

JavaScript ES6实现继承

王红元 coderwhy

目录

content



1 对象的方法补充

2 原型继承关系图

3 class方式定义类

4 extends实现继承

5 extends实现继承

6 多态概念的理解

对象的方法补充

■ hasOwnProperty

- ❑ 对象是否有某一个属于自己的属性（不是在原型上的属性）

■ in/for in 操作符

- ❑ 判断某个属性是否在某个对象或者对象的原型上

■ instanceof

- ❑ 用于检测构造函数（Person、Student类）的prototype，是否出现在某个实例对象的原型链上

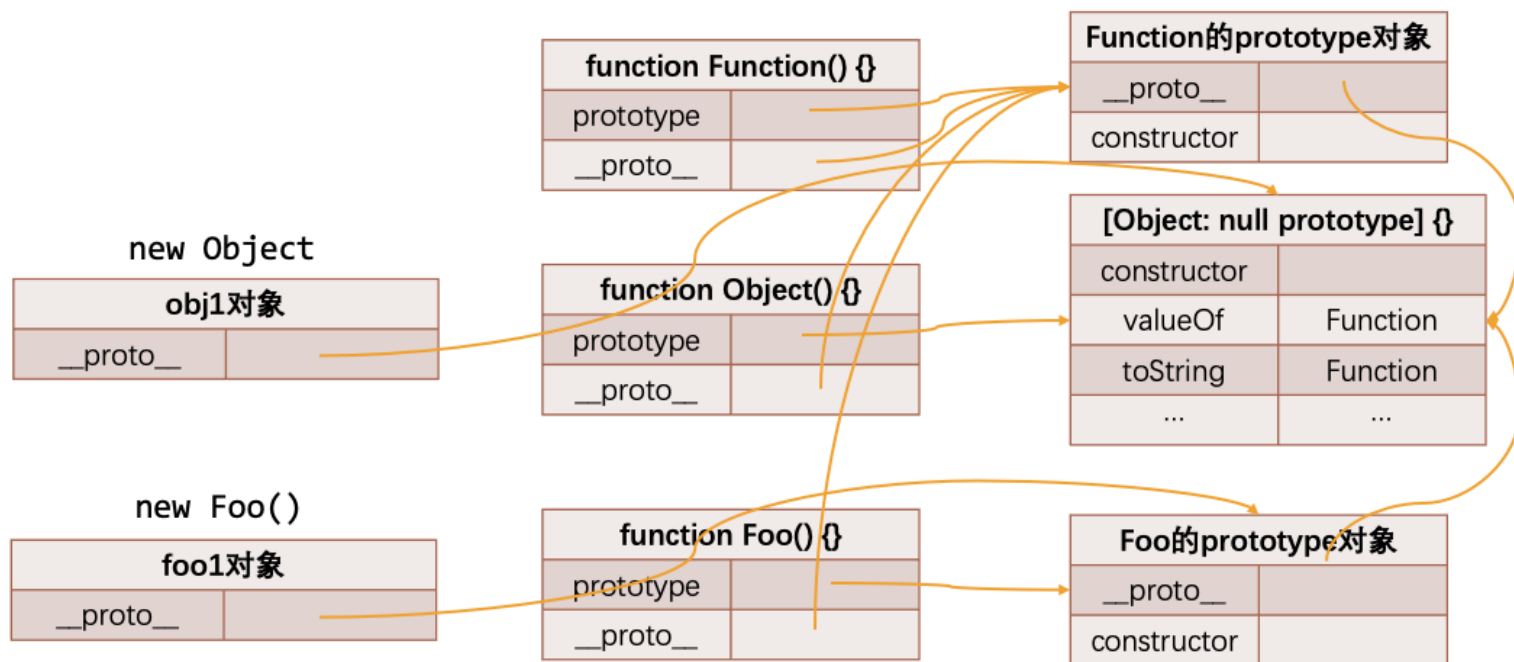
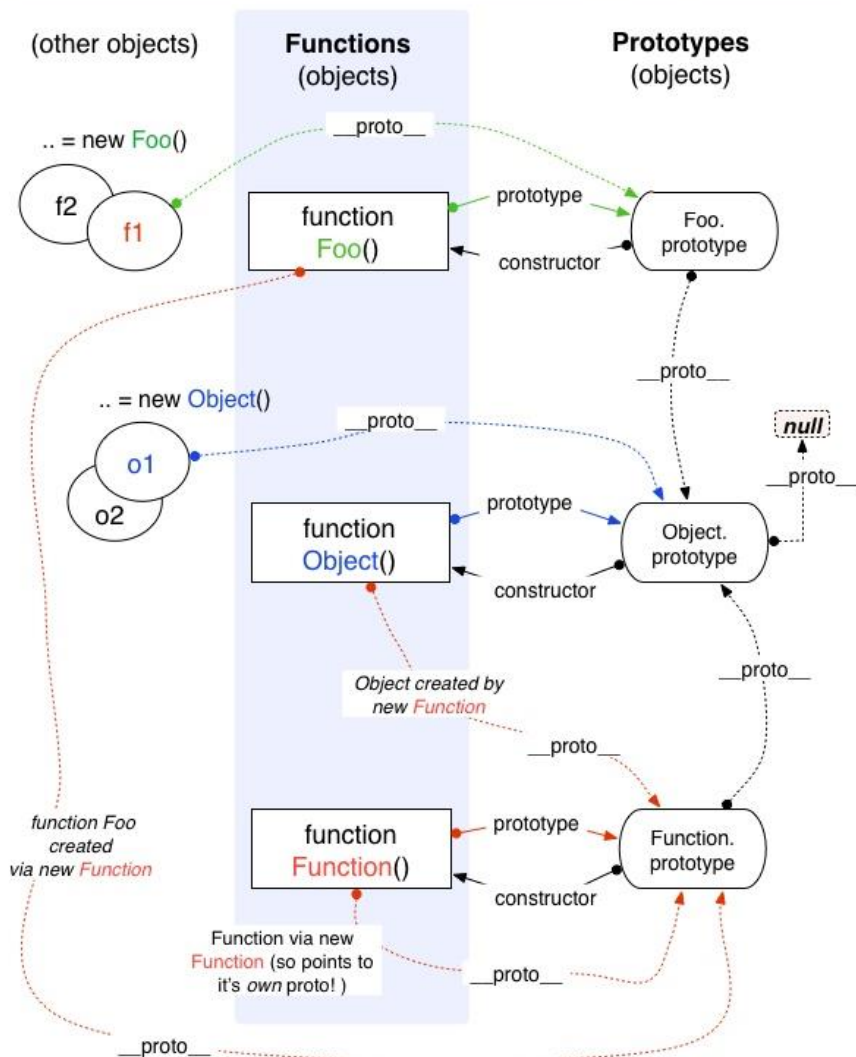
■ isPrototypeOf

