这个函数返回 true 。请看下面的例子：

console.log(isNaN(NaN)); //true

console.log(isNaN(10)); //false（10 是一个数值）

console.log(isNaN("10")); //false（可以被转换成数值 10）

console.log(isNaN("blue")); //true（不能转换成数值）

console.log(isNaN(true)); //false（可以被转换成数值 1）

这个例子测试了 5 个不同的值。测试的第一个值是 NaN 本身，结果当然会返回 true 。

然后分别测试了数值 10 和字符串 “10” ，结果这两个测试都返回了 false ，因为前者本身就是数值，而后者可以被转换成数值。

但是，字符串 “blue” 不能被转换成数值，因此函数返回了 true 。由于 Boolean 值 true 可以转换成数值 1，因此函数返回 false 。

尽管有点儿不可思议，但 isNaN() 确实也适用于对象。在基于对象调用 isNaN() 函数时，会首先调用对象的 valueOf() 方法？？？这个valueof是什么意思，然后确定该方法返回的值是否可以转换为数值。

如果不能，则基于这个返回值再调用 toString() 方法，再测试返回值。

而这个过程也是 ECMAScript 中内置函数和操作符的一般执行流程；

(4) 数值转换

有 3 个函数可以把非数值转换为数值： Number() 、 parseInt() 和 parseFloat() 。第一个函数，即转型函数 Number() 可以用于任何数据类型，而另两个函数则专门用于把字符串转换成数值。这 3 个函数对于同样的输入会有返回不同的结果。

**Number() 函数的转换规则如下。**

如果是 Boolean 值， true 和 false 将分别被转换为 1 和 0。

如果是数字值，只是简单的传入和返回。

如果是 null 值，返回 0。

如果是 undefined ，返回 NaN 。

如果是字符串，遵循下列规则：

如果字符串中只包含数字（包括前面带正号或负号的情况），则将其转换为十进制数值，即 “1”会变成 1， “123” 会变成 123，而 “011” 会变成 11（注意：前导的零被忽略了）；

如果字符串中包含有效的浮点格式，如 “1.1” ，则将其转换为对应的浮点数值（同样，也会忽略前导零）；

如果字符串中包含有效的十六进制格式，例如开头是 “0xf” ，则将其转换为相同大小的十进制整数值；

如果字符串是空的（不包含任何字符），则将其转换为 0；parseInt转换为 NaN。

如果字符串中包含除上述格式之外的字符，则将其转换为 NaN 。

如果是对象，则调用对象的 valueOf() 方法，然后依照前面的规则转换返回的值。如果转换的结果是 NaN ，则调用对象的 toString() 方法，然后再次依照前面的规则转换返回的字符串值。

根据这么多的规则使用 Number() 把各种数据类型转换为数值确实有点复杂。下面还是给出几个具 体的例子吧。

var num1 = Number("Hello world!"); //NaN

var num2 = Number(""); //0

var num3 = Number("000011"); //11

var num4 = Number(true); //1

首先，字符串 “Hello world!” 会被转换为 NaN ，因为其中不包含任何有意义的数字值。空字符串 会被转换为 0。字符串 “000011” 会被转换为 11，因为忽略了其前导的零。最后， true 值被转换为 1。

一元加操作符的操作与 Number() 函数相同。？？？一元操作符是指哪一个

由于 Number() 函数在转换字符串时比较复杂而且不够合理，因此在处理整数的时候更常用的是 parseInt() 函数。

**parseInt()函数**

转换的结果（使用了带第二个参数）：

如果是纯数字字符(包括十六进制)，则按基数转换后得到十进制数。

如果是英文字符分为

1. 开头是有数字字符按纯数字去解析。
2. 开头不是数字字符，返回 NaN。

*先看带不带参数，带的话再判断是几进制的（注意十六进制，可以不带前面的 “0x”），在一个字符一个字符判断，最后结果显示成十进制的。*

如

parseInt(“10blue”)，返回10，

parseInt(“0x10blue”),返回267

--------------------------------------------------------------

parseInt(“0x10blue”,10),用十进制去解析，返回 0

parseInt(“10blue”,16)，返回267

parseInt(“0x10blue”,16)返回 267

parseInt()函数在转换字符串时，更多的是看其是否符合数值模式。它会忽略字符串前面的空格，直至找到第一个非空格字符。如果第一个字符不是数字字符或者负号， parseInt() 就会返回 NaN ；也就是说，用 parseInt() 转换空字符串会返回 NaN （ Number() 对空字符返回 0）。如果第一个字符是数字字符， parseInt() 会继续解析第二个字符，直到解析完所有后续字符或者遇到了一个非数字字符。

