### let 和const命令

**let**声明的变量只在let命令所在的代码块内有效。

Var命令会发生变量提升的现象，即变量可以在声明之前使用，值为undefined。

// var 的情况

console.log(foo); // 输出undefined

var foo = 2;

var 没有块区域，仅有全局或函数区域，可以越过块区域（if for等）

let声明的变量不会发生变量提升现象，在声明之前调用变量，直接报错

// let 的情况

console.log(bar); // 报错ReferenceError

let bar = 2;

暂时性死区：

只要块级作用域内存在let命令，它所声明的变量就“绑定”（binding）这个区域，不再受外部的影响。

var tmp = 123;

if (true) {

tmp = 'abc'; // ReferenceError

let tmp;

}

上面代码中，存在全局变量tmp，但是块级作用域内let又声明了一个局部变量tmp，导致后者绑定这个块级作用域，所以在let声明变量前，对tmp赋值会报错。

总之，在代码块内，使用let命令声明变量之前，该变量都是不可用的。这在语法上，称为“暂时性死区”（temporal dead zone，简称 TDZ）。

if (true) {

// TDZ开始

tmp = 'abc'; // ReferenceError

console.log(tmp); // ReferenceError

let tmp; // TDZ结束

console.log(tmp); // undefined

tmp = 123;

console.log(tmp); // 123

}

在let命令声明变量tmp之前，都属于变量tmp的“死区”

**const**: 声明一个只读常量；一旦声明，常量值不可变。

const的作用于跟let相同，只在声明所在的块级作用域内有效。

本质：

const实际上保证的，并不是变量的值不得改动，而是变量指向的那个内存地址不得改动。对于简单类型的数据（数值、字符串、布尔值），值就保存在变量指向的那个内存地址，因此等同于常量。但对于复合类型的数据（主要是对象和数组），变量指向的内存地址，保存的只是一个指针，const只能保证这个指针是固定的，至于它指向的数据结构是不是可变的，就完全不能控制了。

const foo = {};

// 为 foo 添加一个属性，可以成功

foo.prop = 123;

foo.prop // 123

// 将 foo 指向另一个对象，就会报错

foo = {}; // TypeError: "foo" is read-only

### 数组、对象、字符串的解构赋值

数组的解构赋值：let [a, b, c] = [1, 2, 3];

默认值：let [foo = true] = [];

foo // true

ES6 内部使用严格相等运算符（===），判断一个位置是否有值。所以，只有当一个数组成员严格等于undefined，默认值才会生效。

|  |
| --- |
| let [x = 1] = [undefined];  x // 1  let [x = 1] = [null];  x // null |

对象的解构赋值：

第一种：变量名必须和属性名相同

let { bar, foo } = { foo: "aaa", bar: "bbb" };

foo // "aaa" 这里的foo 变量名必须和属性名相同

bar // "bbb"

第二种：变量名和属性名不同

let { foo: foo, bar: bar } = { foo: "aaa", bar: "bbb" };

也就是说，对象的解构赋值的内部机制，是先找到同名属性，然后再赋给对应的变量。真正被赋值的是后者，而不是前者。

let { foo: baz } = { foo: "aaa", bar: "bbb" };

baz // "aaa"

foo // error: foo is not defined

foo是匹配的模式，baz才是变量。真正被赋值的是变量baz，而不是模式foo。

即：冒号前面的是匹配模式，冒号后面的才是要被赋值的变量。

综合例子：

|  |
| --- |
| let obj = {  p: [  'Hello',  { y: 'World' }  ]  };  let { p, p: [x, { y }] } = obj; 前面的p是属性的同名便量，后面的p只是匹配模式  x // "Hello"  y // "World"  p // ["Hello", {y: "World"}] |

数组的本质是特殊的对象，可以对数组进行对象属性的解构：

|  |
| --- |
| let arr = [1, 2, 3];  let {0 : first, [arr.length - 1] : last} = arr;  first // 1  last // 3 |

对象的解构赋值，可以很方便地将现有对象的方法，赋值到某个变量。

let { log, sin, cos } = Math;

字符串的解构赋值：

字符串被转换成了一个类似数组的对象

const [a, b, c, d, e] = 'hello';

a // "h"

b // "e"

c // "l"

d // "l"

e // "o"

let {length : len} = 'hello'; 类似数组的对象都有一个length属性

len // 5

数值和布尔值的解构赋值：

如果等号右边是数值和布尔值，则会先转为对象。

let {toString: s} = 123;

s === Number.prototype.toString // true

用途：

1. 交换变量的值

[x,y] = [y,x];

1. 函数只能返回一个值，如果要返回多个值，只能将它们放在数组或对象里返回。有了解构赋值，取出这些值就非常方便。

|  |
| --- |
| // 返回一个数组  function example() {  return [1, 2, 3];  }  let [a, b, c] = example();  // 返回一个对象  function example() {  return {  foo: 1,  bar: 2  };  }  let { foo, bar } = example(); |

1. 函数参数的定义

|  |
| --- |
| // 参数是一组有次序的值  function f([x, y, z]) { ... }  f([1, 2, 3]);  // 参数是一组无次序的值  function f({x, y, z}) { ... }  f({z: 3, y: 2, x: 1}); |

1. 提取JSON数据

|  |
| --- |
| let jsonData = {  id: 42,  status: "OK",  data: [867, 5309]  };  let { id, status, data: number } = jsonData; |

### 字符串扩展

JavaScript 内部，字符以 UTF-16 的格式储存，每个字符固定为2个字节。对于那些需要4个字节储存的字符（Unicode 码点大于0xFFFF的字符），JavaScript 会认为它们是两个字符。

字符串遍历：

let text = String.fromCodePoint(0x20BB7);

//text只有一个字符，但是for 循环会当成两个字符。

for (let i = 0; i < text.length; i++) {

console.log(text[i]);

}

// " "

// " "

//for …of循环可以正确识别出一个字符。

for (let i of text) {

console.log(i);

}

// "𠮷"

‘hello’.indexOf(‘e’) 返回字符在字符串中的位置，找不到则返回-1；

includes(str,start)：返回布尔值，表示是否找到了参数字符串。

startsWith(str,start)：返回布尔值，表示参数字符串是否在原字符串的头部。

endsWith(str,start)：返回布尔值，表示参数字符串是否在原字符串的尾部。

start参数：开始搜索的位置。

endsWith()的start参数，针对前n个字符串（不包含第n个字符串）

s.repeat(n) 将字符串s重复n次

s. padStart(n,str) 字符串头部补全，n为补全后的长度，str为用来补全的字串

s. padEnd(n,str) 字符串尾部补全

matchAll() 返回一个正则表达式在当前字符串的所有匹配

模板字符串：

$('#result').append(**`**

There are <b>${basket.count}</b> items

in your basket, <em>${basket.onSale}</em>

are on sale!

**`**);

使用反引号``, ${}里可以放js变量。不用像以前那样用+号拼字符串。所有的空格和缩进都会保留在输出中。

array.map(function(value,index,[arr]){

//value为array里每次循环的值，index为索引，arr为当前元素属于的数组对象

})

### 正则

match()、replace()、search()和split()

先行断言：x只有在y前面才匹配，必须写成/x(?=y)/

先行否定断言：x只有不在y前面才匹配，必须写成/x(?!y)/

后行断言：x只有在y后面才匹配，必须写成/(?<=y)x/

后行否定断言：x只有不在y后面才匹配，必须写成/(?<!y)x/

以上括号中的匹配结果，不计入返回结果中

### 数值

Number.isFinite(value) 检查一个数值是否为有限的（finite），即不是Infinity

如果参数类型不是数值，Number.isFinite一律返回false

Number.isNaN()用来检查一个值是否为NaN

它们与传统的全局方法isFinite()和isNaN()的区别在于，传统方法先调用Number()将非数值的值转为数值，再进行判断，而这两个新方法只对数值有效，Number.isFinite()对于非数值一律返回false, Number.isNaN()只有对于NaN才返回true，非NaN一律返回false。

Number.parseInt() 跟parseInt()完全一致，为了逐步减少全局性方法

Number.parseFloat() 同上

Number.isInteger() 判断数值是否是整数

Math.trunc() 去除一个数的小数部分，返回整数部分 (会把参数转为数值，对于空值和无法截取整数的值，返回NaN)

Math.sigin() 判断一个数到底是正数、负数还是零

返回：

参数为正数，返回+1；

参数为负数，返回-1；

参数为 0，返回0；

参数为-0，返回-0;

其他值，返回NaN。

指数运算符： （\*\*）

2 \*\* 2 //4

2 \*\* 3 //8

指数赋值运算符 （\*\*=）

a \*\*= 2 // a = a\*a

### 数组

* 1. 扩展运算符：...

将一个数组转为用逗号分隔的参数序列。

该运算符主要用于函数调用。

用法1：

function add(x, y) {

return x + y;

}

const numbers = [4, 38];

add(...numbers) // 42

用法2：

// ES6 的写法

let arr1 = [0, 1, 2];

let arr2 = [3, 4, 5];

arr1.push(...arr2); //push后可以跟多个参数

复制数组：

const a1 = [1, 2];

const a2 = a1; //这种赋值，复制了指向底层数据结构的指针，而不是克隆一个全新的数组。

a2[0] = 2;

a1 // [2, 2]

使用扩展运算符复制数组：

const a1 = [1, 2];

const a2 = [...a1];

合并数组：

var arr1 = ['a', 'b'];

var arr2 = ['c'];

[...arr1, ...arr2]

将字符串转为数组：

[...'hello']

// [ "h", "e", "l", "l", "o" ]

* 1. Array.from()

Array.from()将：类似数组的对象（array-like object）和可遍历（iterable）的对象（包括 ES6 新增的数据结构 Set 和 Map）转为真正的数组；

实际应用中，常见的类似数组的对象是 DOM 操作返回的 NodeList 集合，以及函数内部的arguments对象。

注意：任何有length属性的对象，都可以通过Array.from方法转为数组

|  |
| --- |
| let arrayLike = {  '0': 'a',  '1': 'b',  '2': 'c',  length: 3  };  Array.from(arrayLike); //[‘a’,’b’,’c’] |

Array.from(arraylike, x => x\*2) //接受第二个参数，类似于数组的map方法，用来对每个元素处理，将处理后的值放入返回的数组中。

应用：取出DOM节点的文本内容

|  |
| --- |
| let spans = document.querySelectorAll('span.name');  // Array.from()  let names2 = Array.from(spans, s => s.textContent) |

* 1. Array.of()

将一组值，转换为数组

Array.of(3, 11, 8) // [3,11,8]

该方法主要目的，是弥补数组构造函数Array()的不足，因为参数个数不同，会导致Array()行为有差异；

|  |
| --- |
| Array() // [] 无参数返回空数组  Array(3) // [, , ,] 一个参数，表示数组长度  Array(3, 11, 8) // [3, 11, 8] 两个及以上参数，才返回由他们组成的数组 |

但Array.of() 完全返回传入的参数组成的数组；

* 1. copyWithin()

Array.prototype.copyWithin(target, start = 0, end = this.length)

三个参数：

target（必需）：从该位置开始替换数据。如果为负值，表示倒数。

start（可选）：从该位置开始读取数据，默认为 0。如果为负值，表示倒数。

end（可选）：到该位置前停止读取数据，默认等于数组长度。如果为负值，表示倒数。不包含end这个值。

[1, 2, 3, 4, 5,6].copyWithin(0, 2, 5) // [3, 4, 5, 4, 5, 6]

* 1. find()和findIndex()

返回第一个返回值为True的成员，若没有符合条件的成员，返回undefined。

|  |
| --- |
| [1, 5, 10, 15].find(function(value, index, arr) {  return value > 9;  }) |

find的回调函数，接受三个参数，依次是: 当前的值、当前的位置和原数组。

findIndex() 返回第一个符合条件的成员的位置，若都不符合条件，返回-1

find(fn,obj) 两个方法都接受第二个参数，一个对象，指定了匿名函数里this指向的对象。

|  |
| --- |
| function f(v){  return v > this.age;  }  let person = {name: 'John', age: 20};  [10, 12, 26, 15].find(f, person); // 26 |

* 1. fill()

用给定的值，填充数组。

|  |
| --- |
| ['a', 'b', 'c'].fill(7, 1, 2) // ['a', 7, 'c'] |

参数依次是：要填充的值，从哪个位置开始，到哪个位置结束（不包含）

* 1. keys() values() entries()

都用于遍历数组，都返回一个遍历器对象，可以用for… of循环遍历。

keys()是对键名的遍历、values()是对键值的遍历，entries()是对键值对的遍历

|  |
| --- |
| 遍历迭代器时，获取的是数组结构  for (let [index, elem] of ['a', 'b'].entries()) {  console.log(index, elem);  }  // 0 "a"  // 1 "b"  for (let elem of ['a', 'b'].entries()) {  console.log(elem);  }  // [0, "a"]  // [1, "b"] |

