Js复习知识点

1. 引用方式
   1. 外部
      1. 新建一个js，引用
   2. 内部
      1. 文档中的script标签内
   3. 行内
      1. Html的标签里面的某个属性中
         1. <a href=’javascript:alert(“这是一个弹框”)’>百度</a>
         2. <a href=’javascript:void(0)’>百度</a>
2. 常用控件
   1. alert()
   2. confirm()
   3. prompt(‘提示内容’[,默认值])
3. 变量
   1. 定义
      1. 存储空间，会变化
   2. 声明
      1. var n1,n2,n3...
      2. var a;

a=1;

* + 1. var a=1
  1. 赋值
     1. Var a=5;
     2. Var a=5;

Var b=a;

Iii.var a=5;

var b=10

a=b;

* 1. 作用域
     1. 局部
        1. 函数内部
        2. 周期：函数开始-结束
     2. 全局
        1. 函数外边
        2. 周期：文件开始-结束
  2. 命名规则

略

1. 数据类型
   1. 数字 number
   2. 字符串 string “”或‘’
   3. 布尔 boolean true false
   4. 空 Null
   5. 对象 object
      1. 数组
   6. 未定义 undefined 只声明不赋值

数据检测

Typeof 测试内容

Typeof（测试内容）

数据类型转化

-》数字

Number（）

parseInt（）

parseFloat（）

-》字符串

String（）

-》布尔

boolean（）

1. 运算符
   1. 算数
      1. + - \* / %
      2. --
      3. ++
   2. 比较
      1. > < >= <= == !=
      2. === 恒等于，数字类型、值都一样
      3. !== 数字类型或值不一样
   3. 逻辑
      1. && || ！
   4. 三目(三元)
      1. 条件? True : false

吃了吗？Alert（‘吃了’）：alert（‘没吃’）

* 1. 赋值
     1. =
     2. +=
     3. -=
     4. \*=
     5. /=
     6. %=
  2. 连接
     1. +

1. 流程控制语句
   1. 判断
      1. If（）{

}

* + 1. If（）{

}else{

}

* + 1. If（）{

}else if（）{

}else if（）{

}else{

}

* + 1. 嵌套
    2. Switch

Switch（变量）{

Case 值1：语句1；break；

Case 值2：语句1；break；

Case 值3：语句1；break；

[Default:语句；[break；]]

}

Var eat=1; //1 吃了 2 没吃

Switch（eat）{

Case 1：

alert（‘吃了’）；break；

Case 2：

Alert（‘没吃’）；break；

Default:

Alert（‘没吃饱’）；[break；]

}

* 1. 循环
     1. while
        1. 先判断后执行
     2. Do...while
        1. 先执行后判断
     3. For

For（初始值；条件；变化）{

}

* + 1. 强制For循环
       1. 和数组使用

七、函数

1、普通函数

Function 函数名（[参数]）{

函数体

Return 返回值；

}

1. 匿名函数
   * 1. 没有函数名

Function（）{

}

1. 闭包

函数里套函数

1. 闭包解决方式

内存泄漏：

使用结束后：赋值为null

注意循环：如果函数放在循环里，函数只能取得外部循环的最后一次取值结果。

自动调用函数。

（function（形参）{

函数体

}）（实参）；

1. 事件
2. 常用事件
   1. 非表单
      1. Onclick
      2. Ondbclick
      3. Onmouseover
      4. Onmouseout
      5. Onmousedown
      6. Onmouseup
      7. Onmove
   2. 键盘
      1. Onkeydow
      2. Onkeyup
      3. Onkeypress

c)表单事件

I.onsubmit()

Ii.onfocus()

Ii.onblur()

Onchange()

Onerror()

Onreset()

Onresize()

Onselect()

D)滚动条事件

Onscroll()

E)加载事件

Onload()

Onunload()

Onbeforeunload()

1. Dom方式添加事件
   1. 内联
      1. <input type=”button” onclick=’函数名（）’>
   2. 脚本
      1. 对象.事件=function（）{

事件内容

}

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

Ii Function 函数名（）{

}

对象.事件=函数名；//不可以家小括号

1. dom2
   1. addEventListener（事件名，函数，事件传播方式）
   2. removeEventListener（事件名，函数，事件传播方式）
   3. 注意：
      1. 事件传播方式 捕获 true 冒泡 false
      2. 事件前面没on
2. Ie
   1. attachEvent(事件名，函数)
   2. detachEvent（事件名，函数）
   3. 注意：
      1. 事件加on
      2. 只支持冒泡
3. 兼容模式
   1. 添加事件

Function addEvent（obj，type，fun）{

If（obj.addEventListenter）{

obj.addEventListener(type,fun,false);

}else if（obj.attachEvent）{

obj.attchEvent(‘on’+type,fun);

}else{

Obj[‘on’+type]=fun;

}

}

九、内置对象

Math

1. 属性

E/PI

1. 方法

略

String

属性

Length

方法

略

Date

Str.Match（正则）：返回数组

var reg=/\d+/;

var str='1 piuse 2 equals 3';

document.write(typeof str.match(reg));

1. 数组
   1. 定义：一组数据的集合
   2. 声明
      1. Var arr=new Array（）
      2. Var arr=[]
      3. var arr=new Array(1,2,3)
      4. Var arr;

Arr[0]=1;

Arr[1]=2;

V.var arr=new Array(5)//数组长度

* 1. 输出
     1. 输出单个元素
        1. Arr[0]

Ii 输出多个元素

Arr

Iii 遍历

1. For
2. For...in

For（i in arr）{

循环内容

}

d） 类型

索引

数字下标

关联

字符串下标

E)属性

Length

F）方法

略

g）二维和多维

1. 对象BOM
   1. Document
   2. Window
   3. Location
      1. Href
      2. History
         1. Back
         2. Go
         3. Forward
   4. Body
2. DOM
   1. 表单新建
   2. 删除
   3. 添加
   4. 替换更改
   5. 获取节点

对象.getElementById

对象.getElementsByName

对象.getElementsByTagName

对象.getElementsByClassName

1. 正则表达式存储
   1. 创建

Var r=New regExp（‘’）

Var r=/ /

* 1. 常用方法
     1. Test（）
     2. Exec（）
  2. 属性
     1. Global
     2. Ignorecase
     3. Multiline

D）语法

^

$

I

G

M

&

|

!

\

\t

\n

\r

字符

\d

\D

\w

\W

\s

\S

.

[]

[^]

重复

{n,m}

{n,}

{n}

?

\*

+

1. Cookie、web
2. cookie
3. 定义：http cookie，本地缓存
4. 结构：字符串

Name=value[;expires=失效时间;path=/website;domain=域名;secure]

Expires：值为时间对象.

失效时间：

1.Var date=new Date()

2.date.setDate(date.getDate()+7)

提前删除：

1.date.setDate(date.getDate()-1)

2.Var date=new Date(0)

Path:

/ ：根目录

不填 （当前目录）：当前补录

1. 封装成函数
   1. 设置
   2. 获取
   3. 删除