例如， “1234blue” 会被转换为 1234，因为 “blue” 会被完全忽略。类似地， “22.5”会被转换为 22，因为小数点并不是有效的数字字符。 如果字符串中的第一个字符是数字字符， parseInt() 也能够识别出各种整数格式（即前面讨论的十进制、八进制和十六进制数）。也就是说，如果字符串以 “0x” 开头且后跟数字字符(如果强制按十进制解析，识别不了0x,这里没有指定，会可以自动识别)，就会将其当作一个十六进制整数；如果字符串以 “0” 开头且后跟数字字符，则会将其当作一个八进制数来解析。

为了更好地理解 parseInt() 函数的转换规则，下面给出一些例子：

var num1 = parseInt("1234blue"); // 1234

var num2 = parseInt(""); // NaN

var num3 = parseInt("0xA"); // 10（十六进制数）

var num4 = parseInt(22.5); // 22

var num5 = parseInt("070"); // 56（八进制数）

var num6 = parseInt("70"); // 70（十进制数）

var num7 = parseInt("0xf"); // 15（十六进制数）

parseInt(0x11,16)--->输出是23，原因是0x11会转换成17，十六进制17表示十进制23

parseInt(“0x11”,16)--->输出是17

在使用 parseInt() 解析像八进制字面量的字符串时，ECMAScript 3 和 5 存在分歧。例如：

//ECMAScript 3 认为是 56（八进制），ECMAScript 5 认为是 70（十进制）

var num = parseInt("070");

在 ECMAScript 3 JavaScript 引擎中， “070” 被当成八进制字面量，因此转换后的值是十进制的 56。而在 ECMAScript 5 JavaScript 引擎中， parseInt() 已经**不具有解析八进制值**的能力，因此前导的零会被认为无效，从而将这个值当成 “70” ，结果就得到十进制的 70。在 ECMAScript 5 中，即使是在非严格模式下也会如此。

为了消除在使用 parseInt() 函数时可能导致的上述困惑，可以为这个函数提供第二个参数：转换时使用的基数（即多少进制）。如果知道要解析的值是十六进制格式的字符串，那么指定基数 16 作为第二个参数，可以保证得到正确的结果，例如：

var num = parseInt("0xAF", 16); //175

实际上，如果指定了 16 作为第二个参数，字符串可以不带前面的 “0x” ，如下所示：

var num1 = parseInt("AF", 16); //175

var num2 = parseInt("AF"); //NaN

这个例子中的第一个转换成功了，而第二个则失败了。

差别在于第一个转换传入了基数，明确告诉 parseInt() 要解析一个十六进制格式的字符串；而第二个转换发现第一个字符不是数字字符，因此就自动终止了。

指定基数会影响到转换的输出结果。例如：

var num1 = parseInt("10", 2); //2 （按二进制解析）

var num2 = parseInt("10", 8); //8 （按八进制解析）

var num3 = parseInt("10", 10); //10 （按十进制解析）

var num4 = parseInt("10", 16); //16 （按十六进制解析）

不指定基数意味着让 parseInt() 决定如何解析输入的字符串，因此为了避免错误的解析，我们建议无论在什么情况下都明确指定基数。

多数情况下，我们要解析的都是十进制数值，因此始终将 10 作为第二个参数是非常必要的。

与 parseInt() 函数类似。

**parseFloat()函数**

parseFloat() 也是从第一个字符（位置 0）开始解析每个字符。

而且也是一直解析到字符串末尾，或者解析到遇见一个无效的浮点数字字符为止。也就是说，字符串中的第一个小数点是有效的，而第二个小数点就是无效的了，因此它后面的字符串将被忽略。举例来说，”22.34.5” 将会被转换为 22.34。

除了第一个小数点有效之外， parseFloat() 与 parseInt() 的第二个区别在于它始终都会忽略前导的零。

parseFloat() 可以识别前面讨论过的所有浮点数值格式，也包括十进制整数格式。十六进制格式的字符串则始终会被转换成 0。

由于 parseFloat() 只解析十进制值，因此它没有用第二个参数指定基数的用法。最后还要注意一点：如果字符串包含的是一个可解析为整数的数（没有小数点，或者小数点后都是零）， parseFloat() 会返回整数。以下是使用 parseFloat() 转换数值的几个典型示例。

var num1 = parseFloat("1234blue"); //1234 （整数）

var num2 = parseFloat("0xA"); //0

var num3 = parseFloat("22.5"); //22.5

var num4 = parseFloat("22.34.5"); //22.34

var num5 = parseFloat("0908.5"); //908.5

var num6 = parseFloat("3.125e7"); //31250000

6、JS String 类型

（1）String 类型

String 类型用于表示由零或多个 16 位 Unicode 字符组成的字符序列，即字符串。

字符串可以由双引号（”）或单引号（’）表示，因此下面两种字符串的写法都是有效的：

var firstName = "Nicholas";

var lastName = 'Zakas';