* 1. includes(val,start)

数组是否包含给定的值 返回true或false

[1, 2, 3].includes(2) //true

接受第二个参数，表示起始搜索位置。

此方法之前一般用indexOf方法，检查数组是否包含某个值

|  |
| --- |
| if (arr.indexOf(el) !== -1) {  // ...  } |

注意：

1. Map 结构的has方法，是用来查找键名的
2. Set 结构的has方法，是用来查找值的

延伸：

in操作符

语法：prop in object

var trees = new Array("redwood", "bay", "cedar", "oak", "maple");

0 in trees // 返回true

3 in trees // 返回true

6 in trees // 返回false

"bay" in trees // 返回false (必须使用索引号,而不是数组元素的值)

// 自定义对象

var mycar = {make: "Honda", model: "Accord", year: 1998};

"make" in mycar // 返回true

"model" in mycar // 返回true

In 右侧是数组时，左侧必须是索引，

右侧是对象时，左侧是对象的属性值。

* 1. map

arr.map(x => x\*2) //返回处理后的新数组

* 1. filter

arr.filter( x => x/2===0 ) //若结果为true，则返回到新数组中，false过滤掉

* 1. reduce() 接收一个函数作为累加器，数组中的每个值（从左到右）开始缩减，最终计算为一个值。

array.reduce(function(total, currentValue, currentIndex, arr), initialValue)

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **描述** |
| *function(total,currentValue, index,arr)* | 必需。用于执行每个数组元素的函数。 函数参数:   |  |  | | --- | --- | | **参数** | **描述** | | *total* | 必需。*初始值*, 或者计算结束后的返回值。 | | *currentValue* | 必需。当前元素 | | *currentIndex* | 可选。当前元素的索引 | | *arr* | 可选。当前元素所属的数组对象。 | |
| *initialValue* | 可选。传递给函数的初始值 |

|  |
| --- |
| var numbers = [65, 44, 12, 4];  function getSum(total, num,index,arr) {  console.log(total,num,index,arr);  return total + num;  }  function myFunction(item) {  console.log(numbers.reduce(getSum));  }  myFunction(numbers); //125 |

* 1. splice

通过索引删除数组元素并添加元素，且会改变原数组。

返回：被删除的元素组成的数组

array.splice(start [ , deleteCount [,item…]])

start:从start索引位置开始删除元素

deleteCount:删除元素数量

item:在删除元素的位置添加的元素

* 1. slice

arr.slice(start,end) 从索引start处截取至end处，（不含end）

start: 可选 截取的开始位置，不选则从0开始

end: 可选 截取的结束位置，不含该位置的元素

返回：返回截取元素组成的新数组。

slice不改变原数组，只是浅拷贝

### 函数

* 1. 作用域

一旦设置了参数的默认值，函数进行声明初始化时，参数会形成一个单独的作用域（context）。等到初始化结束，这个作用域就会消失。这种语法行为，在不设置参数默认值时，是不会出现的。

|  |
| --- |
| var x = 1;  function f(x, y = x) {  console.log(y);  }  f(2) // 2  上面代码中，参数y的默认值等于变量x。调用函数f时，参数形成一个单独的作用域。在这个作用域里面，默认值变量x指向第一个参数x，而不是全局变量x，所以输出是2。 |

* 1. Rest参数

用于获取函数多余的参数

|  |
| --- |
| function add(...values) { //此处的变量是个数组  let sum = 0;  for (var val of values) {  sum += val;  }  return sum;  }  add(2, 5, 3) // 10  function push(array, ...items) {  items.forEach(function(item) {  array.push(item);  console.log(item);  });  }  var a = [];  push(a, 1, 2, 3) |

注意：rest参数后不能有其他参数，否则报错

* 1. 箭头函数

|  |
| --- |
| var sum = (num1, num2) => num1 + num2;  // 等同于  var sum = function(num1, num2) {  return num1 + num2;  }; |

若代码块部分多余一条语句，就要用大括号括起来，并使用return返回。

由于大括号被解释为代码块，所以如果箭头函数直接返回一个对象，必须在对象外面加上括号，否则会报错。

|  |
| --- |
| // 报错  let getTempItem = id => { id: id, name: "Temp" };  // 不报错  let getTempItem = id => ({ id: id, name: "Temp" }); |

箭头函数可以让this指向固定化

注意：箭头函数体内的this对象，是定义时所在的对象，不是使用时所在的对象。

|  |
| --- |
| function Timer() {  *this*.s1 = 0;  *this*.s2 = 0;  *// 箭头函数*  setInterval(() => {  console.log(*this*); // Timer { s1: 0, s2: 0 }  *this*.s1++  }, 1000);  *// 普通函数*  setInterval(function () {  console.log(*this*); // Timeout  *this*.s2++;  }, 1000);  }    var timer = new Timer();  setTimeout(() => console.log('s1: ', timer.s1), 3100);  setTimeout(() => console.log('s2: ', timer.s2), 3100);  *// s1: 3*  *// s2: 0* |

上面例子中，箭头函数中的this ，指向的是定义时的作用域，即Timer实例，且不会根据执行时的上下文改变。

而普通函数的this是随着执行时的上下文改变的，thisz指的是运行时作用的那个对象，setInterval 首先延迟1s，之后执行回调函数，此时执行回调函数的对象是setInterval返回的Timeout对象（见Node.js官方文档），所以该对象并没有s2属性；

原因：

this指向的固定化，并不是因为箭头函数内部有绑定this的机制，实际原因是箭头函数根本没有自己的this，导致内部的this就是外层代码块的this。正是因为它没有this，所以也就不能用作构造函数。

所以，箭头函数转化成es5：

|  |
| --- |
| // ES6  function foo() {  setTimeout(() => {  console.log('id:', this.id);  }, 100);  }  // ES5  function foo() {  var \_this = this;  setTimeout(function () {  console.log('id:', \_this.id);  }, 100);  } |

### 对象

* 1. 属性的简洁表达

可以直接写入变量和函数，作为对象的属性和方法。

var foo = 'bar';

var obj = {foo}; // {foo: "bar"}

等同于：var obj = {foo:”bar”}

方法简写：

|  |
| --- |
| const o = {  method() {  return "Hello!";  }  };  // 等同于  const o = {  method: function() {  return "Hello!";  }  }; |

例子：

|  |
| --- |
| let birth = '2000/01/01';  const Person = {  name: '张三',  //等同于birth: birth  birth,  // 等同于hello: function ()...  hello() { console.log('我的名字是', this.name); }  }; |

* 1. Object.assign 对象合并

Object.assign(target, source1, source2);

参数：目标对象（target）、源对象（source）

若源对象和目标对象有同名属性，后面的会覆盖前面的。

注意：1、Object.assign 使用的是浅拷贝，是对源对象的引用。不会拷贝继承的属性

2、同名属性，直接替换，而不是添加或合并。

|  |
| --- |
| const target = { a: { b: 'c', d: 'e' } }  const source = { a: { b: 'hello' } }  Object.assign(target, source)  // { a: { b: 'hello' } } |

注：浅拷贝和深拷贝的区别：浅拷贝只是拷贝对象独有的属性，不含继承的属性，而深拷贝是也拷贝继承的属性！

* 1. 属性的遍历

1. for …in

循环遍历对象自身的和继承的可枚举属性。（循环的是属性）

2、Object.keys(obj)

返回一个数组，包括对象自身的（不含继承的）所有可枚举属性；

* 1. Object.getOwnPropertyDescriptors()

返回指定对象所有自身属性（非继承属性）的描述对象。

|  |
| --- |
| const obj = {  foo: 123,  get bar() { return 'abc' }  };  Object.getOwnPropertyDescriptors(obj)  // { foo:  // { value: 123,  // writable: true,  // enumerable: true,  // configurable: true },  // bar:  // { get: [Function: get bar],  // set: undefined,  // enumerable: true,  // configurable: true } } |

* 1. Object.setPrototypeOf()

设置对象的prototype对象，返回第一个参数对象本身

Object.setPrototypeOf(object, prototype)

Object.getPrototypeOf() 获取对象的原型对象。

* 1. super关键字

super关键字指向当前对象的原型对象。

|  |
| --- |
| const proto = {  foo: 'hello'  };  const obj = {  foo: 'world',  find() {  return super.foo;  }  };  Object.setPrototypeOf(obj, proto);  obj.find() // "hello" |

super只能用在对象的方法当中，且只有对象方法的简写法可以让 JavaScript 引擎确认，定义的是对象的方法。

|  |
| --- |
| // 报错  const obj = {  foo: super.foo  }  // 报错  const obj = {  foo: () => super.foo  }  // 报错  const obj = {  foo: function () {  return super.foo  }  } |

* 1. Object.keys() 返回对象属性的键名的数组；

Object.values() 返回对象属性的键值的数组；

Object.entries() 返回对象属性的键值对数组；

|  |
| --- |
| const obj = { foo: 'bar', baz: 42 };  Object.keys(obj)  // ["foo", "baz"]  Object.values(obj)  // ["bar", 42]  Object.entries(obj)  // [ ["foo", "bar"], ["baz", 42] ] |

* 1. …对象的扩展运算符

对象的扩展运算符（...）用于取出参数对象的所有可遍历属性，拷贝到当前对象之中。

let z = { a: 3, b: 4 };

let n = { ...z };

n // { a: 3, b: 4 }

合并对象：

let ab = { ...a, ...b };

// 等同于

let ab = Object.assign({}, a, b);

### 易混淆

* 1. for( variable in object){…} 遍历可枚举属性,包括继承的属性。

variable:

在每次迭代时，将不同的属性名分配给变量。

object:

被迭代枚举其属性的对象。

它以任意序迭代一个对象的属性,所以不适宜遍历数组，它可能不按次序访问元素，遍历数组最好用 for循环，forEach()，或for…of

结论： 在循环对象属性的时候，使用for...in,

在遍历数组的时候的时候使用for...of

* 1. obj.hasOwnProperty(prop) 判断prop属性是否是obj自有属性，非继承属性。
  2. for (variable of iterable) {…} 迭代值

在可迭代对象（包括 Array，Map，Set，String，TypedArray，arguments 对象等等）上创建一个迭代循环

参数：

variable：

在每次迭代中，将不同属性的值分配给变量。

Iterable：

被迭代枚举其属性的对象。

迭代Array：

|  |
| --- |
| let iterable = [10, 20, 30];  for (let value of iterable) {  value += 1;  console.log(value);  }  // 10  // 20  // 30 |

迭代String：

|  |
| --- |
| let iterable = "boo";  for (let value of iterable) {  console.log(value);  }  // "b"  // "o"  // "o" |

迭代Map：

|  |
| --- |
| let iterable = new Map([["a", 1], ["b", 2], ["c", 3]]);  for (let entry of iterable) {  console.log(entry);  }  // ["a", 1]  // ["b", 2]  // ["c", 3] |

迭代Set：

|  |
| --- |
| let iterable = new Set([1, 1, 2, 2, 3, 3]);  for (let value of iterable) {  console.log(value);  }  // 1  // 2  // 3 |

关闭迭代器：

用break, continue, throw 或return终止

### Symbol

### Set

Set类似于数组，但成员的值都是唯一的。

|  |
| --- |
| const s = new Set(); //Set本身就是一个构造函数，用来生成set数据结构。  const set = new Set([1, 2, 3, 4, 4]); //Set可接受数组参数（或者具有 iterable 接口的其他数据结构），用来初始化 |

去除数组重复项的一个方法：

[...new Set(arr)];

Array.from(new Set(arr))

Set里，NaN等于自身，即NaN等于NaN，不会重复添加NaN

对象总是不相等的：

|  |
| --- |
| let set = new Set();  set.add({});  set.size // 1  set.add({});  set.size // 2 |

Set属性：

size: 返回成员总数

set方法：

add(value):添加某个值，返回set结构本身

delete(value):删除某个值，返回true or false

has(value):返回true or false，表示该值是否为set成员

clear(value):清除所有成员，无返回值；

判断是否包含一个键：

|  |
| --- |
| // 对象的写法  const properties = {  'width': 1,  'height': 1  };  if (properties[someName]) {  // do something  }  // Set的写法  const properties = new Set();  properties.add('width');  if (properties.has(someName)) {  // do something  } |

* 1. set遍历

了解：

keys() 返回键名的遍历器

values() 返回键值的遍历器

entries() 包括键名和键值的遍历器，每次输出一个数组。

Set结构没有键名，所以键名和键值相同。

所以遍历时候，键名并不是索引，而是与键值相同

|  |
| --- |
| var arr = new Set(['a','b','c']);  arr.forEach(function(value,index){  console.log(value,index);  })  //a a  //b b  //c c  for(var item of arr){  console.log(item)  }  //a  //b  //c |

