

# 变量

一日三省且温故知新

## 旦 1.什么是变量

#### 内存:

保存程序在运行过程中,所需要用到的数据

8bit(比特是表示信息的最小单位) = 1byte

1024byte = 1KB

1024KB = 1MB

1024MB = 1GB

1024GB = 1TB



#### 变量:

就是内存中的一段存储空间

名:内存空间的别名,可以自定义

值:保存在内存空间中的数据



## 旦 2.变量的声明

#### 2.1语法

#### 声明:

var 变量名; var userName;

赋值: var bookPrice = 25.5;

变量名=值;

声明过程中,尽量不要省略 var 关键字,否则声明的是"全局变量"



#### 2.1、变量的声明-例

## 1、声明一个变量,保存学员的年龄,值为25

var age;

age=25;

#### 声明并直接赋值:

var 变量名=值;

ex:var age=25;

在 console.log() 或 document.write() 使用变量名 取代 "" 打印 变量 stuName 的值到控制台上

var stuName="PP.XZ";

console.log(stuName); -- PP.XZ

console.log("stuName"); -- stuName





## 旦 3.一次性声明多个变量并赋值

#### 语法:

```
var 变量名1,变量名2,...变量名n;
var stuName= "PP.XZ",stuAge=25, stuHeight;
等同于
var stuName= "PP.XZ";
var stuAge=25;
var stuHeight;
```

var name1, name2, name3; var age1, age2=30;





## □ 4.变量名 命名规范

- 1、不允许使用JS的关键字和保留关键字
- 2、由字母、数字、下划线以及\$组成

var stuName;

var stuName1;

var stu\_name;

var stu\$name;

3、不能以数字开头

var stuName1;

var 1stuName;错误

var \$stuName;正确

4、尽量见名知意

var a,b,c,d,ab,ac,ad;

var stuName, stuAge; 更推荐

5、可以采用"驼峰命名法

变量名为合成词时,第一个单词全小写,从第二个单词开始,每个单

词首字符变大写

var stuName;

如果只有一个单词作为变量名,全小写

var age;

#### 关键字

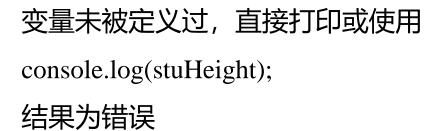
break	case	catch	continue	default
delete	do	else	false	finally
for	function	if	in	instanceof
new	null	return	switch	this
throw	true	try	typeof	var
void	while	with	undefined	



```
var stuName="小猪佩奇"; console.log(stuName); var stuAge; console.log(stuAge); 变量声明后,从未赋值,称之为未经初始化变量
```



#### 5.2、使用 未声明的变量





#### 5.3、对变量进行的存取操作

1、获取变量的值-GET操作

```
var userPwd = '123456';
console.log( userPwd );
document.write( userPwd );
var newPwd = userPwd;
```

创建新变量,赋值为已有 变量的值

2、保存(设置)变量的值 - SET操作

```
var oldPwd = '123';
oldPwd = '456';
oldPwd = newPwd;
```

这条语句对于变量newPwd 是GET操作; 对于变量oldPwd是SET操作

- =出现的话,永远都是将=右边的东西保存给=左边的变量
- =左边必须是变量

var stuAge=30;//将 30 保存在 变量 stuAge中

35=30;//将30保存在35中,错误!!!!



## □ 小结

什么是变量

变量的声明

一次性声明多个变量并赋值

变量名 命名规范

变量的使用

变量