与 PHP 中的双引号和单引号会影响对字符串的解释方式不同，ECMAScript 中的这两种语法形式没有什么区别。

用双引号表示的字符串和用单引号表示的字符串完全相同。

不过，以双引号开头的字符串也必须以双引号结尾，而以单引号开头的字符串必须以单引号结尾。例如，下面这种字符串表示法会导致语法错误：

var axihe = '阿西河前端教程"; // 语法错误（左右引号必须匹配）

（2）字符字面量

String 数据类型包含一些特殊的字符字面量，也叫转义序列，用于表示非打印字符，或者具有其他用途的字符。这些字符字面量如下表所示：

| **字 面 量** | **含 义** |
| --- | --- |
| \n | 换行 |
| \t | 制表 |
| \b | 空格 |
| \r | 回车 |
| \f | 进纸 |
| \ | 斜杠 |
| \’ | 单引号（ ‘ ），在用单引号表示的字符串中使用。例如： ‘He said, \‘hey.\” |
| \” | 双引号（ “ ），在用双引号表示的字符串中使用。例如： “He said, \“hey.\“” |
| \xnn | 以十六进制代码 nn 表示的一个字符（其中 n 为 0～F）。例如， \x41 表示 “A” |
| \unnnn | 以十六进制代码 nnnn 表示的一个 Unicode 字符（其中 n 为 0～F）。  例如， \u03a3 表示希腊字符Σ |

这些字符字面量可以出现在字符串中的任意位置，而且也将被作为一个字符来解析，如下面的例子所示：

var text = "This is the letter sigma: \u03a3.";

这个例子中的变量 text 有 28 个字符，其中 6 个字符长的转义序列表示 1 个字符。任何字符串的长度都可以通过访问其 length 属性取得，例如：

alert(text.length); // 输出 28

这个属性返回的字符数包括 16 位字符的数目。如果字符串中包含双字节字符？？？这个双字节字符是什么意思，那么 length 属性可能不会精确地返回字符串中的字符数目。

（3）字符串的特点

ECMAScript 中的字符串是不可变的，也就是说，字符串一旦创建，它们的值就不能改变。要改变某个变量保存的字符串，首先要销毁原来的字符串，然后再用另一个包含新值的字符串填充该变量，例如：

var lang = "Java";

lang = lang + "Script";

以上示例中的变量 lang 开始时包含字符串 “Java” 。而第二行代码把 lang 的值重新定义为 “Java”与 “Script” 的组合，即 “JavaScript” 。

实现这个操作的过程如下：

首先创建一个能容纳 10 个字符的新字符串，

然后在这个字符串中填充 “Java” 和 “Script” ，

最后一步是销毁原来的字符串 “Java” 和字符串 “Script” ，因为这两个字符串已经没用了。

这个过程是在后台发生的，而这也是在某些旧版本的浏览器（例如版本低于 1.0 的 Firefox、IE6 等）中拼接字符串时速度很慢的原因所在。

但这些浏览器后来的版本已经解决了这个低效率问题。

（4）转换为字符串

要把一个值转换为一个字符串有两种方式。第一种是使用几乎每个值都有的 toString() 方法。

这个方法唯一要做的就是返回相应值的字符串表现。来看下面的例子：

var age = 11;

var ageAsString = age.toString(); // 字符串"11"

var found = true;

var foundAsString = found.toString(); // 字符串"true"

数值、布尔值、对象和字符串值（没错，每个字符串也都有一个 toString() 方法，该方法返回字符串的一个副本）都有 toString() 方法。但 null 和 undefined 值没有这个方法。

多数情况下，调用 toString() 方法不必传递参数。但是，在调用数值的 toString() 方法时，可以传递一个参数：输出数值的基数。默认情况下， toString() 方法以十进制格式返回数值的字符串表示。

而通过传递基数， toString() 可以输出以二进制、八进制、十六进制，乃至其他任意有效进制格式表示的字符串值。下面给出几个例子：

var num = 10;

alert(num.toString()); // "10"

alert(num.toString(2)); // "1010"

alert(num.toString(8)); // "12"

alert(num.toString(10)); // "10"

alert(num.toString(16)); // "a"

通过这个例子可以看出，通过指定基数， toString() 方法会改变输出的值。

而数值 10 根据基数的不同，可以在输出时被转换为不同的数值格式。注意，默认的（没有参数的）输出值与指定基数 10 时的输出值相同。

在不知道要转换的值是不是 null 或 undefined 的情况下，还可以使用转型函数 String() ，这个函数能够将任何类型的值转换为字符串。 String() 函数遵循下列转换规则：

