**ES6、ES7、ES8、ES9、ES10新特性**

ES全称ECMAScript，ECMAScript是ECMA制定的标准化脚本语言

[**ES6、ES7、ES8、ES9、ES10新特性** 1](#_Toc5913334)

[ES6新特性（2015） 1](#_Toc5913335)

[1. 类（class） 1](#_Toc5913336)

[2.模块化(Module) 1](#_Toc5913337)

[3.箭头（Arrow）函数 1](#_Toc5913338)

[4. 函数参数默认值 1](#_Toc5913339)

[5.模板字符串 1](#_Toc5913340)

[6. 解构赋值 1](#_Toc5913341)

[7.延展操作符(Spread operator) 1](#_Toc5913342)

[8.对象属性简写 1](#_Toc5913343)

[9. Promise 1](#_Toc5913344)

[10.支持let与const 1](#_Toc5913345)

[ES7新特性（2016） 1](#_Toc5913346)

[1.Array.prototype.includes() 1](#_Toc5913347)

[2.指数操作符 1](#_Toc5913348)

[ES8新特性（2017） 1](#_Toc5913349)

[ES9新特性（2018） 1](#_Toc5913350)

[ES10新特性（2019） 1](#_Toc5913351)

## ES6新特性（2015）

ES6的特性比较多，在ES5发布近6年（2009-11至2015-6）之后才将其标准化。在这里列举几个常用的：

* 类
* 模块化
* 箭头函数
* 函数参数默认值
* 模板字符串
* 解构赋值
* 延展操作符
* 对象属性简写
* Promise
* Let与Const

### 类（class）

类让JavaScript的面向对象编程变得更加简单和易于理解

//一.ES5写法：

function Animate(name){

this.name = name;

}

Animate.prototype.getname = function(){

console.log(this.name)

}

var p =new Animate("lity");

p.getname();//lity

//二.ES6,面向对象的写法,calss,

class Person{

//constructor()：构造方法是默认方法，new的时候回自动调用，如果没有显式定义，会自动添加

//1.适合做初始化数据

//2.constructor可以指定返回的对象

constructor(name,age){

　　 this.name = name;

　　 this.age = age;

　　}

getval(){

console.log(`你是${this.name},${this.age}岁`);

}

}

var c1 = new Person("lity",20);

c1.getval();//你是lity,20岁

### 2.模块化(Module)

ES5不支持原生的模块化，在ES6中模块作为重要的组成部分被添加进来。模块的功能主要由export和import组成。每一个模块都有自己单独的作用域，模块之间的相互调用关系是通过export来规定模块对外暴露的接口，通过import来引用其他模块提供的接口。同事还为模块创造了命名空间，防止函数的命名冲突

#### 导出(export)

ES6允许在一个模块中使用export来导出多个变量或函数。

**导出变量**

//test.js

export var name = 'Rainbow'

心得：ES6不仅支持变量的导出，也支持常量的导出。

export const sqrt = Math.sqrt;//导出常量

ES6将一个文件视为一个模块，上面的模块通过export向外输出了一个变量。一个模块也可以同时往外面输出多个变量

//test.js

var name = 'Rainbow';

var age = '24';

export {name, age};

**导出函数**

// 导出函数

export function myModule(someArg) {

return someArg;

}

#### 导入(import)

定义好模块的输出以后就可以在另外一个模块通过import引用

import {myModule} from 'myModule';// main.js

import {name,age} from 'test';// test.js

心得:一条import 语句可以同时导入默认函数和其它变量。

import defaultMethod, { otherMethod } from 'xxx.js';

### 3.箭头（Arrow）函数

这是ES6中最有代表性的特性之一。=>不只是关键字function的简写，它还带来了其它好处，箭头函数与包围它的代码共享同一个this能帮助我们很好的解决this的指向问题。var self = this; 或var that = this是常用的引用外围this的模式。但借助=>，就不需要这种模式了

#### 箭头函数的结构

箭头函数的箭头=>之前是一个空括号、单个的参数名、或用括号括起的多个参数名，而箭头之后可以是一个表达式（作为函数的返回值），或者是用花括号阔气的函数体（需要自行通过return来返回值，否则返回的是undefined）

()=>1

v=>v+1

(a,b)=>a+b

()=>{

alert("foo");

}

e=>{

if (e == 0){

return 0;

}

return 1000/e;

}

心得：不论是箭头函数还是bind，每次被执行都返回的是一个新的函数引用

### 4. 函数参数默认值

ES6支持在定义函数的时候为其设置默认值

function foo(height = 50, color = 'red')

{

// ...

}

不使用默认值：

function foo(height, color)

{

var height = height || 50;

var color = color || 'red';

//...

}

这样写一般没问题，但当参数的布尔值为false时，就会有问题了。比如这样调用foo函数：

foo(0, "")

因为0的布尔值为false，这样height的取值将是50,。同理color的取值为‘red’。

所以说，函数参数默认值不仅能使代码变得简洁，还能规避一些问题

### 5.模板字符串

ES6支持模板字符串，使得字符串的拼接更加的简洁、直观

不使用模板字符串：

var name = 'Your name is ' + first + ' ' + last + '.'