扩展运算符（...）内部使用for...of循环，所以也可以用于 Set 结构。

|  |
| --- |
| let set = new Set(['red', 'green', 'blue']);  let arr = [...set];  // ['red', 'green', 'blue'] |

|  |
| --- |
| let a = new Set([1, 2, 3]);  let b = new Set([4, 3, 2]);  合并set：  let union = new Set([...a, ...b]);  交集：  let intersect = new Set([...a].filter(x => b.has(x)));  差集：  let intersect = new Set([...a].filter(x => !b.has(x))); |

### Map

Map结构提供了“值-值”的对应。因为Object对象只能用字符串作为键名，Map允许可以使用各种类型的值作为键。

* 1. new Map()

new Map(array) 可接受数组作为参数

|  |
| --- |
| const items = [  ['name', '张三'],  ['title', 'Author']  ];  new Map(items) |

new Map(set) 接受set结构作为参数

|  |
| --- |
| const set = new Set([  ['foo', 1],  ['bar', 2]  ]);  const m1 = new Map(set); |

new Map(map) 接受map结构作为参数

|  |
| --- |
| const m2 = new Map([['baz', 3]]);  const m3 = new Map(m2); |

总之，任何具有 Iterator 接口、且每个成员都是一个双元素的数组的数据结构都可以当作Map构造函数的参数。

map 结构键名不能重复，后面的会覆盖前面的。

且只有对同一个对象的引用，Map 结构才将其视为同一个键

Map 的键实际上是跟内存地址绑定的，只要内存地址不一样，就视为两个键

如果 Map 的键是一个简单类型的值（数字、字符串、布尔值），则只要两个值严格相等，Map 将其视为一个键，

|  |
| --- |
| var map = new Map();  var a = ['a'];  map.set(['a'], 555);  map.set(['a'], 333);  // {Array(1) => 555, Array(1) => 333} //此处两个[‘a’]指向两个不同的内存地址，所以不会覆盖。  var b = ['b'];  map.set(b,555);  map.set(b,333);  //  {Array(1) => 333} //此处b是对同一个内存的引用，会覆盖  map.set(1,555)  map.set(1,333)  //{1=>333} //简单类型的键名，会覆盖 |

* 1. 属性和方法：

size : Map结构成员总数

m.set(key,value) 返回当前的Map对象，so可以用链式写法；

m.get(key) 返回key对应的值

m.has(key) 某个键在不在map中，返回布尔值

m.delete(key) 删除某个键，返回true或false

m.clear() 清除所有成员，无返回值

* 1. 遍历

m.keys() 返回所有键名的遍历器

m.values() 返回所有键值的遍历器

m.entries() 返回所有成员的遍历器

|  |
| --- |
| for (let [key, value] of map.entries()) {  console.log(key, value);  }  或：  for (let item of map.entries()) {  console.log(item[0], item[1]);  } |

或者不用entries，

直接：

|  |
| --- |
| for (let [key, value] of map) {  console.log(key, value);  } |

map转数组：

[…map]

之后可以使用数组的map()和filter()方法，Map结构并没有这两个方法。

forEach() ： 遍历

|  |
| --- |
| var obj = {name:'yang'};  map.forEach(function(value , key , map){  console.log(this.name+' : '+value)  } , obj)  接受第二个参数，一个对象，回调函数里this对应的对象 |

### 几种数组遍历比较

for循环：

|  |
| --- |
| for (var index = 0; index < myArray.length; index++) {  console.log(myArray[index]);  } |

书写比较麻烦

forEach:

|  |
| --- |
| myArray.forEach(function (value) {  console.log(value);  }); |

注意：

数组内置的forEach()循环，不能使用break或return跳出循环

\_.each ：

可以使用return;跳过本次循环，相当于continue;

使用return false;跳出循环，相当于break；

for…in：

|  |
| --- |
| for (var index in myArray) {  console.log(myArray[index]);  } |

for…in缺点：

数组的键名是数字，但是for…in是以字符串为键名“0”，“1”；

不仅数字键名，还会遍历其他手动添加的键，包括原型链上的键；

某些情况，for…in会以任意顺序遍历键名

所以，for…in主要为了对象设计的，不适用于遍历数组；

for…of:

不同于forEach,可以与break、continue和return配合使用

### Promise

#### 含义

Promise 就是一个容器，里面保存着某个未来才会结束的事件的结果。

特点：

1）：对象的状态不受外界影响。Promise对象代表一个异步操作，有三种状态：pending（进行中）、fulfilled（已成功）和rejected（已失败）；只有异步操作的结果，可以决定当前是哪种状态，其他任何操作都无法改变这个状态。

2）：状态一旦改变，就不会再变，任何时候都能得到这个结果。

Promise对象的状态改变，只有两种可能：从pending变为fulfilled和从pending变为rejected。只要这两种情况发生，状态就凝固了，不会再变了，会一直保持这个结果，这时就称为 resolved（已定型）；

3）：无法取消Promise，一旦新建它就会立即执行，无法中途取消。

#### 基础用法

Promise对象是一个构造函数，用来生成Promise实例。

|  |
| --- |
| const promise = new Promise(function(resolve, reject) {  // ... some code  if (/\* 异步操作成功 \*/){  resolve(value);  } else {  reject(error);  }  }); |

Promise构造函数接受一个函数作为参数，该函数的两个参数分别是resolve和reject。它们是两个函数，由 JavaScript 引擎提供，不用自己部署。

resolve函数的作用是，将Promise对象的状态从“未完成”变为“成功”，在异步操作成功时调用，并将异步操作的结果，作为参数传递出去；

reject函数的作用是，将Promise对象的状态从“未完成”变为“失败”， 在异步操作失败时调用，并将异步操作报出的错误，作为参数传递出去。

Promise实例生成以后，可以用then方法分别指定resolved状态和rejected状态的回调函数。

|  |
| --- |
| promise.then(function(value) {  // success  }, function(error) {  // failure  }); |

then方法可以接受两个回调函数作为参数。第一个回调函数是Promise对象的状态变为resolved时调用，第二个回调函数是Promise对象的状态变为rejected时调用。其中，第二个函数是可选的，不一定要提供。两个函数都接受Promise对象传出的值作为参数。

Promise新建后就立即执行：

|  |
| --- |
| let promise = new Promise(function(resolve, reject) {  console.log('Promise');  resolve();  });  promise.then(function() {  console.log('resolved.');  });  console.log('Hi!');  // Promise  // Hi!  // resolved |

resolve的参数除了正常值之外还可以是另一个Promise:

|  |
| --- |
| const p1 = new Promise(function (resolve, reject) {  setTimeout(() => reject(new Error('fail')), 3000)  })  const p2 = new Promise(function (resolve, reject) {  setTimeout(() => resolve(p1), 1000)  })  p2  .then(result => console.log(result))  .catch(error => console.log(error))  // Error: fail |

上面代码中，p1是一个 Promise，3 秒之后变为rejected。p2的状态在 1 秒之后改变，resolve方法返回的是p1。由于p2返回的是另一个 Promise，导致p2自己的状态无效了，由p1的状态决定p2的状态。所以，后面的then语句都变成针对后者（p1）。又过了 2 秒，p1变为rejected，导致触发catch方法指定的回调函数。

resolve和reject并不会终结Promise的参数函数的执行：

|  |
| --- |
| new Promise((resolve, reject) => {  resolve(1);  console.log(2);  }).then(r => {  console.log(r);  });  // 2  // 1 |

调用resolve(1)以后，后面的console.log(2)还是会执行，并且会首先打印出来。这是因为立即 resolved 的 Promise 是在本轮事件循环的末尾执行，总是晚于本轮循环的同步任务。

|  |
| --- |
| new Promise((resolve, reject) => {  return resolve(1);  // 后面的语句不会执行  console.log(2);  }) |

加上return后面的语句就不会执行了。

#### Promise.prototype.then()

then方法是定义在原型对象Promise.prototype上的。

then方法的第一个参数是resolved状态的回调函数，第二个参数（可选）是rejected状态的回调函数。

then方法返回的是一个新的Promise实例（注意，不是原来那个Promise实例）。因此可以采用链式写法，即then方法后面再调用另一个then方法。

#### Promise.prototype.catch()

Promise.prototype.catch方法是.then(null, rejection)或.then(undefined, rejection)的别名，用于指定发生错误时的回调函数。

|  |
| --- |
| p.then((val) => console.log('fulfilled:', val))  .catch((err) => console.log('rejected', err));  // 等同于  p.then((val) => console.log('fulfilled:', val))  .then(null, (err) => console.log("rejected:", err)); |

如果 Promise 状态已经变成resolved，再抛出错误是无效的。

|  |
| --- |
| const promise = new Promise(function(resolve, reject) {  resolve('ok');  throw new Error('test');  });  promise  .then(function(value) { console.log(value) })  .catch(function(error) { console.log(error) });  // ok |

上面代码中，Promise 在resolve语句后面，再抛出错误，不会被捕获，等于没有抛出。因为 Promise 的状态一旦改变，就永久保持该状态，不会再变了。

Promise 对象的错误具有“冒泡”性质，会一直向后传递，直到被捕获为止。也就是说，错误总是会被下一个catch语句捕获。

一般来说，不要在then方法里面定义 Reject 状态的回调函数（即then的第二个参数），总是使用catch方法。

|  |
| --- |
| // bad  promise  .then(function(data) {  // success  }, function(err) {  // error  });  // good  promise  .then(function(data) { //cb  // success  })  .catch(function(err) {  // error  }); |

上面代码中，第二种写法要好于第一种写法，理由是第二种写法可以捕获前面then方法执行中的错误。

如果没有使用catch方法指定错误处理的回调函数，Promise 对象抛出的错误不会传递到外层代码，即不会有任何反应：

|  |
| --- |
| const someAsyncThing = function() {  return new Promise(function(resolve, reject) {  // 下面一行会报错，因为x没有声明  resolve(x + 2);  });  };  someAsyncThing().then(function() {  console.log('everything is great');  });  setTimeout(() => { console.log(123) }, 2000);  // Uncaught (in promise) ReferenceError: x is not defined  // 123 |

someAsyncThing函数产生的 Promise 对象，内部有语法错误。浏览器运行到这一行，会打印出错误提示ReferenceError: x is not defined，但是不会退出进程、终止脚本执行，2 秒之后还是会输出123。

这就是说，Promise 内部的错误不会影响到 Promise 外部的代码，通俗的说法就是“Promise 会吃掉错误”。

tips: 这个脚本放在服务器执行，退出码就是0（即表示执行成功）。不过，Node 有一个unhandledRejection事件，专门监听未捕获的reject错误，上面的脚本会触发这个事件的监听函数，可以在监听函数里面抛出错误。

再看下面列子：

|  |
| --- |
| const promise = new Promise(function (resolve, reject) {  resolve('ok');  setTimeout(function () { throw new Error('test') }, 0)  });  promise.then(function (value) { console.log(value) });  // ok  // Uncaught Error: test |

Promise 指定在下一轮“事件循环”再抛出错误（setTimeout(func,0) 在下一轮时间循环执行），那时Promise运行已经结束了，所以这个错误是在Promise函数体外抛出的，会冒泡到最外层，成了为被捕获的错误。

一般总是建议，Promise 对象后面要跟catch方法，这样可以处理 Promise 内部发生的错误。catch方法返回的还是一个 Promise 对象，因此后面还可以接着调用then方法。

#### Promise.prototype.finally()

finally方法用于指定不管 Promise 对象最后状态如何，都会执行的操作。

finally方法的回调函数不接受任何参数，这意味着没有办法知道，前面的 Promise 状态到底是fulfilled还是rejected。这表明，finally方法里面的操作，应该是与状态无关的，不依赖于 Promise 的执行结果。

具体实现：

|  |
| --- |
| Promise.prototype.finally = function (callback) {  let P = this.constructor;  return this.then(  value => P.resolve(callback()).then(() => value),  reason => P.resolve(callback()).then(() => { throw reason })  );  }; |

不管前面的 Promise 是fulfilled还是rejected，都会执行回调函数callback。

从上面的实现还可以看到，finally方法总是会返回原来的值。

#### Promise.all()

Promise.all方法用于将多个 Promise 实例，包装成一个新的 Promise 实例。

|  |
| --- |
| const p = Promise.all([p1, p2, p3]); |

Promise.all方法接受一个数组作为参数，p1、p2、p3都是 Promise 实例，如果不是，就会先调用下面讲到的Promise.resolve方法，将参数转为 Promise 实例，再进一步处理。