如果值有 toString() 方法，则调用该方法（没有参数）并返回相应的结果；

如果值是 null ，则返回 “null” ；

如果值是 undefined ，则返回 “undefined” 。

下面再看几个例子：

var value1 = 10;

var value2 = true;

var value3 = null;

var value4;

alert(String(value1)); // "10"

alert(String(value2)); // "true"

alert(String(value3)); // "null"

alert(String(value4)); // "undefined"

这里先后转换了 4 个值：数值、布尔值、 null 和 undefined 。数值和布尔值的转换结果与调用 toString() 方法得到的结果相同。

因为 null 和 undefined 没有 toString() 方法，所以 String() 函数就返回了这两个值的字面量。

7、JS Object 类型

（1）Object 类型

ECMAScript 中的对象其实就是一组数据和功能的集合。对象可以通过执行 new 操作符后跟要创建的对象类型的名称来创建。而创建 Object 类型的实例并为其添加属性和（或）方法，就可以创建自定义对象，如下所示：

var o = new Object();

这个语法与 Java 中创建对象的语法相似；但在 ECMAScript 中，如果不给构造函数传递参数，则可以省略后面的那一对圆括号。也就是说，在像前面这个示例一样不传递参数的情况下，完全可以省略那对圆括号（但这不是推荐的做法）：

var o = new Object; // 有效，但不推荐省略圆括号

仅仅创建 Object 的实例并没有什么用处，但关键是要理解一个重要的思想：即在 ECMAScript 中，（就像 Java 中的 java.lang.Object 对象一样） Object 类型是所有它的实例的基础。换句话说，Object 类型所具有的任何属性和方法也同样存在于更具体的对象中。

Object 的每个实例都具有下列属性和方法。

constructor ：保存着用于创建当前对象的函数。对于前面的例子而言，**构造函数**（constructor） 就是 Object() 。

hasOwnProperty(propertyName) ：用于检查给定的属性在**当前对象实例**中（而不是在实例 的原型中）是否存在。其中，作为参数的属性名（ propertyName ）必须**以字符串**形式指定（例如： o.hasOwnProperty(“name”) ）。

isPrototypeOf(object) ：用于检查传入的对象是否是传入**对象的原型**（第 5 章将讨论原 型）。

propertyIsEnumerable(propertyName) ：用于检查给定的属性是否能够使用 for-in 语句 （本章后面将会讨论）来枚举。与 hasOwnProperty() 方法一样，作为参数的属性名必须以字符 串形式指定。

toLocaleString() ：返回对象的字符串表示，该字符串与执行环境的地区对应。

toString() ：返回对象的字符串表示。

valueOf() ：返回对象的字符串、数值或布尔值表示。通常与 toString() 方法的返回值 相同。

由于在 ECMAScript 中 Object 是所有对象的基础，因此所有对象都具有这些基本的属性和方法。

从技术角度讲，ECMA-262 中对象的行为不一定适用于 JavaScript 中的其他对象。

浏览器环境中的对象，比如 BOM 和 DOM 中的对象，都属于宿主对象，因为它们是由宿主实现提供和定义的。

ECMA-262 不负责定义宿主对象，因此宿主对象可能会也可能不会继承 Object 。

三、JS 控制流程语句

1、Block 块语句

块语句（或其他语言的复合语句）用于组合零个或多个语句。该块由一对大括号界定

{ 语句; }

（1）块级作用域

使用 var

通过 var 声明的变量没有块级作用域。在语句块里声明的变量作用域是其所在的函数或者 script 标签内，你可以在语句块外面访问到它。换句话说，语句块不会生成一个新的作用域。

例如：

var x = 1;

{

var x = 2;

}

console.log(x); // 输出 2

该会输出 2，因为块中的 var x 语句与块前面的 var x 语句作用域相同，它们的作用域都是在script标签内。

（2）使用 let 和 const

相比之下，使用 let 和 const 声明的变量是有块级作用域的。

let x = 1;

{

let x = 2;

}

console.log(x); // 输出 1

x = 2 被限制在块级作用域中，也就是它被声明时所在的块级作用域。

const 的结果也是一样的：

const c = 1;

{

const c = 2;

}

console.log(c); // 输出1, 而且不会报错

注意块级作用域里的常量声明 const c = 2 并不会抛出 SyntaxError: Identifier 'c' has already been declared 这样的语法错误，因为这是一个新的作用域。

使用 let 声明的变量在块级作用域内能强制执行更新变量，下面的两个例子对比：

var a = [];

for (var i = 0; i < 10; i++) {

a[i] = function () {console.log(i);};