- ❑ 用于检测某个对象，是否出现在某个实例对象的原型链上

```
var obj = {  
  name: "why"  
}  
  
var info = Object.create(obj)  
  
console.log(obj.isPrototypeOf(info)) // true  
console.log(obj instanceof info) // TypeError
```

原型继承关系

JavaScript Object Layout [Hursh Jain/mollypages.org]



认识class定义类

- 我们会发现，按照前面的构造函数形式创建 **类**，不仅仅和编写普通的函数过于相似，而且代码并不容易理解。
 - 在ES6（ECMAScript2015）新的标准中使用了class关键字来直接定义类；
 - 但是类本质上依然是前面所讲的构造函数、原型链的语法糖而已；
 - 所以学好了前面的构造函数、原型链更有利于我们理解类的概念和继承关系；
- 那么，如何使用class来定义一个类呢？
 - 可以使用两种方式来说明类：类声明和类表达式；

```
class Person {  
}  
  
var Student = class {  
}
```

类和构造函数的异同

■ 我们来研究一下类的一些特性：

□ 你会发现它和我们的构造函数的特性其实是一致的；

```
var p = new Person

console.log(Person) // [class Person]
console.log(Person.prototype) // {}
console.log(Person.prototype.constructor) // [class Person]

console.log(p.__proto__ === Person.prototype) // true

console.log(typeof Person) // function
```