（Promise.all方法的参数可以不是数组，但必须具有 Iterator 接口，且返回的每个成员都是 Promise 实例。）

p的状态由p1、p2、p3决定，分成两种情况。

（1）只有p1、p2、p3的状态都变成fulfilled，p的状态才会变成fulfilled，此时p1、p2、p3的返回值组成一个数组，传递给p的回调函数。

（2）只要p1、p2、p3之中有一个被rejected，p的状态就变成rejected，此时第一个被reject的实例的返回值，会传递给p的回调函数。

|  |
| --- |
| // 生成一个Promise对象的数组  const promises = [2, 3, 5, 7, 11, 13].map(function (id) {  return getJSON('/post/' + id + ".json");  });  Promise.all(promises).then(function (posts) {  // ...  }).catch(function(reason){  // ...  }); |

promises是包含 6 个 Promise 实例的数组，只有这 6 个实例的状态都变成fulfilled，或者其中有一个变为rejected，才会调用Promise.all方法后面的回调函数。

注意，如果作为参数的 Promise 实例，自己定义了catch方法，那么它一旦被rejected，并不会触发Promise.all()的catch方法。

|  |
| --- |
| const p1 = new Promise((resolve, reject) => {  resolve('hello');  })  .then(result => result)  .catch(e => e);  const p2 = new Promise((resolve, reject) => {  throw new Error('报错了');  })  .then(result => result)  .catch(e => e);  Promise.all([p1, p2])  .then(result => console.log(result))  .catch(e => console.log(e));  // ["hello", Error: 报错了] |

p1会resolved，p2首先会rejected，但是p2有自己的catch方法，该方法返回的是一个新的 Promise 实例，p2指向的实际上是这个实例。该实例执行完catch方法后，也会变成resolved，导致Promise.all()方法参数里面的两个实例都会resolved，因此会调用then方法指定的回调函数，而不会调用catch方法指定的回调函数。

如果p2没有自己的catch方法，就会调用Promise.all()的catch方法。

#### Promise.race()

Promise.race方法同样是将多个 Promise 实例，包装成一个新的 Promise 实例。

字面意思，多个Promise实例谁先改变状态就采用谁的状态。

|  |
| --- |
| const p = Promise.race([p1, p2, p3]); |

上面代码中，只要p1、p2、p3之中有一个实例率先改变状态，p的状态就跟着改变。那个率先改变的 Promise 实例的返回值，就传递给p的回调函数。

实例：

|  |
| --- |
| const p = Promise.race([  fetch('/resource-that-may-take-a-while'),  new Promise(function (resolve, reject) {  setTimeout(() => reject(new Error('request timeout')), 5000)  })  ]);  p  .then(console.log)  .catch(console.error); |

上面代码，若5s内fetch没有返回，则抛出“request timeout”错误，变量p的状态就会变为rejected，从而触发catch方法；

#### Promise.resolve()

Promise.resolve将现有对象转为 Promise 对象；

等价于：

|  |
| --- |
| Promise.resolve('foo')  // 等价于  new Promise(resolve => resolve('foo')) |

Promise.resolve方法的参数分成四种情况：

（1）参数是一个 Promise 实例

如果参数是 Promise 实例，那么Promise.resolve将不做任何修改、原封不动地返回这个实例。

（2）参数是一个thenable对象

thenable对象指的是具有then方法的对象，比如下面这个对象。

|  |
| --- |
| let thenable = {  then: function(resolve, reject) {  resolve(42);  }  }; |

Promise.resolve方法会将这个对象转为 Promise 对象，然后就立即执行thenable对象的then方法。

|  |
| --- |
| let thenable = {  then: function(resolve, reject) {  resolve(42);  }  };  let p1 = Promise.resolve(thenable);  p1.then(function(value) {  console.log(value); // 42  }); |

上面代码中，thenable对象的then方法执行后，对象p1的状态就变为resolved，从而立即执行最后那个then方法指定的回调函数，输出 42。

（3）参数不是具有then方法的对象，或根本就不是对象

如果参数是一个原始值，或者是一个不具有then方法的对象，则Promise.resolve方法返回一个新的 Promise 对象，状态为resolved。

|  |
| --- |
| const p = Promise.resolve('Hello');  p.then(function (s){  console.log(s)  });  // Hello |

由于字符串Hello不属于异步操作（判断方法是字符串对象不具有 then 方法），返回 Promise 实例的状态从一生成就是resolved，所以回调函数会立即执行。Promise.resolve方法的参数，会同时传给回调函数。

（4）不带有任何参数

Promise.resolve方法允许调用时不带参数，直接返回一个resolved状态的 Promise 对象。

注意：立即resolve的 Promise 对象，是在本轮“事件循环”（event loop）的结束时，而不是在下一轮“事件循环”的开始时。

|  |
| --- |
| setTimeout(function () {  console.log('three'); //下一轮事件循环的开始执行  }, 0);  Promise.resolve().then(function () {  console.log('two'); // 本轮事件循环的结尾执行  });  console.log('one');// 立即执行  // one  // two  // three |

#### Promise.reject()

Promise.reject(reason)方法也会返回一个新的 Promise 实例，该实例的状态为rejected。

|  |
| --- |
| const p = Promise.reject('出错了');  // 等同于  const p = new Promise((resolve, reject) => reject('出错了'))  p.then(null, function (s) {  console.log(s)  });  // 出错了 |

注意，Promise.reject()方法的参数，会原封不动地作为reject的理由，变成后续方法的参数。这一点与Promise.resolve方法不一致。

### Iterator和for…of循环

#### 遍历器概念

任何数据结构只要部署 Iterator 接口，就可以完成遍历操作（即依次处理该数据结构的所有成员）。

Iterator 的作用有三个：一是为各种数据结构，提供一个统一的、简便的访问接口；二是使得数据结构的成员能够按某种次序排列；三是 ES6 创造了一种新的遍历命令for...of循环，Iterator 接口主要供for...of消费。

Iterator 的遍历过程是这样的。

（1）创建一个指针对象，指向当前数据结构的起始位置。也就是说，遍历器对象本质上，就是一个指针对象。

（2）第一次调用指针对象的next方法，可以将指针指向数据结构的第一个成员。

（3）第二次调用指针对象的next方法，指针就指向数据结构的第二个成员。

（4）不断调用指针对象的next方法，直到它指向数据结构的结束位置。

每次调用next,就会返回数据结构当前成员的信息，具体就是返回包含value和done两个属性的对象。其中，value属性是当前成员的值，done属性是个布尔值，表示遍历是否结束。

模拟next方法：

|  |
| --- |
| var it = makeIterator(['a', 'b']);  it.next() // { value: "a", done: false }  it.next() // { value: "b", done: false }  it.next() // { value: undefined, done: true }  function makeIterator(array) {  var nextIndex = 0;  return {  next: function() {  return nextIndex < array.length ?  {value: array[nextIndex++], done: false} :  {value: undefined, done: true};  }  };  } |

上面it就是遍历器对象（指针对象）

对于遍历器对象来说，done: false和value: undefined属性都是可以省略的，因此上面的makeIterator函数可以简写成下面的形式：

|  |
| --- |
| function makeIterator(array) {  var nextIndex = 0;  return {  next: function() {  return nextIndex < array.length ?  {value: array[nextIndex++]} :  {done: true};  }  };  } |

#### 默认 Iterator 接口

当使用for...of循环遍历某种数据结构时，该循环会自动去寻找 Iterator 接口。

一种数据结构只要部署了 Iterator 接口，我们就称这种数据结构是“可遍历的”（iterable）。

ES6 规定，默认的 Iterator 接口部署在数据结构的Symbol.iterator属性，或者说，一个数据结构只要具有Symbol.iterator属性，就可以认为是“可遍历的”（iterable）。

Symbol.iterator属性本身是一个函数，就是当前数据结构默认的遍历器生成函数。执行这个函数，就会返回一个遍历器。调用之后才会生成一个遍历器。

|  |
| --- |
| const obj = {  [Symbol.iterator] : function () {  return {  next: function () {  return {  value: 1,  done: true  };  }  };  }  };  let iterator = obj[Symbol.iterator]();  console.log(iterator.next());  *// { value: 1, done: true }* |

ES6 的有些数据结构原生具备 Iterator 接口（比如数组），即不用任何处理，就可以被for...of循环遍历。原因在于，这些数据结构原生部署了Symbol.iterator属性（详见下文），另外一些数据结构没有（比如对象）。凡是部署了Symbol.iterator属性的数据结构，就称为部署了遍历器接口。调用这个接口，就会返回一个遍历器对象。

原生具备 Iterator 接口的数据结构如下。

Array

Map

Set

String

TypedArray

函数的 arguments 对象

NodeList 对象

下面的例子是数组的Symbol.iterator属性:

|  |
| --- |
| let arr = ['a', 'b', 'c'];  let iter = arr[Symbol.iterator]();  iter.next() // { value: 'a', done: false }  iter.next() // { value: 'b', done: false }  iter.next() // { value: 'c', done: false }  iter.next() // { value: undefined, done: true } |

一个类部署 Iterator 接口的写法, Symbol.iterator属性对应一个函数，执行后返回当前对象的遍历器对象。

|  |
| --- |
| class RangeIterator {  constructor(start, stop) {  this.value = start;  this.stop = stop;  }  [Symbol.iterator]() { return this; }  next() {  var value = this.value;  if (value < this.stop) {  this.value++;  return {done: false, value: value};  }  return {done: true, value: undefined};  }  }  function range(start, stop) {  return new RangeIterator(start, stop);  }  for (var value of range(0, 3)) {  console.log(value); // 0, 1, 2  } |

下面是一个为对象添加Iterator接口的列子

|  |
| --- |
| let obj = {  data: [ 'hello', 'world' ],  [Symbol.iterator]() {  const self = this;  let index = 0;  return {  next() {  if (index < self.data.length) {  return {  value: self.data[index++],  done: false  };  } else {  return { value: undefined, done: true };  }  }  };  }  };  for(let i of obj){  console.log(i);  }  // hello  // world |

类似数组的对象，即存在数值键名（0，1，2…）和length属性，部署terator接口，有个简单方法：直接引用数组的Iterator接口。

|  |
| --- |
| let iterable = {  0: 'a',  1: 'b',  2: 'c',  length: 3,  [Symbol.iterator]: Array.prototype[Symbol.iterator]  };  for (let item of iterable) {  console.log(item); // 'a', 'b', 'c'  } |

注意，普通对象部署数组的Iterator接口，并无效果。

|  |
| --- |
| let iterable = {  a: 'a',  b: 'b',  c: 'c',  length: 3,  [Symbol.iterator]: Array.prototype[Symbol.iterator]  };  for (let item of iterable) {  console.log(item); // undefined, undefined, undefined  } |

#### 调用 Iterator 接口的场合

1）解构赋值

对数组和 Set 结构进行解构赋值时，会默认调用Symbol.iterator方法。

|  |
| --- |
| let set = new Set().add('a').add('b').add('c');  let [x,y] = set;  // x='a'; y='b'  let [first, ...rest] = set;  // first='a'; rest=['b','c']; |

（2）扩展运算符

扩展运算符（...）也会调用默认的 Iterator 接口。

|  |
| --- |
| // 例一  var str = 'hello';  [...str] // ['h','e','l','l','o']  // 例二  let arr = ['b', 'c'];  ['a', ...arr, 'd']  // ['a', 'b', 'c', 'd'] |

可以将任何部署了 Iterator 接口的数据结构，转为数组。

|  |
| --- |
| let arr = [...iterable]; |

4）其他场合

由于数组的遍历会调用遍历器接口，所以任何接受数组作为参数的场合，其实都调用了遍历器接口。下面是一些例子。

for...of

Array.from()

Map(), Set(), WeakMap(), WeakSet()（比如new Map([['a',1],['b',2]])）

Promise.all()

Promise.race()

#### 字符串的Iterator接口

字符串是一个类似数组的对象，也原生具有Iterator接口。

|  |
| --- |
| let str = 'hello';  console.log(typeof str[Symbol.iterator]);// function  let ite = str[Symbol.iterator]();  console.log(ite.next());// { value: "h", done: false }  console.log(ite.next());// { value: "e", done: false }  console.log(ite.next());// { value: "l", done: false } |

可以覆盖原生的Symbol.iterator方法，达到修改遍历器行为的目的：

|  |
| --- |
| var str = new String("hi");  [...str] // ["h", "i"]  str[Symbol.iterator] = function() {  return {  next: function() {  if (this.\_first) {  this.\_first = false;  return { value: "bye", done: false };  } else {  return { done: true };  }  },  \_first: true  };  };  [...str] // ["bye"]  str // "hi" |