}

a[0](); // 10

a[1](); // 10

a[6](); // 10

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

var a = [];

for (let i = 0; i < 10; i++) {

a[i] = function () {console.log(i);};

}

a[0](); // 0

a[1](); // 1

a[6](); // 6

？？？这里还是无法理解

（3）使用 function

函数声明同样被限制在声明他的语句块内：

foo('outside'); // TypeError: foo is not a function

{

function foo(location) {

console.log('foo is called ' + location);

}

foo('inside'); // 正常工作并且打印 'foo is called inside'

}

无法执行，待确认？？？

2、break

（1）label

可选。与语句标签相关联的标识符。如果 break 语句不在一个循环或 switch 语句中，则该项是必须的。

break 语句需要内嵌在引用的标签中。被标记的语句可以是任何块语句；不一定是循环语句。

（2）示例

下面的函数里有个 break 语句，当 i 为 3 时，会中止 while 循环，然后返回 3 \* x 的值。

function testBreak(x) {

var i = 0;

while (i < 6) {

if (i == 3) {

break;

}

i += 1;

}

return i \* x;

}

下面的代码中一起使用 break 语句和被标记的块语句。一个 break 语句必须内嵌在它引用的标记中。注意，inner\_block 内嵌在 outer\_block 中。

outer\_block:{

inner\_block:{

console.log ('1');

break outer\_block; // breaks out of both inner\_block and outer\_block

console.log (':-('); // **skipped**

}

console.log ('2'); // **skipped**

}

下面的代码同样使用了 break 语句和被标记的块语句，但是产生了一个语法错误，因为它的 break 语句在 block\_1 中，但是引用了 block\_2。break 语句必须内嵌在它引用的标签中。

block\_1:{

console.log ('1');

break block\_2; // SyntaxError: label not found

}

block\_2:{

console.log ('2');

}

3、continue

continue 语句结束当前（或标签）的循环语句的本次迭代，并继续执行循环的下一次迭代。

与 break 语句的区别在于， continue 并不会终止循环的迭代，而是：

(1)在 while 循环中，控制流跳转回条件判断；

(2)在 for 循环中，控制流跳转到更新语句。

例子：在 while 语句中使用 continue

下述例子展示了 while 循环中 continue 语句的使用。当循环到 i 的值为 3 时，执行 continue 。 n 的值在几次迭代后分别为 1, 3, 7 和 12 ．

i = 0;

n = 0;

while (i < 5) {

i++;

if (i === 3) {

continue;

}

n += i;

}

例子：使用带标号的 continue

在下面的例子中，被标记为 checkiandj 的语句包含一个被标记为 checkj 的语句。当遇到 continue 语句时，程序回到 checkj 语句的开始继续执行。每次遇到 continue 时，再次执行 checkj ，直到条件判断返回 false 。之后完成 checkiandj 语句剩下的部分。

但如果 continue 的标号被改为 checkiandj ，那程序将会从 checkiandj 语句的开始继续运行。

var i = 0,

j = 8;

checkiandj: while (i < 4) {

console.log("i: " + i);

i += 1;

checkj: while (j > 4) {

console.log("j: "+ j);

j -= 1;

if ((j % 2) == 0)

continue checkj;

console.log(j + " is odd.");

}

console.log("i = " + i);

console.log("j = " + j);

}

输出：

"i: 0"

// start checkj

"j: 8"

"7 is odd."

"j: 7"

"j: 6"

"5 is odd."

"j: 5"

// end checkj

"i = 1"

"j = 4"

"i: 1"

"i = 2"

"j = 4"

"i: 2"

"i = 3"

"j = 4"

"i: 3"

"i = 4"

"j = 4"

4、empty 空语句

空语句用来表明没有语句，尽管 JavaScript 语法希望有语句。

空语句是一个**分号（;）**，表示不会执行任何语句，即使 JavaScript 语法需要一个语句。

空语句有时与循环语句一起使用。以下示例使用空循环体：

var arr = [1, 2, 3];

// Assign all array values to 0

for (let i = 0; i < arr.length; arr[i++] = 0) /\* empty statement \*/ **;**

console.log(arr)

// [0, 0, 0]

注：在使用空语句的情况下专门写上注释是个不错的主意，因为不是很容易区分空语句和普通的分号。

下面的示例可能不是故意加上分号的：

if (condition); // Caution, this "if" does nothing!

killTheUniverse() // So this gets always executed!!!这条语句一直会执行

如果 three 为 true, 不会发生任何事，four 不会执行，同时 else 从句中的 launchRocket() 函数也不会执行。

if (one)

doOne();

else if (two)

doTwo();

else if (three)

; // nothing here

else if (four)

doFour();

else

launchRocket();

