1. 基本数据类型：Undefined、Null、Boolean、Number、String
2. 值类型：数值、布尔值、null、undefined
3. 引用类型：对象、数组、函数
4. js数组常用的几种方法

shift: 从数组中把第一个元素删除，并返回这个元素的值。

unshift: 在数组的开头添加一个或更多元素，并返回新的长度

push: 在数组的中末尾添加元素，并返回新的长度

pop: 从数组中把最后一个元素删除，并返回这个元素的值。

reverse() 颠倒数组中元素的顺序。返回翻转后的数组。

splice() 删除元素，并向数组添加新元素。

concat() 连接两个或更多的数组，返回被连接数组的一个副本。

join() 把数组的转字符串

slice() 从某个已有的数组返回选定的元素

toString() 把数组转换为字符串

sor() 数组的排序

5. 声明函数作用提升?声明变量和声明函数的提升有什么区别?

(1) 变量声明提升：变量在代码中进行了声明，无论它在哪个位置上进行声明， js引擎都会将它的声明放在范围作用域的顶部；

(2) 函数声明提升： 只要函数在代码中进行了声明，无论它在哪个位置上进行声明， js引擎都会将它的声明放在范围作用域的顶部；

(3) 变量or函数声明：函数声明会覆盖变量声明，但不会覆盖变量赋值。

同一个名称标识a，即有变量声明var a，又有函数声明function a() {}，不管二者声明的顺序，函数声明会覆盖变量声明，也就是说，此时a的值是声明的函数function a() {}。注意：如果在变量声明的同时初始化a，或是之后对a进行赋值，此时a的值变量的值。eg: var a; var c = 1; a = 1; function a() { return true; } console.log(a);

6. 判断数据类型?

typeof返回的类型都是字符串形式，可以判断function的类型；在判断除Object类型的对象时比较方便。

判断已知对象类型的方法： instanceof，后面一定要是对象类型，并且大小写不能错，该方法适合一些条件选择或分支。

7. 事件流?事件捕获？事件冒泡？

**事件流**：从页面中接收事件的顺序。也就是说当一个事件产生时，这个事件的传播过程，就是事件流。

**事件冒泡**：就是当一个元素产生了一个事件，它会把这个事件传递给它的父元素，父元素接收到了之后，还要继续传递给它的上一级元素，就这样一直传播到document对象

**事件捕获**：也就是跟冒泡的过程正好相反，以click事件为例，document对象最先接收到click事件的然后事件沿着DOM树依次向下传播，一直传播到事件的实际目标；

8. 如何清除一个定时器?

window.clearInterval();

window.clearTimeout();

9. 如何添加一个dom对象到body中?

append ()： 在dom末尾插入

before（）：在dom最前面插入

10. innerHTML和innerText区别?

innerHTML:从对象的起始位置到终止位置的全部内容,包括Html标签。

innerText:从起始位置到终止位置的内容, 但它去除Html标签

11. window的5个对象

window.event 、window.document 、window.history

12. 回调函数?

回调函数：就是把函数作为参数传递给另一个函数，回调函数不是由该函数的实现方直接调用，而是在特定的事件或条件发生时由另外的一方调用的，用于对该事件或条件进行响应。

13. .移动端上什么是点击穿透?

点击穿透问题：点击蒙层（mask）上的关闭按钮，蒙层消失后发现触发了按钮下面元素的click事件跨页面点击穿透问题：如果按钮下面恰好是一个有href属性的a标签，那么页面就会发生跳转另一种跨页面点击穿透问题：这次没有mask了，直接点击页内按钮跳转至新页，然后发现新页面中对应位置元素的click事件被触发了

解决方案：

1、只用touch 最简单的解决方案，完美解决点击穿透问题

把页面内所有click全部换成touch事件（ touchstart 、’touchend’、’tap’）

2、只用click因为会带来300ms延迟

14. $.map和$.each有什么区别

map()：方法主要用来遍历操作数组和对象，会返回一个新的数组。$.map()方法适用于将数组或对象每个项目新阵列映射到一个新数组的函数；

each()：主要用于遍历jquery对象，返回的是原来的数组，并不会新创建一个数组。

15. jquery和zepto有什么区别?

zepto主要用在移动设备上，只支持较新的浏览器，好处是代码量比较小，性能也较好。

jquery主要是兼容性好，可以跑在各种pc，移动上，好处是兼容各种浏览器，缺点是代码量大，同时考虑兼容，性能也不够好

16. call & apply 两者之间的区别

call和apply都是改变this指向的方法，区别在于call可以写多个参数，而apply只能写两个参数，第二个参数是一个数组，用于存放要传的参数。

17. 开发时如何对项目进行管理?gulp?

gulp前端项目构建工具，你可以使用gulp及其插件对你的项目代码（less,sass）进行编译，还可以压缩你的js和css代码，甚至压缩你的图片，能够合并文件，压缩文件，语法检查，监听文件变化，测试，转换二进制，转换图片等一系列功能。gulp仅有少量的API，所以非常容易学习。实现良好的项目管理。

18. 如何copy一个dom元素？

原生Js方法： cloneNode();

Jquery方法： clone();

.clone()方法不会复制匹配的元素或其后代元素中绑定的事件。

.clone(true) 就可以连同事件一起复制，

19. js的几种继承方式？

1.使用对象冒充实现继承

2.采用call、Apply方法改变函数上下文实现继承

3.原型链方式继承

20. 你有哪些性能优化的方法？

(1) 减少http请求次数：CSS Sprites, JS、CSS源码压缩、图片大小控制合适；网页Gzip， CDN托管，data缓存 ，图片服务器。

(2) 前端模板 JS+数据，减少由于HTML标签导致的带宽浪费，前端用变量保存AJAX请求结果，每次操作本地变量，不用请求，减少请求次数

(3) 用innerHTML代替DOM操作，减少DOM操作次数，优化javascript性能。

(4) 当需要设置的样式很多时设置className而不是直接操作style。

(5) 少用全局变量、缓存DOM节点查找的结果。减少IO读取操作。

(6) 避免使用CSS Expression（css表达式)又称Dynamic properties(动态属性)。

(7) 图片预加载，将样式表放在顶部，将脚本放在底部 加上时间戳。

(8) 避免在页面的主体布局中使用table，table要等其中的内容完全下载之后才会显示出来，显示比div+css布局慢。