#### 遍历器对象的 return()，throw()

遍历器对象除了具有next方法，还可以具有return方法和throw方法。如果你自己写遍历器对象生成函数，那么next方法是必须部署的，return方法和throw方法是否部署是可选的。

return方法的使用场合是，如果for...of循环提前退出（通常是因为出错，或者有break语句），就会调用return方法。如果一个对象在完成遍历前，需要清理或释放资源，就可以部署return方法。

|  |
| --- |
| function readLinesSync(file) {  return {  [Symbol.iterator]() {  return {  next() {  return { done: false };  },  return() {  file.close();  return { done: true };  }  };  },  };  } |

下面两种情况都会触发return方法：

|  |
| --- |
| // 情况一  for (let line of readLinesSync(fileName)) {  console.log(line);  break;  }  // 情况二  for (let line of readLinesSync(fileName)) {  console.log(line);  throw new Error();  } |

情况一会在打印第一行之后执行return方法，关闭文件；

情况二会在执行return方法关闭文件之后，再抛出错误；

注意：return方法必须返回一个对象；

#### for…of循环

for...of循环内部调用的是数据结构的Symbol.iterator方法。

for...of循环可以使用的范围包括数组、Set 和 Map 结构、某些类似数组的对象（比如arguments对象、DOM NodeList 对象）、后文的 Generator 对象，以及字符串。

|  |
| --- |
| let arr = ['a', 'b', 'c', 'd'];  for(let i of arr[Symbol.iterator]()){  console.log(i);  }  for(let i of arr){  console.log(i);  }  // 结果都是a b c d |

of 后面可以是以上结构，也可以是个迭代器对象（Iterator）

#### Set和Map结构

Set和Map结构原生具有Iterator接口，可以直接使用for…of循环。

|  |
| --- |
| var engines = new Set(["Gecko", "Trident", "Webkit", "Webkit"]);  for (var e of engines) {  console.log(e);  }  // Gecko  // Trident  // Webkit  var es6 = new Map();  es6.set("edition", 6);  es6.set("committee", "TC39");  es6.set("standard", "ECMA-262");  for (var [name, value] of es6) {  console.log(name + ": " + value);  }  // edition: 6  // committee: TC39  // standard: ECMA-262 |

首先，遍历的顺序是按照各个成员被添加进数据结构的顺序。

其次，Set 结构遍历时，返回的是一个值，而 Map 结构遍历时，返回的是一个数组，该数组的两个成员分别为当前 Map 成员的键名和键值。

|  |
| --- |
| let map = new Map().set('a', 1).set('b', 2);  for (let pair of map) {  console.log(pair);  }  // ['a', 1]  // ['b', 2]  for (let [key, value] of map) {  console.log(key + ' : ' + value);  }  // a : 1  // b : 2 |

#### 计算生成的数据结构

* entries() 返回一个遍历器对象（Iterator），用来遍历[键名, 键值]组成的数组。对于数组，键名就是索引值；对于 Set，键名与键值相同。Map 结构的 Iterator 接口，默认就是调用entries方法。
* keys() 返回一个遍历器对象，用来遍历所有的键名。
* values() 返回一个遍历器对象，用来遍历所有的键值。

#### 对象

对于普通对象，for…of结构不能直接使用，会报错，必须部署了Iterator接口后才能使用。

可以这样实现遍历：

|  |
| --- |
| let obj = {  name:'xx',  age: 28  };  for (let i of Object.values(obj)){  console.log(i);  }  for (let i of Object.keys(obj)){  console.log(i);  }  for (let [k,v] of Object.entries(obj)){  console.log(k,v);  } |

### Generator

#### 基本概念

调用 Generator 函数，返回一个遍历器对象，代表 Generator 函数的内部指针。以后，每次调用遍历器对象的next方法，就会返回一个有着value和done两个属性的对象。value属性表示当前的内部状态的值，是yield表达式后面那个表达式的值；done属性是一个布尔值，表示是否遍历结束。

|  |
| --- |
| function\* helloWorldGenerator() {  yield 'hello';  yield 'world';  return 'ending';  }    var hw = helloWorldGenerator();  console.log(hw.next());*//{ value: 'hello', done: false }*  console.log(hw.next());*//{ value: 'world', done: false }*  console.log(hw.next());*//{ value: 'ending', done: false }*  console.log(hw.next());*//{ value: undefined, done: true }* |

#### yield表达式

由于 Generator 函数返回的遍历器对象，只有调用next方法才会遍历下一个内部状态，所以其实提供了一种可以暂停执行的函数。yield表达式就是暂停标志。

遍历器对象的next方法的运行逻辑如下。

（1）遇到yield表达式，就暂停执行后面的操作，并将紧跟在yield后面的那个表达式的值，作为返回的对象的value属性值。

（2）下一次调用next方法时，再继续往下执行，直到遇到下一个yield表达式。

（3）如果没有再遇到新的yield表达式，就一直运行到函数结束，直到return语句为止，并将return语句后面的表达式的值，作为返回的对象的value属性值。

（4）如果该函数没有return语句，则返回的对象的value属性值为undefined。

Generator 函数可以不用yield表达式，这时就变成了一个单纯的暂缓执行函数。

|  |
| --- |
| function\* f() {  console.log('执行了！')  }    var generator = f();    console.log(generator.next()); |

yield表达式只能用在Generator函数里，用在其他地方都会报错。用在普通函数里就会报错：

|  |
| --- |
| (function (){  yield 1;  })()  // SyntaxError: Unexpected number |

错误例子：

|  |
| --- |
| var arr = [1, [[2, 3], 4], [5, 6]];  var flat = function\* (a) {  a.forEach(function (item) {  if (typeof item !== 'number') {  yield\* flat(item);  } else {  yield item;  }  });  };  for (var f of flat(arr)){  console.log(f);  } |

forEach的参数是一个普通函数，里面使用了yield会报错，这里可以改用for循环

|  |
| --- |
| var arr = [1, [[2, 3], 4], [5, 6]];  var flat = function\* (a) {  var length = a.length;  for (var i = 0; i < length; i++) {  var item = a[i];  if (typeof item !== 'number') {  yield\* flat(item);  } else {  yield item;  }  }  };  for (var f of flat(arr)) {  console.log(f);  }  // 1, 2, 3, 4, 5, 6 |

#### 与 Iterator 接口的关系

任意一个对象的Symbol.iterator方法，等于该对象的遍历器生成函数，调用该函数会返回该对象的一个遍历器对象。

由于 Generator 函数就是遍历器生成函数，因此可以把 Generator 赋值给对象的Symbol.iterator属性，从而使得该对象具有 Iterator 接口。

|  |
| --- |
| var myIterable = {};  myIterable[Symbol.iterator] = function\* () {  yield 1;  yield 2;  yield 3;  };  [...myIterable] // [1, 2, 3] |

Generator 函数执行后，返回一个遍历器对象，该对象本身也具有Symbol.iterator属性，执行后返回自身。

|  |
| --- |
| function\* gen(){  // some code  }  var g = gen();  g[Symbol.iterator]() === g  // true |

#### next方法参数

yield表达式本身没有返回值，或者说总是返回undefined。

next方法可以带一个参数，该参数就会被当做上一个yield表达式的返回值。

|  |
| --- |
| function\* f() {  for(var i = 0; true; i++) {  var reset = yield i;  if(reset) { i = -1; }  }  }  var g = f();  g.next() // { value: 0, done: false }  g.next() // { value: 1, done: false }  g.next(true) // { value: 0, done: false } |

因为yield表达式返回总是undefined，当next传入参数true时，reset即为true，所以i = -1,下次循环 i=0;

这个功能能让Generator函数从暂停到开始运行时，继续向其内部注入值，从而调整函数行为。

例子：

|  |
| --- |
| function\* foo(x) {  var y = 2 \* (yield (x + 1));  var z = yield (y / 3);  return (x + y + z);  }  var a = foo(5);  a.next() // Object{value:6, done:false}  a.next() // Object{value:NaN, done:false}  a.next() // Object{value:NaN, done:true}  var b = foo(5);  b.next() // { value:6, done:false }  b.next(12) // { value:8, done:false }  b.next(13) // { value:42, done:true } |

a: 第一个next没有参数,返回对象value为6；

第二个next没有参数，第一个yield 返回undefined，y = 2 \* undefined , y为NaN ,返回对象value值为 NaN / 3,还是NaN；

第三个next没有参数，第二个yield 返回undefined，z为undefined，返回对象value为x + y + z 即5 + NaN + undefined ,还是NaN；

b: 第一个next，返回对象value为6;

第二个next传入参数12，y = 2 \* 12 = 24;第二个yield 即24/3 = 8,所以第二个返回对象value为8；

第三next传入参数13，z = 13; 第三个返回对象value为 5+24+13=42，第三个返回对象的value为42；

注意：由于next方法的参数表示上一个yield表达式的返回值，所以在第一次使用next方法时，传递参数是无效的。

#### for…of循环

for…of循环可以自动遍历Generator函数生成的Iterator对象，所以不再需要调用next()方法；

for(let v of foo()){

…

}

foo()返回的是个Iterator，直接被for…of遍历

|  |
| --- |
| function\* foo() {  yield 1;  yield 2;  return 3;  }  let ite = foo();  console.log(ite.next());  console.log(ite.next());  console.log(ite.next());  //{ value: 1, done: false }  //{ value: 2, done: false }  //{ value: 3, done: true }  for (let v of foo()) {  console.log(v);  }  // 1  // 2 |

注意：一旦next方法的返回对象的done属性为true，for...of循环就会中止，且不包含该返回对象 （不包含done属性为true的这个对象），所以此处不会返回3；

利用for…of可以写出遍历任意对象的方法，原生的 JavaScript 对象没有遍历接口，无法使用for...of循环，通过 Generator 函数为它加上这个接口，就可以用了。

|  |
| --- |
| function\* objectEntries(obj) {  let propKeys = Reflect.ownKeys(obj);  for (let propKey of propKeys) {  yield [propKey, obj[propKey]];  }  }  let jane = { first: 'Jane', last: 'Doe' };  for (let [key, value] of objectEntries(jane)) {  console.log(`${key}: ${value}`);  }  // first: Jane  // last: Doe |

还可以将 Generator 函数加到对象的Symbol.iterator属性上面：

|  |
| --- |
| function\* objectEntries() {  let propKeys = Object.keys(this);  for (let propKey of propKeys) {  yield [propKey, this[propKey]];  }  }  let jane = { first: 'Jane', last: 'Doe' };  jane[Symbol.iterator] = objectEntries;  for (let [key, value] of jane) {  console.log(`${key}: ${value}`);  }  // first: Jane  // last: Doe |

除了for...of循环以外，扩展运算符（...）、解构赋值和Array.from方法内部调用的，都是遍历器接口。这意味着，它们都可以将 Generator 函数返回的 Iterator 对象，作为参数。

|  |
| --- |
| function\* numbers () {  yield 1  yield 2  return 3  yield 4  }  // 扩展运算符  [...numbers()] // [1, 2]  // Array.from 方法  Array.from(numbers()) // [1, 2]  // 解构赋值  let [x, y] = numbers();  x // 1  y // 2  // for...of 循环  for (let n of numbers()) {  console.log(n)  }  // 1  // 2 |

#### Generator.prototype.throw

Generator 函数返回的遍历器对象，都有一个throw方法，可以在函数体外抛出错误，然后在 Generator 函数体内捕获。

|  |
| --- |
| var g = function\* () {  try {  yield;  } catch (e) {  console.log('内部捕获', e);  }  };  var i = g();  i.next();  try {  i.throw('a');  i.throw('b');  } catch (e) {  console.log('外部捕获', e);  }  // 内部捕获 a  // 外部捕获 b |

i.throw('a') 被Generator 函数体内的catch语句捕获。i第二次抛出错误，由于 Generator 函数内部的catch语句已经执行过了，不会再捕捉到这个错误了，所以这个错误就被抛出了 Generator 函数体，被函数体外的catch语句捕获。

throw方法可以接受一个参数，该参数会被catch语句接收。

注意：不要混淆遍历器对象的throw方法和全局的throw命令；

遍历器对象的throw 可以被Generator函数内的catch捕捉，也能被外部的catch捕捉，但全局的throw命令只能被外部的catch捕捉。

throw方法抛出的错误要被内部捕获，前提是必须至少执行过一次next方法。

因为第一次执行next方法，等同于启动执行 Generator 函数的内部代码，否则 Generator 函数还没有开始执行，这时throw方法抛错只可能抛出在函数外部。

#### Generator.prototype.return

Generator 函数返回的遍历器对象，还有一个return方法，可以返回给定的值，并且终结遍历 Generator 函数。

|  |
| --- |
| function\* gen() {  yield 1;  yield 2;  yield 3;  }  var g = gen();  g.next() // { value: 1, done: false }  g.return('foo') // { value: "foo", done: true }  g.next() // { value: undefined, done: true } |