5、if...else

通常情况下，一直使用语句块是个好习惯，特别是在涉及嵌套 if 语句的代码中：

if (condition) {

statements1

} else {

statements2

}

不要将原始布尔值的 true 和 false 与 Boolean 对象的真或假混淆。

任何一个值，只要它不是 **undefined、null、 0、NaN 或空字符串（”“）**，那么无论是任何对象，即使是值为假的 Boolean 对象，在条件语句中都为真。例如：

var b = new Boolean(false);

if (b) //表达式的值为true

(1)条件表达式中的赋值运算

建议不要在条件表达式中单纯的使用赋值运算，因为粗看下赋值运算的代码很容易让人误认为是等性比较。比如，不要使用下面示例的代码：

if (x = y) {

/\* do the right thing \*/

}

如果你需要在条件表达式中使用赋值运算，用圆括号包裹赋值运算。例如：

if ((x = y)) {

/\* do the right thing \*/

}

5、switch

（1）default 可选

一个 default 子句；如果给定，这条子句会在 expression 的值与任一 case 语句均不匹配时执行。

（2）描述

一个 switch 语句首先会计算其 expression 。然后，它将从第一个 case 子句开始直到寻找到一个其表达式值与所输入的 expression 的值所相等的子句（使用严格运算符，===）并将控制权转给该子句，执行相关语句。（如果多个 case 与提供的值匹配，则选择匹配的第一个 case，即使这些 case中的执行语句彼此间并不相等。）

var i=1;

switch(i)

{

case 1:

console.log("hello");

break;

case 1:

console.log("hi");

break;

}

只会输出 hello

如果没有 case 子句相匹配，程序则会寻找那个可选的 default 子句，如果找到了，将控制权交给它，执行相关语句。若没有 default 子句，程序将继续执行直到 switch 结束。

可选的 break 语句确保程序立即从相关的 case 子句中跳出 switch 并接着执行 switch 之后的语句。若 break 被省略，程序会继续执行 switch 语句中的下一条case语句，直到遇到break或者执行完switch。

忘记添加 break，那么代码将会从值所匹配的 case 语句开始运行，然后持续执行下一个 case 语句而不论值是否匹配。

（3）default 放到 case 之间吗？

可以啊！JavaScript 会在它找不到匹配项时跳回到那个 default ：**记得在default后面加上break语句，否则会执行其他case，这个比较容易忘记！！！**

（4）switch 语句中的块范围变量

例子

const action = 'say\_hello';

switch (action) {

case 'say\_hello':

let message = 'hello';

console.log('0 ~5');

break;

case 'say\_hi':

let message = 'hi';

case 6: console.log('6');

break;

default:

console.log('Empty action received.');

break;

}

本示例将输出错误 Uncaught SyntaxError：已经声明了标识符’message’，这可能是您所不希望的。

这是因为第一个 let 消息 =‘hello’; 与第二个 let 语句相冲突 let message =‘hi’;

甚至它们都在各自独立的 case 语句中，包括 case’say\_hello’：和 case’say\_hi’：;；

最终，这是由于两个 let 语句都被解释为在同一块作用域内具有相同变量名的重复声明。

我们可以使用方括号将 case 语句包装起来，从而轻松解决此问题：

const action = 'say\_hello';

switch (action) {

case 'say\_hello': { // added brackets

let message = 'hello';

console.log(message);

break;

} // added brackets

case 'say\_hi': { // added brackets

let message = 'hi';

console.log(message);

break;

} // added brackets

default: { // added brackets

console.log('Empty action received.');

break;

} // added brackets

}

现在，此代码将在控制台中按原样输出 hello，完全没有任何错误。

1. Throw

在函数中出错的时候如在else中抛出错误，try捕获到，catch传递异常对象到错误处理。

如果调用者函数中没有 catch 块，程序将会终止。

（1）演示

function getRectArea(width, height) {

if (isNaN(width) || isNaN(height)) {

throw "Parameter is not a number!";

}

}

try {

getRectArea(3, 'A');

}

catch(e) {

console.error(e);

// expected output: "Parameter is not a number!"