类的构造函数

- 如果我们希望在创建对象的时候给类传递一些参数，这个时候应该如何做呢？
 - 每个类都可以有一个自己的构造函数（方法），这个方法的名称是固定的constructor；
 - 当我们通过new操作符，操作一个类的时候会调用这个类的构造函数constructor；
 - 每个类只能有一个构造函数，如果包含多个构造函数，那么会抛出异常；

- 当我们通过new关键字操作类的时候，会调用这个constructor函数，并且执行如下操作：
 - 1.在内存中创建一个新的对象（空对象）；
 - 2.这个对象内部的[[prototype]]属性会被赋值为该类的prototype属性；
 - 3.构造函数内部的this，会指向创建出来的新对象；
 - 4.执行构造函数的内部代码（函数体代码）；
 - 5.如果构造函数没有返回非空对象，则返回创建出来的新对象；

类的实例方法

- 在上面我们定义的属性都是直接放到了this上，也就意味着它是放到了创建出来的新对象中：
 - 在前面我们说过对于实例的方法，我们是希望放到原型上的，这样可以被多个实例来共享；
 - 这个时候我们可以直接在类中定义；

```
class Person {  
  constructor(name, age, height) {  
    this.name = name  
    this.age = age  
    this.height = height  
  }  
  
  running() {  
    console.log(this.name + " running~")  
  }  
  
  eating() {  
    console.log(this.name + " eating~")  
  }  
}
```


类的访问器方法

- 我们之前讲对象的属性描述符时有讲过对象可以添加setter和getter函数的，那么类也是可以的：

```
class Person {  
  constructor(name) {  
    this._name = name  
  }  
  
  set name(newName) {  
    console.log("调用了name的setter方法")  
    this._name = newName  
  }  
  
  get name() {  
    console.log("调用了name的getter方法")  
    return this._name  
  }  
}
```

类的静态方法

- 静态方法通常用于定义直接使用类来执行的方法，不需要有类的实例，使用static关键字来定义：

```
class Person {  
    constructor(age) {  
        this.age = age  
    }  
  
    static create() {  
        return new Person(Math.floor(Math.random() * 100))  
    }  
}
```

ES6类的继承 - extends

- 前面我们花了很大的篇幅讨论了在ES5中实现继承的方案，虽然最终实现了相对满意的继承机制，但是过程却依然是非常繁琐的。
 - 在ES6中新增了使用extends关键字，可以方便的帮助我们实现继承：

```
class Person {  
  
}  
  
class Student extends Person {  
  *  
}
```

super关键字

- 我们会发现在上面的代码中我使用了一个super关键字，这个super关键字有不同的使用方式：
 - 注意：在子（派生）类的构造函数中使用this或者返回默认对象之前，必须先通过super调用父类的构造函数！
 - super的使用位置有三个：子类的构造函数、实例方法、静态方法；

```
// 调用父对象/父类的构造函数
```

```
super([arguments]);
```

```
// 调用父对象/父类上的方法
```

```
super.functionOnParent([arguments]);
```

继承内置类

- 我们也可以让我们的类继承自内置类，比如Array：

```
class HYArray extends Array {  
  · lastItem() {  
    · · return this[this.length-1]  
  · }  
}  
  
var array = new HYArray(10, 20, 30)  
console.log(array.lastItem())
```

JavaScript中的多态

■ 面向对象的三大特性：封装、继承、多态。

□ 前面两个我们都已经详细解析过了，接下来我们讨论一下JavaScript的多态。

■ JavaScript有多态吗？

□ 维基百科对多态的定义：**多态**（英语：polymorphism）指为不同数据类型的实体提供统一的接口，或使用一个单一的符号来表示多个不同的类型。

□ 非常的抽象，个人的总结：不同的数据类型进行同一个操作，表现出不同的行为，就是多态的体现。

■ 那么从上面的定义来看，JavaScript是一定存在多态的。

```
function sum(a, b) {  
  console.log(a + b)  
}
```

```
sum(10, 20)
```

```
sum("abc", "cba")
```