上面代码中，遍历器对象g调用return方法后，返回值的value属性就是return方法的参数foo。

如果return方法调用时，不提供参数，则返回值的value属性为undefined。

|  |
| --- |
| function\* gen() {  yield 1;  yield 2;  yield 3;  }  var g = gen();  g.next() // { value: 1, done: false }  g.return() // { value: undefined, done: true } |

#### next()、throw()、return() 的共同点

三个方法是使用不同的语句替换yield表达式。

next()是将yield表达式替换成一个值。

|  |
| --- |
| const g = function\* (x, y) {  let result = yield x + y;  return result;  };  const gen = g(1, 2);  gen.next(); // Object {value: 3, done: false}  gen.next(1); // Object {value: 1, done: true}  // 相当于将 let result = yield x + y  // 替换成 let result = 1; |

若next不传参数，相当于替换成undefined。

throw()是将yield表达式替换成一个throw语句。

|  |
| --- |
| gen.throw(new Error('出错了')); // Uncaught Error: 出错了  // 相当于将 let result = yield x + y  // 替换成 let result = throw(new Error('出错了')); |

return()是将yield表达式替换成一个return语句。

|  |
| --- |
| gen.return(2); // Object {value: 2, done: true}  // 相当于将 let result = yield x + y  // 替换成 let result = return 2; |

#### yield\* 表达式

如果在 Generator 函数内部，调用另一个 Generator 函数，默认情况下是没有效果的。

yield\* 表达式：用来在一个 Generator 函数里面执行另一个 Generator 函数。

其实相当于：

yield\* Iterator

|  |
| --- |
| function\* foo() {  yield 'a';  yield 'b';  }  function\* bar() {  yield 'x';  yield\* foo();  yield 'y';  }  // 等同于  function\* bar() {  yield 'x';  yield 'a';  yield 'b';  yield 'y';  }  // 等同于  function\* bar() {  yield 'x';  for (let v of foo()) {  yield v;  }  yield 'y';  } |

yield\*后面的 Generator 函数（没有return语句时），等同于在 Generator 函数内部，部署一个for...of循环。

例子：

|  |
| --- |
| function\* inner() {  yield 'hello!';  }  function\* outer1() {  yield 'open';  yield inner();  yield 'close';  }  var gen = outer1()  gen.next().value // "open"  gen.next().value // 返回一个遍历器对象  gen.next().value // "close"  function\* outer2() {  yield 'open'  yield\* inner()  yield 'close'  }  var gen = outer2()  gen.next().value // "open"  gen.next().value // "hello!"  gen.next().value // "close" |

outer1返回一个遍历器对象，outer2返回遍历器对象的内部值；

从语法角度看，如果yield表达式后面跟的是一个遍历器对象，需要在yield表达式后面加上星号，表明它返回的是一个遍历器对象。这被称为yield\*表达式。

如果yield\*后面跟着一个数组，由于数组原生支持遍历器，因此就会遍历数组成员。

|  |
| --- |
| function\* gen(){  yield\* ["a", "b", "c"];  }  gen().next() // { value:"a", done:false } |

yield命令后面如果不加星号，返回的是整个数组，加了星号就表示返回的是数组的遍历器对象。

实际上，任何数据结构只要有 Iterator 接口，就可以被yield\*遍历。

所以，yield\* + 任何有Iterator接口的数据结构

在有return语句时，则需要用var value = yield\* iterator的形式获取return语句的值

|  |
| --- |
| function\* foo() {  yield 2;  yield 3;  return "foo";  }  function\* bar() {  yield 1;  var v = yield\* foo();  console.log("v: " + v);  yield 4;  }  var it = bar();  it.next()  // {value: 1, done: false}  it.next()  // {value: 2, done: false}  it.next()  // {value: 3, done: false}  it.next();  // "v: foo"  // {value: 4, done: false}  it.next()  // {value: undefined, done: true} |

yield\*命令可以很方便地取出嵌套数组的所有成员。

|  |
| --- |
| function\* iterTree(tree) {  if (Array.isArray(tree)) {  for(let i=0; i < tree.length; i++) {  yield\* iterTree(tree[i]);  }  } else {  yield tree;  }  }  const tree = [ 'a', ['b', 'c'], ['d', 'e'] ];  for(let x of iterTree(tree)) {  console.log(x);  }  // a  // b  // c  // d  // e |

由于扩展运算符...默认调用 Iterator 接口，所以上面这个函数也可以用于嵌套数组的平铺。

|  |
| --- |
| [...iterTree(tree)] // ["a", "b", "c", "d", "e"] |

#### Generator 函数的this

Generator 函数总是返回一个遍历器。ES6 规定这个遍历器是 Generator 函数的实例，也继承了 Generator 函数的prototype对象上的方法

|  |
| --- |
| function\* g() {}  g.prototype.hello = function () {  return 'hi!';  };  let obj = g();  obj instanceof g // true  obj.hello() // 'hi!' |

如果把g当作普通的构造函数，并不会生效

|  |
| --- |
| function\* g() {  this.a = 11;  let obj = g();  obj.next();  obj.a // undefined |

g返回的总是遍历器对象，而不是this对象。所以取不到a属性

以下方式可以实现new 的新对象也是个迭代器：

|  |
| --- |
| function\* gen() {  this.a = 1;  yield this.b = 2;  yield this.c = 3;  }  function F() {  return gen.call(gen.prototype);  }  var f = new F();  f.next(); // Object {value: 2, done: false}  f.next(); // Object {value: 3, done: false}  f.next(); // Object {value: undefined, done: true}  f.a // 1  f.b // 2  f.c // 3 |

### async 函数

#### 含义

1. 内置执行器：

Generator 函数的执行必须靠执行器，而async函数自带执行器。也就是说，async函数的执行，与普通函数一模一样，只要一行。这完全不像 Generator 函数，需要调用next方法，或者用co模块，才能真正执行，得到最后结果。

1. 更广的使用性：

await命令后面，可以是 Promise 对象和原始类型的值（数值、字符串和布尔值，但这时会自动转成立即 resolved 的 Promise 对象）

1. 返回的是Promise对象：

可以用then方法指定下一步的操作

#### 基本用法

async函数返回一个 Promise 对象，可以使用then方法添加回调函数。当函数执行的时候，一旦遇到await就会先返回，等到异步操作完成，再接着执行函数体内后面的语句。

|  |
| --- |
| async function getStockPriceByName(name) {  const symbol = await getStockSymbol(name);  const stockPrice = await getStockPrice(symbol);  return stockPrice;  }  getStockPriceByName('goog').then(function (result) {  console.log(result);  }); |

async函数有多种使用形式：

|  |
| --- |
| // 函数声明  async function foo() {}  // 函数表达式  const foo = async function () {};  // 对象的方法  let obj = { async foo() {} };  obj.foo().then(...)  // Class 的方法  class Storage {  constructor() {  this.cachePromise = caches.open('avatars');  }  async getAvatar(name) {  const cache = await this.cachePromise;  return cache.match(`/avatars/${name}.jpg`);  }  }  const storage = new Storage();  storage.getAvatar('jake').then(…);  // 箭头函数  const foo = async () => {}; |

#### 语法

1、async函数返回一个 Promise 对象。

2、async函数内部return语句返回的值，会成为then方法回调函数的参数。

3、async函数内部抛出错误，会导致返回的 Promise 对象变为reject状态。

4、async函数返回的 Promise 对象，必须等到内部所有await命令后面的 Promise 对象执行完，才会发生状态改变，除非遇到return语句或者抛出错误。

|  |
| --- |
| async function getTitle(url) {  let response = await fetch(url);  let html = await response.text();  return html.match(/<title>([\s\S]+)<\/title>/i)[1];  }  getTitle('https://tc39.github.io/ecma262/').then(console.log) |

函数getTitle内部有三个操作：抓取网页、取出文本、匹配页面标题。只有这三个操作全部完成，才会执行then方法里面的console.log。

#### await

正常情况下，await命令后面是一个 Promise 对象，返回该对象的结果。如果不是 Promise 对象，就直接返回对应的值。

|  |
| --- |
| async function f() {  // 等同于  // return 123;  return await 123;  }  f().then(v => console.log(v))  // 123 |

await命令后面的 Promise 对象如果变为reject状态，则reject的参数会被catch方法的回调函数接收到。

|  |
| --- |
| async function f() {  await Promise.reject('出错了');  }  f()  .then(v => console.log(v))  .catch(e => console.log(e))  // 出错了 |

上面代码中，await语句前面没有return，reject方法的参数还是传入了catch的回调函数里，如果在await前加上return,效果一样。

任何一个await语句后面的Promise对象变为reject状态，那么整个async函数都会中断。

|  |
| --- |
| async function f() {  await Promise.reject('出错了');  await Promise.resolve('hello world'); // 不会执行  } |

如果想前一个await操作失败，不要中断后面的异步操作，可以把第一个await放在try…catch里：

|  |
| --- |
| async function f() {  try {  await Promise.reject('出错了');  } catch(e) {  }  return await Promise.resolve('hello world');  }  f()  .then(v => console.log(v))  // hello world |

或者：await 后面的Promise再跟个catch捕捉前面出现的错误：

|  |
| --- |
| async function f() {  await Promise.reject('出错了')  .catch(e => console.log(e));  return await Promise.resolve('hello world');  }  f()  .then(v => console.log(v))  // 出错了  // hello world |

#### 注意点

1、await命令后的Promise对象，运行结果可能是rejected，所以最好把await命令放在try...catch代码块中。

|  |
| --- |
| async function myFunction() {  try {  await somethingThatReturnsAPromise();  } catch (err) {  console.log(err);  }  }  // 另一种写法  async function myFunction() {  await somethingThatReturnsAPromise()  .catch(function (err) {  console.log(err);  });  } |

2、多个await命令后面的异步操作，如果不存在继发关系，最好让它们同时触发。

|  |
| --- |
| let foo = await getFoo();  let bar = await getBar();  getFoo和getBar是两个独立的异步操作（即互不依赖），被写成继发关系。这样比较耗时，因为只有getFoo完成以后，才会执行getBar，完全可以让它们同时触发。  // 写法一  let [foo, bar] = await Promise.all([getFoo(), getBar()]);  // 写法二  let fooPromise = getFoo();  let barPromise = getBar();  let foo = await fooPromise;  let bar = await barPromise;  写法二：getFoo()和getBar()都是异步的，不用等待结果就会往下执行，所以getFoo()和getBar()是并行的，只是返回的结果用await. |

#### async 函数的实现原理

async 函数的实现原理，就是将 Generator 函数和自动执行器，包装在一个函数里。

|  |
| --- |
| async function fn(args) {  // ...  }  // 等同于  function fn(args) {  return spawn(function\* () {  // ...  });  } |

所有的async函数都可以写成上面的第二种形式，其中的spawn函数就是自动执行器。

下面给出spawn函数的实现：

|  |
| --- |
| function spawn(genF) {  return new Promise(function(resolve, reject) {  const gen = genF();  function step(nextF) {  let next;  try {  next = nextF();  } catch(e) {  return reject(e);  }  if(next.done) {  return resolve(next.value);  }  Promise.resolve(next.value).then(function(v) {  step(function() { return gen.next(v); });  }, function(e) {  step(function() { return gen.throw(e); });  });  }  step(function() { return gen.next(undefined); });  });  } |

### Class基本语法

#### 简介

es6为了更接近传统语言的写法，引入class,可以看做是一个语法糖，其实es5都能做到，只是新写法更加清晰。

|  |
| --- |
| //es5  function Point(x, y) {  this.x = x;  this.y = y;  }  Point.prototype.toString = function () {  return '(' + this.x + ', ' + this.y + ')';  };  //es6  class Point {  constructor(x, y) {  this.x = x;  this.y = y;  }  toString() {  return '(' + this.x + ', ' + this.y + ')';  }  } |

constructor方法就是构造方法，关键字this代表实例对象。es5的构造函数Point，对应es6 Point类的构造方法；

注意：定义“类”的方法的时候，前面不需要加上function这个关键字，直接把函数定义放进去了就可以了。另外，方法之间不需要逗号分隔，加了会报错。

|  |
| --- |
| class Point {  // ...  }  typeof Point // "function"  Point === Point.prototype.constructor // true |

类的类型是函数，类本身就指向构造函数。

构造函数的prototype属性，在 ES6 的“类”上面继续存在。事实上，类的所有方法都定义在类的prototype属性上面。

|  |
| --- |
| class Point{  constructor(){}  toString(){}  }  // 等同于  Point.prototype = {  constructor(){},  toString(){}  }; |