}

（2）抛出一个对象

你可以在抛出异常时指定一个对象。然后可以在 catch 块中引用对象的属性。以下示例创建一个类型为 UserException 的对象，并在 throw 语句中使用它。

function UserException(message) {

this.message = message;

this.name = "UserException";

}

function getMonthName(mo) {

mo = mo-1; // 调整月份数字到数组索引 (1=Jan, 12=Dec)

var months = ["Jan", "Feb", "Mar", "Apr", "May", "Jun", "Jul",

"Aug", "Sep", "Oct", "Nov", "Dec"];

if (months[mo] !== undefined) {

return months[mo];

} else {

throw new UserException("InvalidMonthNo");//创建的对象在catch中传递异常对象到错误处理e中。

}

}

try {

// statements to try

var myMonth = 15; // 15 超出边界并引发异常

var monthName = getMonthName(myMonth);

} catch (e) {

var monthName = "unknown";

console.log(e.message, e.name); // 传递异常对象到错误处理

}

输出InvalidMonthNo UserException

（3）另一个抛出异常对象的示例（暂时无法理解）

下面的示例中测试一个字符串是否是美国邮政编码。如果邮政编码是无效的，那么 throw 语句将会抛出一个类型为 ZipCodeFormatException 的异常对象实例。

/\*

\* 创建 ZipCode 示例.

\*

\* 可被接受的邮政编码格式:

\* 12345

\* 12345-6789

\* 123456789

\* 12345 6789

\*

\* 如果构造函数参数传入的格式不符合以上任何一个格式，将会抛出异常。

\*/

function ZipCode(zip) {

zip = new String(zip);

pattern = /[0-9]{5}([- ]?[0-9]{4})?/;

if (pattern.test(zip)) {

// zip code value will be the first match in the string

this.value = zip.match(pattern)[0];

this.valueOf = function() {

return this.value

};

this.toString = function() {

return String(this.value)

};

} else {

throw new ZipCodeFormatException(zip);

}

}

function ZipCodeFormatException(value) {

this.value = value;

this.message = "不是正确的邮政编码";

this.toString = function() {

return this.value + this.message

};

}

/\*

\* 这可能是一个验证美国地区中的脚本

\*/

const ZIPCODE\_INVALID = -1;

const ZIPCODE\_UNKNOWN\_ERROR = -2;

function verifyZipCode(z) {

try {

z = new ZipCode(z);

} catch (e) {

if (e instanceof ZipCodeFormatException) {

return ZIPCODE\_INVALID;

} else {

return ZIPCODE\_UNKNOWN\_ERROR;

}

}

return z;

}

a = verifyZipCode(95060); // 返回 95060

b = verifyZipCode(9560); // 返回 -1

c = verifyZipCode("a"); // 返回 -1

d = verifyZipCode("95060"); // 返回 95060

e = verifyZipCode("95060 1234"); // 返回 95060 1234

（4）重新抛出异常（无法理解其运用场景）

你可以使用 throw 来抛出异常。下面的例子捕捉了一个异常值为数字的异常，并在其值大于 50 后重新抛出异常。重新抛出的异常传播到闭包函数或顶层，以便用户看到它。

try {

throw n; // 抛出一个数值异常

} catch (e) {

if (e <= 50) {

// 异常在 1-50 之间时，直接处理

} else {

// 异常无法处理，重新抛出

throw e;

}

}

7、try...catch

（1）描述

try 语句包含了由一个或者多个语句组成的 try 块，和至少一个 catch 子句或者一个 finally 子句的其中一个，或者两个兼有， 下面是三种形式的 try 声明：

try…catch

try…finally

try…catch…finally

catch 子句包含 try 块中抛出异常时要执行的语句。

也就是，你想让 try 语句中的内容成功， 如果没成功，你想控制接下来发生的事情，这时你可以在 catch 语句中实现。

如果在 try 块中有任何一个语句（或者从 try 块中调用的函数）抛出异常，控制立即转向 catch 子句。如果在 try 块中没有异常抛出，会跳过 catch 子句。

finally 子句在 try 块和 catch 块之后执行但是在下一个 try 声明之前执行。无论是否有异常抛出或捕获它总是执行。

你可以嵌套一个或者更多的 try 语句。如果内部的 try 语句没有 catch 子句，那么将会进入包裹它的 try 语句的 catch 子句。

（2）无条件的 catch 子句

当使用单个无条件 catch 子句时，抛出的任何异常时都会进入到 catch 块。例如，当在下面的代码中发生异常时，控制转移到 catch 子句。

try {

throw "myException"; // generates an exception

}

catch (e) {

// statements to handle any exceptions

console.log(e); // pass exception object to error handler

}

console.log(e);

在控制台输出 myException。

如果在最后添加 console.log(e); 会报出标识符e未定义错误。

catch 块指定一个标识符（在上面的示例中为 e），该标识符保存由 throw 语句指定的值。

catch 块是唯一的，因为当输入 catch 块时，JavaScript 会创建此标识符，并将其添加到**当前作用域**；

标识符仅在 catch 块执行时存在；catch 块执行完成后，标识符不再可用。

（3）条件 catch 子句

你也可以用一个或者更多条件 catch 子句来处理特定的异常。在这种情况下，当异常抛出时将会进入合适的 catch 子句中。

在下面的代码中，try 块的代码可能会抛出三种异常：TypeError，RangeError 和 EvalError。当一个异常抛出时，控制将会进入与其对应的 catch 语句。