在类的实例上调用方法，其实就是调用原型上的方法：

|  |
| --- |
| class B {}  let b = new B();  b.constructor === B.prototype.constructor // true |

#### Constructor方法

constructor默认返回实例对象（即this）,可以指定返回另外一个对象：

|  |
| --- |
| class Foo {  constructor() {  return Object.create(null);  }  }  new Foo() instanceof Foo  // false |

#### 类的实例

类的实例必须用new，否则报错。

与 ES5 一样，实例的属性除非显式定义在其本身（即定义在this对象上），否则都是定义在原型上（即定义在class上）。

|  |
| --- |
| class Point {  constructor(*x*, *y*) {  *this*.x = x;  *this*.y = y;  }  toString() {  return '(' + *this*.x + ', ' + *this*.y + ')';  }  }  var point = new Point(2, 3);  point.toString() *// (2, 3)*  point.hasOwnProperty('x') *// true*  point.hasOwnProperty('y') *// true*  point.hasOwnProperty('toString') *// false*  point.\_\_proto\_\_.hasOwnProperty('toString') *// true* |

与 ES5 一样，类的所有实例共享一个原型对象。

|  |
| --- |
| var p1 = new Point(2,3);  var p2 = new Point(3,2);  console.log(point1.\_\_proto\_\_ === point2.\_\_proto\_\_); *// true*  console.log(point1.\_\_proto\_\_ === Point.prototype); *// true* |

注意：实例有\_\_proto\_\_属性，类有prototype属性

这也意味着，可以通过实例的\_\_proto\_\_属性为“类”添加方法。(不推荐)

\_\_proto\_\_ 并不是语言本身的特性，这是各大厂商具体实现时添加的私有属性，虽然目前很多现代浏览器的 JS 引擎中都提供了这个私有属性，但依旧不建议在生产中使用该属性，避免对环境产生依赖。生产环境中，我们可以使用 Object.getPrototypeOf 方法来获取实例对象的原型，然后再来为原型添加方法/属性。

#### 取值函数（getter）和存值函数（setter）

在“类”的内部可以使用get和set关键字，对某个属性设置存值函数和取值函数，拦截该属性的存取行为。

|  |
| --- |
| class MyClass {  constructor() {  *//...*  }  get name() {  return 'getter';  }  set name(*value*) {  console.log('setter: '+value);  }  }  let inst = new MyClass();  inst.name = 'yang';  *// setter: yang*  console.log(inst.name);  *// 'getter'* |

name是“属性名”，它有对应的存值函数和取值函数，所以赋值和取值行为都被自定义了。

#### Class表达式

|  |
| --- |
| const MyClass = class Me {  getClassName() {  return Me.name;  }  }; |

上面使用表达式定义了一个类，注意，这个类的类名是Me，但是Me只能在Class内部使用，指当前类。在Class外部，这个类只能用MyClass引用。

如果类的内部没有用到类名，可以省略Me：

|  |
| --- |
| const MyClass = class { /\* ... \*/ }; |

Class表达式可以写出立即执行的Class

|  |
| --- |
| let person = new class {  constructor(*name*){  *this*.name = name;  }  sayName(){  console.log(*this*.name);  }  }('yang');  person.sayName();*// yang* |

person就是立即执行类的实例；

#### 注意点

1. 不存在提升

|  |
| --- |
| new Foo(); // ReferenceError  class Foo {} |

类的定义必须在前，否则报错。与继承有关，必须保证子类在父类之后定义。

1. name属性

|  |
| --- |
| class Point {}  Point.name // "Point" |

name属性总是返回紧跟在class关键字后面的类名。

1. Generator方法

如果方法名前加了 \* 号，表示该方法是Generator 函数。

1. this指向

类的方法内部如果含有this，它默认指向类的实例

#### 静态方法&&静态属性

如果在一个方法前，加上static关键字，就表示该方法不会被实例继承，而是直接通过类来调用，这就称为“静态方法”。

注意，如果静态方法包含this关键字，这个this指的是类，而不是实例。

|  |
| --- |
| class Foo {  static bar() {  this.baz();  }  static baz() {  console.log('hello');  }  baz() {  console.log('world');  }  }  Foo.bar() // hello |

静态方法bar调用了this.baz,这里的this指的是Foo类，而不是Foo的实例，等同于调用了Foo.baz ;另外静态方法可以和非静态方法重名。

父类的静态方法可以被子类继承：

|  |
| --- |
| class Foo {  static classMethod() {  return 'hello';  }  }  class Bar extends Foo {  }  Bar.classMethod() // 'hello' |

实例属性可以定义在constructor()里面，this.name = 'test';还可以定义在类的最顶层：

|  |
| --- |
| class foo {  bar = 'hello';  baz = 'world';  constructor() {  // ...  }  } |

es6规定Class 内部只有静态方法，没有静态属性。所以现在只有一种方法为类定义静态属性：

|  |
| --- |
| class Foo {  }  Foo.prop = 1;  Foo.prop // 1 |

#### new.target属性

new.target一般用在构造函数之中，返回new命令作用于的那个构造函数。

如果构造函数不是通过new命令或Reflect.construct()调用的，new.target会返回undefined，因此这个属性可以用来确定构造函数是怎么调用的。

|  |
| --- |
| function Person(name) {  if (new.target !== undefined) {  this.name = name;  } else {  throw new Error('必须使用 new 命令生成实例');  }  }  // 另一种写法  function Person(name) {  if (new.target === Person) {  this.name = name;  } else {  throw new Error('必须使用 new 命令生成实例');  }  }  var person = new Person('张三'); // 正确  var notAPerson = Person.call(person, '张三'); // 报错 |

Class 内部调用new.target，返回当前 Class。

注意:子类继承父类时，new.target会返回子类。

利用这个特点，可以写出不能独立使用、必须继承后才能使用的类。

|  |
| --- |
| class Shape {  constructor() {  if (new.target === Shape) {  throw new Error('本类不能实例化');  }  }  }  class Rectangle extends Shape {  constructor(length, width) {  super();  // ...  }  }  var x = new Shape(); // 报错  var y = new Rectangle(3, 4); // 正确 |

### Class继承

#### extends

|  |
| --- |
| class Point {  constructor(*x*, *y*) {  *this*.x = x;  *this*.y = y;  }  toString(){  return `${x} , ${y}`;  }  }  class ColorPoint extends Point {  constructor(*x*, *y*, *color*) {  *super*(x, y); *// 调用父类的constructor(x, y)*  *this*.color = color;  }    toString() {  return *this*.color + ' ' + *super*.toString(); *// 调用父类的toString()*  }  } |

子类必须在constructor方法中调用super方法，否则新建实例时会报错。这是因为子类自己的this对象，必须先通过父类的构造函数完成塑造，得到与父类同样的实例属性和方法，然后再对其进行加工，加上子类自己的实例属性和方法。如果不调用super方法，子类就得不到this对象。

且子类的constructor()方法里，必须先调用super(),后面才能使用this.

注意： super() 调用父类的constructor()方法

super.prop() 调用父类上的方法

如果子类没有定义constructor方法，这个方法会被默认添加，代码如下。也就是说，不管有没有显式定义，任何一个子类都有constructor方法。

|  |
| --- |
| class ColorPoint extends Point {  }  // 等同于  class ColorPoint extends Point {  constructor(...args) {  super(...args);  }  } |

父类的静态方法，也会被子类继承：

|  |
| --- |
| class A {  static hello() {  console.log('hello world');  }  }  class B extends A {  }  B.hello() // hello world |

#### Object.getPrototypeOf()

Object.getPrototypeOf方法可以用来从子类上获取父类。

|  |
| --- |
| class A {}    class B extends A {  }    console.log(Object.getPrototypeOf(B) === A); |

可以使用这个方法判断，一个类是否继承了另一个

#### super关键字

super这个关键字，既可以当作函数使用，也可以当作对象使用。

|  |
| --- |
| class A {}  class B extends A {  constructor() {  super();  }  } |

1、super作为函数调用时，代表父类的构造函数。

注意，super虽然代表了父类A的构造函数，但是返回的是子类B的实例，即super内部的this指的是B的实例。

作为函数时，super()只能用在子类的构造函数之中，用在其他地方就会报错。

2、super作为对象，在普通方法中，指向父类的原型对象；在静态方法中，指向父类。

|  |
| --- |
| class A {  p() {  return 2;  }  }  class B extends A {  constructor() {  super();  console.log(super.p()); // 2  }  }  let b = new B(); |

子类B当中的super.p()，就是将super当作一个对象使用。这时，super在普通方法之中，指向A.prototype，所以super.p()就相当于A.prototype.p()。

注意：super作为对象时，指向的是父类的原型对象，所以定义在父类实例上的属性或方法，是无法通过super调用的

|  |
| --- |
| class A {  constructor() {  this.p = 2;  }  }  class B extends A {  get m() {  return super.p;  }  }  let b = new B();  b.m // undefined |

若定义在父类的原型上的属性，子类用super能获取到：

|  |
| --- |
| class A {}  A.prototype.x = 2;  class B extends A {  constructor() {  super();  console.log(super.x) // 2  }  }  let b = new B(); |

ES6 规定，在子类普通方法中通过super调用父类的方法时，方法内部的this指向当前的子类实例。

|  |
| --- |
| class A {  constructor() {  this.x = 1;  }  print() {  console.log(this.x);  }  }  class B extends A {  constructor() {  super();  this.x = 2;  }  m() {  super.print();  }  }  let b = new B();  b.m() // 2 |

b.m() 调用的super.print() 即A.prototype.print() ,返回的this.x，这里的this指的是B的实例。也就是说，实际上执行的是super.print.call(this)。

如果通过super对某个属性赋值，这时super就是this，赋值的属性会变成子类实例的属性。

|  |
| --- |
| class A {  constructor() {  this.x = 1;  }  }  class B extends A {  constructor() {  super();  this.x = 2;  super.x = 3;  console.log(super.x); // undefined  console.log(this.x); // 3  }  }  let b = new B(); |

super.x赋值3，等同于this.x赋值为3，而当读取super.x相当于读的A.prototype.x,返回undefined。

如果super作为对象，用在静态方法之中，这时super将指向父类，而不是父类的原型对象。

|  |
| --- |
| class Parent {  static myMethod(*msg*) {  console.log('static', msg);  }    myMethod(*msg*) {  console.log('instance', msg);  }  }    class Child extends Parent {  static myMethod(*msg*) {  *super*.myMethod(msg);  }    myMethod(*msg*) {  *super*.myMethod(msg);  }  }    Child.myMethod(1); *// 类直接调用的是静态方法 static myMethod,这里的super值的是父类 Parent，所以super.myMethod调用的是父类的static myMethod方法。*    var child = new Child();  child.myMethod(2); *// 实例调用的是 myMethod方法，这里的super指的是Parent.prototype.myMethod方法，所以调的是Parent 里的myMethod方法* |

#### 类的 prototype 属性和\_\_proto\_\_属性

es5中，每个对象的\_\_proto\_\_属性指向对应的构造函数的prototype属性，

Class 作为构造函数的语法糖，同时有prototype属性和\_\_proto\_\_属性，因此同时存在两条继承链。

（1）子类的\_\_proto\_\_属性，表示构造函数的继承，总是指向父类。

（2）子类prototype属性的\_\_proto\_\_属性，表示方法的继承，总是指向父类的prototype属性。

|  |
| --- |
| class A {  }  class B extends A {  }  B.\_\_proto\_\_ === A // true  B.prototype.\_\_proto\_\_ === A.prototype // true |

这两条继承链，可以这样理解：作为一个对象，子类（B）的原型（\_\_proto\_\_属性）是父类（A）；作为一个构造函数，子类（B）的原型对象（prototype属性）是父类的原型对象（prototype属性）的实例。

注：绑定原型的方法

|  |
| --- |
| Object.setPrototypeOf = function (obj, proto) {  obj.\_\_proto\_\_ = proto;  return obj;  } |

### 扩展运算符

#### 合并对象

|  |
| --- |
| let ab = {...a,...b};  //等同于  //let ab = Object.assign({},a,b); |

### es5 中的call，apply，bind

重点：bind 是返回对应函数，便于稍后调用；apply 、call 则是立即调用

他们都是为了改变this指向的；

#### call和apply

|  |
| --- |
| var a = {  user:"yang ",  fn:function(){  console.log(this.user); //yang  }  }  var b = a.fn;  b.call(a); |

这里若直接调b()，此时的this指的就是全局变量global，把a作为第一个参数传入call，即表明立马调用b，且此时的this指的就是a。

func.call(obj , arg1, arg2, arg3… )

apply用法类似只是第二个参数是数组

func.apply(obj , [ arg1,arg2…] )

注意：当call和apply第一个参数传的是null，那么this指向的是global全局对象。

#### bind

|  |
| --- |
| var a = {  user:"追梦子",  fn:function(){  console.log(this.user);  }  }  var b = a.fn;  b.bind(a); |

我们发现并没有执行，实际上bind返回的是一个修改过的函数。

|  |
| --- |
| var a = {  user:"追梦子",  fn:function(){  console.log(this.user);  }  }  var b = a.fn;  var c = b.bind(a);  console.log(c); //function() { [native code] }  c(); // '追梦子' |

同样bind也可以有多个参数，并且参数可以执行的时候再次添加，但是要注意的是，参数是按照形参的顺序进行的。

func.bind(obj, arg1, arg2…)

|  |
| --- |
| var a = {  user:"追梦子",  fn:function(e,d,f){  console.log(this.user); //追梦子  console.log(e,d,f); //10 1 2  }  }  var b = a.fn;  var c = b.bind(a,10); // 传入第一个参数，以后调用的时候，每次都会把10当第一个传入  c(1,2); // 10 1 2 |

MDN的解释是：

bind()方法会创建一个新函数，称为绑定函数，当调用这个绑定函数时，绑定函数会以创建它时传入 bind()方法的第一个参数作为 this，传入 bind() 方法的第二个以及以后的参数加上绑定函数运行时本身的参数按照顺序作为原函数的参数来调用原函数。

在常见的单体模式中，通常我们会使用 \_this , that , self 等保存 this ，这样我们可以在改变了上下文之后继续引用到它。 像这样：

|  |
| --- |
| var foo = {  bar : 1,  eventBind: function(){  var \_this = this;  $('.someClass').on('click',function(event) {  /\* Act on the event \*/  console.log(\_this.bar); //1  });  }  } |

这是因为eventBind里的this指向的是foo，但是到了on的回调函数里的指向的就是全局变量了。

因为ajax是异步调用，等执行回调函数的时候，eventBind已经结束调用了，所以此时回调函数的作用域就是全局了，this这里指的就是window了。

所以为了不因为this发生变化，继续使用上文的this，常用的方法是将this赋值给一个变量，在下文使用新的变量来使用上文的this。

这里使用bind就会更加优雅：

|  |
| --- |
| var foo = {  bar : 1,  eventBind: function(){  $('.someClass').on('click',function(event) {  /\* Act on the event \*/  console.log(this.bar); //1  }.bind(this));  }  } |

#### call、apply和bind的实例

1、数组之间的追加：

|  |
| --- |
| var array1 = [12 , "foo" , {name:"Joe"} , -2458];  var array2 = ["Doe" , 555 , 100];  Array.prototype.push.apply(array1, array2);  // array1 值为 [12 , "foo" , {name:"Joe"} , -2458 , "Doe" , 555 , 100] |

因为数组的push方法只能传入一个一个的数组，不支持数组，所以，以上方法， 相当于array1.push("Doe" , 555 , 100);

2、获取数组中的最大值和最小值：

|  |
| --- |
| var numbers = [5, 458 , 120 , -215 ];  var maxInNumbers = Math.max.apply(Math, numbers), //458  maxInNumbers = Math.max.call(Math,5, 458 , 120 , -215); //458 |

由于Math.max方法也是不支持数组参数，所以才这样处理。

3、和setTimeout一起使用：

|  |
| --- |
| function Bloomer() {  this.petalCount = Math.ceil(Math.random() \* 12) + 1;  }  // 1秒后调用declare函数  Bloomer.prototype.bloom = function() {  window.setTimeout(this.declare.bind(this), 100);  };  Bloomer.prototype.declare = function() {  console.log('我有 ' + this.petalCount + ' 朵花瓣!');  };  var bloo = new Bloomer();  bloo.bloom(); //我有 5 朵花瓣! |

这里是因为setTimeout的第一个参数是回调函数，里面的this发生了变化，所以需要bind(this),将Bloomer的实例传进去，不然执行之后this.petalCount就是undefined。

1. 将类数组对象转为数组

|  |
| --- |
| function concatenateAll() {  const args = Array.prototype.slice.call(arguments);  return args.join('');  } |

现已不建议使用arguments

### Module语法

#### 概述

es6模块不是对象，而是通过export命令显式指定输出的代码，再通过import命令输入。

这种加载称为“编译时加载”或“静态加载”

#### export命令

一个模块就是一个独立的文件。该文件内部的所有变量，外部无法获取。

如果你希望外部能够读取模块内部的某个变量，就必须使用export关键字输出该变量。

|  |
| --- |
| // profile.js  export var firstName = 'Michael';  export var lastName = 'Jackson';  export var year = 1958; |

等效于（推荐写法）：

|  |
| --- |
| // profile.js  var firstName = 'Michael';  var lastName = 'Jackson';  var year = 1958;  **export {firstName, lastName, year};** |

第二种可以一眼看出输出了哪些变量。

export除了输出变量，还可以输出函数和类

|  |
| --- |
| export function multiply(x, y) {  return x \* y;  }; |

‘as’: 对输出变量重命名

|  |
| --- |
| function v1() { ... }  function v2() { ... }  export {  v1 as streamV1,  v2 as streamV2,  v2 as streamLatestVersion  }; |

**Attention**: export命令规定的是对外的**接口**，必须与模块内部的变量建立一一对应关系。

|  |
| --- |
| // 报错  export 1;  // 报错  var m = 1;  export m; |

1只是个值，不是接口。

|  |
| --- |
| // 写法一  export var m = 1;  // 写法二  var m = 1;  export {m};  // 写法三  var n = 1;  export {n as m}; |

#### import

使用export命令定义了模块对外接口以后，其他的JS文件就可以通过import加载这个模块。

|  |
| --- |
| // main.js  import {firstName, lastName, year} from './profile.js';  function setName(element) {  element.textContent = firstName + ' ' + lastName;  } |

花括号的变量名必须跟被引入文件对外接口名一致。

import也支持as 重命名：

|  |
| --- |
| import { lastName **as** surname } from './profile.js'; |

import引入的便量都是只读的。不允许在引入之后重新赋值。

import命令具有提升效果，会提升到整个模块的头部，首先执行。

|  |
| --- |
| foo(); // 不会报错  import { foo } from 'my\_module'; |

因为：**import命令是编译阶段执行的，在代码运行之前。**

由于import是静态执行，所以不允许使用表达式和变量，这些只有在运行时才能得到结果的语法结构。

|  |
| --- |
| // 报错  import { 'f' + 'oo' } from 'my\_module';  // 报错  let module = 'my\_module';  import { foo } from module;  // 报错  if (x === 1) {  import { foo } from 'module1';  } else {  import { foo } from 'module2';  } |

import语句是**单例模式：**

|  |
| --- |
| import { foo } from 'my\_module';  import { bar } from 'my\_module';  // 等同于  import { foo, bar } from 'my\_module'; |

#### 模块整体加载

用星号（\*）指定一个对象，所有输出值都加载在这个对象上面。

|  |
| --- |
| // circle.js  export function area(radius) {  return Math.PI \* radius \* radius;  }  export function circumference(radius) {  return 2 \* Math.PI \* radius;  } |

现在，加载这个模块：

|  |
| --- |
| // main.js  import **\*** as **circle** from './circle';  console.log('圆面积：' + circle.area(4));  console.log('圆周长：' + circle.circumference(14)); |

#### export default

使用import命令的时候，用户需要知道所要加载的变量名或函数名，否则无法加载。

为了给用户提供方便，让他们不用阅读文档就能加载模块，就要用到export default命令，为模块指定默认输出。

|  |
| --- |
| // export-default.js  export default function () { // 匿名函数  console.log('foo');  } |

其他模块加载以上模块，import命令可以为该匿名函数指定任意名字。

|  |
| --- |
| // import-default.js  import **customName** from './export-default'; // customName可任意起名  customName(); // 'foo' |

注意：这时，import 后面就不用加花括号了。

export default 命令用在**非匿名函数**前也是可以的。

|  |
| --- |
| // export-default.js  export default function foo() {  console.log('foo');  }  // 或者写成  function foo() {  console.log('foo');  }  export default foo; |

上面函数foo的函数名在模块外部是无效的。加载的时候，如同匿名函数加载。

对比默认输出和正常输出：

|  |
| --- |
| // 第一组（默认输出）  export default function crc32() { // 输出  // ...  }  import **crc32** from 'crc32'; // 输入  // 第二组（正常输出）  export function crc32() { // 输出  // ...  };  import **{**crc32**}** from 'crc32'; // 输入 |

默认输出import 后的变量不用花括号，正常输出需要用花括号。

一个模块只能有一个默认输出，因此export default命令只能使用**一次，**所以import后面才不用加花括号，因为只对应唯一的export default命令。

本质：

**export default就是输出一个叫做default的变量或方法，然后系统允许你为它取任意名字。**

|  |
| --- |
| // modules.js  function add(x, y) {  return x \* y;  }  export {add **as default**};  // 等同于  // export default add;  // app.js  import { default **as foo** } from 'modules';  // 等同于  // import foo from 'modules'; |

因为export default 命令其实只是输出了一个叫做default的变量，所以后面不能

跟变量声明语句。

|  |
| --- |
| // 正确  export var a = 1;  // 正确  var a = 1;  export default a; // 等同于 export {a as default}  // 错误  export default var a = 1; |

引入模块就很直观了：

|  |
| --- |
| import \_ from 'lodash'; |

若想在一条import语句中同时引入默认方法和其他接口，可以：

|  |
| --- |
| import \_ **,** **{** each, forEach **}** from 'lodash'; |

对应的export语句如下：

|  |
| --- |
| export default function (obj) {  // ···  }  export function each(obj, iterator, context) {  // ···  }  export { each as forEach }; |

#### export和import的复合写法

如果在一个模块之中，先输入后输出同一个模块，import语句可以与export语句写在一起。

|  |
| --- |
| **export** { foo, bar } **from** 'my\_module';  // 可以简单理解为  import { foo, bar } from 'my\_module';  export { foo, bar }; |

写成一行以后，foo和bar实际上并没有被导入当前模块，只是相当于对外**转发**了这两个接口，导致当前模块**不能**直接使用foo和bar。

模块的接口改名和整体输出：

|  |
| --- |
| // 接口改名  export { foo as myFoo } from 'my\_module';  // 整体输出  export \* from 'my\_module'; |

默认接口写法：

|  |
| --- |
| export { default } from 'foo'; |

#### 模块继承

假设circleplus.js继承了circle.js

|  |
| --- |
| // circleplus.js  export \* from 'circle';  export var e = 2.71828182846;  export default function(x) {  return Math.exp(x);  } |

上面代码中的export \*，表示再输出circle模块的所有属性和方法。注意，**export \*命令会忽略circle模块的default方法。**然后circleplus.js又输出了自定义的变量和默认方法。

### 编程风格

#### 块级作用域

1. let 取代 var
2. 在let和const之间，建议优先使用const

#### 解构赋值

使用数组成员对变量赋值时，优先使用解构赋值。

|  |
| --- |
| const arr = [1, 2, 3, 4];  // bad  const first = arr[0];  const second = arr[1];  // good  const [first, second] = arr; |

给对象属性赋值优先使用结构赋值

|  |
| --- |
| const { firstName, lastName } = obj; |

#### 对象

单行定义的对象，最后一个成员不以逗号结尾；

多行定义的对象，最后一个成员以逗号结尾；

|  |
| --- |
| // good  const a = { k1: v1, k2: v2 };  const b = {  k1: v1,  k2: v2,  }; |

对象尽量静态化，一旦定义，就不得随意添加新的属性。如果添加属性不可避免，要使用Object.assign方法。

|  |
| --- |
| // bad  const a = {};  a.x = 3;  // if reshape unavoidable  const a = {};  Object.assign(a, { x: 3 });  // good  const a = { x: null };  a.x = 3; |

对象的属性方法，尽量使用简洁表达式：

|  |
| --- |
| var ref = 'some value';  // bad  const atom = {  ref: ref,  value: 1,  addValue: function (value) {  return atom.value + value;  },  };  // good  const atom = {  ref,  value: 1,  addValue(value) {  return atom.value + value;  },  }; |

#### 数组

使用扩展运算符（…）拷贝数组

使用 Array.from 方法，将类似数组的对象转为数组。

#### 函数

所有配置项都应该集中在一个对象，放在最后一个参数，布尔值不可以直接作为参数。

|  |
| --- |
| // bad  function divide(a, b, option = false ) {  }  // good  function divide(a, b, { option = false } = {}) {  } |

不要在函数体内使用arguments变量，使用rest运算符（…）

|  |
| --- |
| // bad  function concatenateAll() {  const args = Array.prototype.slice.call(arguments);  return args.join('');  }  // good  function concatenateAll(...args) {  return args.join('');  } |