如果这个异常不是特定的，那么控制将转移到无条件 catch 子句。

当用一个无条件 catch 子句和一个或多个条件语句时，无条件 catch 子句**必须放在最后**。否则当到达条件语句之前所有的异常将会被非条件语句拦截。

try {

myroutine(); // may throw three types of exceptions

} catch (e) {

if (e instanceof TypeError) {

// statements to handle TypeError exceptions

} else if (e instanceof RangeError) {

// statements to handle RangeError exceptions

} else if (e instanceof EvalError) {

// statements to handle EvalError exceptions

} else {

// statements to handle any unspecified exceptions

logMyErrors(e); // pass exception object to error handler

}

}

instanceof 这个是什么意思？？？待理清楚。

（4）异常标识符

当 try 块中的throw抛出一个异常时， exception\_var（如 catch (e) 中的 e）用来保存被抛出声明指定的值。

你可以用这个标识符来获取关于被抛出异常的信息。

这个标识符是 catch 子语句内部的。换言之，当进入 catch 子语句时标识符创建，catch 子语句执行完毕后，这个标识符将不再可用。与上边的（2）提及。

function isValidJSON(text) {

try {

JSON.parse(text);

return true;

} catch {

return false;

}

}

（5）finally 子句

finally 子句包含的语句，是在 try 块和 catch 子句之后，但在 try..catch..finally 块之后的语句之前执行。

请注意，无论是否抛出异常 finally 子句都会执行。此外，如果抛出异常，即使没有 catch 子句处理异常，finally 子句中的语句也会执行。

当发生异常时，可以使用 finally 子句使您的脚本以更优雅的方式失败；例如，进行通常的清理，您可能需要释放脚本已经绑定的资源。

不管是否有异常发生，一个特殊异常相关(指的就是finally语句)的子句总会执行，这看起来可能有些奇怪，但这种结构确实是有用的。

示例打开一个文件，然后执行使用该文件的语句（服务器端 JavaScript 允许您访问文件）。如果文件打开时抛出异常，则 finally 子句会在脚本失败之前关闭该文件。finally 中的代码最终也会在 try 或 catch block 显式返回时执行。如果没有finally子句，那么此文件可能会被一直此程序占用，没有释放，导致其他程序无法进行访问。

openMyFile()

try {

// tie up a resource

writeMyFile(theData);

}

finally {

closeMyFile(); // always close the resource

}

（6）嵌套 try 块

首先让我们看看这里发生什么：

try {

try {

throw new Error("oops");

}

finally {

console.log("finally");

}

}

catch (ex) {

console.error("outer", ex.message);

}

// Output:

// "finally"

// "outer" "oops"

现在，如果我们已经在 try 语句中，通过增加一个 catch 语句块捕获了异常

try {

try {

throw new Error("oops");

}

catch (ex) {

console.error("inner", ex.message);

}

finally {

console.log("finally");

}

}

catch (ex) {

console.error("outer", ex.message);//上边丢出的异常已经被inner所捕获了，所以没有异常给这里捕获。

}

// Output:

// "inner" "oops"

// "finally"

现在，让我们再次抛出错误。

try {

try {

throw new Error("oops");

}

catch (ex) {

console.error("inner", ex.message);

throw ex;

}

finally {

console.log("finally");

}

}

catch (ex) {

console.error("outer", ex.message);

}

// Output:

// "inner" "oops"

// "finally"

// "outer" "oops"

任何给定的异常只会被离它最近的封闭 catch 块捕获一次。

当然，在“inner”块抛出的任何新异常 （因为 catch 块里的代码也可以抛出异常），将会被“outer”块所捕获。

（7）从 finally 语句块返回

如果从 finally 块中返回一个值，那么这个值将会成为整个 try-catch-finally 的返回值，无论是否有 return 语句在 try 和 catch 中。这包括在 catch 块里抛出的异常。**这里的返回值是js引擎具体执行解析代码的原因有关，网上有相关资料，有时间在研究。？？？**

try {

try {

throw new Error("oops");

}

catch (ex) {

console.error("inner", ex.message);

throw ex;

}

finally {

console.log("finally");

return;

}

}

catch (ex) {

console.error("outer", ex.message);

}

// 注: 此 try catch 语句需要在 function 中运行才能作为函数的返回值, 否则直接运行会报语法错误

// Output:

// "inner" "oops"

// "finally"

因为 finally 块里的 return 语句，”oops” 没有抛出到外层，从 catch 块返回的值同样适用。