使用模板字符串：

var name = `Your name is ${first} ${last}.`

在ES6中通过${}就可以完成字符串的拼接，只需要将变量放在大括号之中

### 6. 解构赋值

解构赋值语法是JavaScript的一种表达式，可以方便的从数组或者对象中快速提取值赋给定义的变量

#### 获取数组中的值

从数组中获取值并赋值到变量中，变量的顺序与数组中对象顺序对应

var foo = ["one", "two", "three", "four"];

var [one, two, three] = foo;

console.log(one); // "one"

console.log(two); // "two"

console.log(three); // "three"

//如果你要忽略某些值，你可以按照下面的写法获取你想要的值

var [first, , , last] = foo;

console.log(first); // "one"

console.log(last); // "four"

//你也可以这样写

var a, b; //先声明变量

[a, b] = [1, 2];

console.log(a); // 1

console.log(b); // 2

如果没有从数组中的获取到值，你可以为变量设置一个默认值

var a, b;

[a=5, b=7] = [1];

console.log(a); // 1

console.log(b); // 7

通过解构赋值可以方便的交换两个变量的值

var a = 1;

var b = 3;

[a, b] = [b, a];

console.log(a); // 3

console.log(b); // 1

获取对象中的值

const student = {

name: 'Ming',

age: '18',

city: 'Chengdu'

};

const { name, age, city } = student;

console.log(name); // "Ming"

console.log(age); // "18"

console.log(city); // "Chengdu"

### 7.延展操作符(Spread operator)

延展操作符... 可以在函数调用/数组构造时，将数组表达式或者string在语法层面展开；还可以在构造对象时，将对象表达式按key-value的方式展开

#### 语法

函数调用：

myFunction(...iterableObj);

数组构造或字符串：

[...iterableObj, '4', ...'hello', 6];

#### 应用场景

在函数调用时使用延展操作符

function sum(x, y, z) {

return x + y + z;

}

const numbers = [1, 2, 3];

//不使用延展操作符

console.log(sum.apply(null, numbers));// apply:方法能劫持另外一个对象的方法，继承另外一个对象的属性.

//使用延展操作符

console.log(sum(...numbers));// 6

构造数组

没有展开语法的时候，只能组合使用push，splice，concat等方法，来将已有数组元素变成新数组的一部分。有了展开语法，构造新数组会变得更简单：

const stuendts = ['Jine','Tom'];

const persons = ['Tony',... stuendts,'Aaron','Anna'];

conslog.log(persions)// ["Tony", "Jine", "Tom", "Aaron", "Anna"]

和参数列表的展开类似，... 在构造字数组时，可以任意位置多次使用。

数组拷贝

var arr = [1, 2, 3];

var arr2 = [...arr]; // 等同于 arr.slice()

arr2.push(4);

console.log(arr2)//[1, 2, 3, 4]

展开语法和Object.assign()行为一致，执行的都是浅拷贝（只遍历一层）

连接多个数组

var arr1 = [0, 1, 2];

var arr2 = [3, 4, 5];

var arr3 = [...arr1, ...arr2];// 将 arr2 中所有元素附加到 arr1 后面并返回

//等同于

var arr4 = arr1.concat(arr2);

### 8.对象属性简写

在ES6中允许我们在设置一个对象的属性的时候不指定属性名

不使用ES6

const name='Ming',age='18',city='Chengdu';

const student = {

name:name,

age:age,

city:city

};

console.log(student);//{name: "Ming", age: "18", city: "Chengdu"}

对象中必须包含属性和值，想的非常冗余

使用ES6

const name='Ming',age='18',city='Chengdu';

const student = {

name,

age,

city

};

console.log(student);//{name: "Ming", age: "18", city: "Chengdu"}

对象直接写变量，简洁

### 9. Promise

Promise是异步编程的一种解决方案

不使用ES6

嵌套两个setTimeout回调函数

setTimeout(function()

{

console.log('Hello'); // 1秒后输出"Hello"

setTimeout(function()

{

console.log('Hi'); // 2秒后输出"Hi"

}, 1000);

}, 1000);

使用ES6

var waitSecond = new Promise(function (resolve, reject) {

setTimeout(resolve, 1000);

});

waitSecond

.then(function () {

console.log("Hello"); // 1秒后输出"Hello"

return waitSecond;

})

.then(function () {

console.log("Hi"); // 2秒后输出"Hi"

});

上面的代码使用两个then来进行异步编程串行化，避免了回调地狱

### 10.支持let与const

在之前JS是没有块级作用域的，const与let填补了这方面的空白，const与let都是块级作用域

使用var定义的变量为函数级作用域：

{

var a = 10;

}

console.log(a); // 输出10

使用let与const定义的变量为块级作用域：

{

let a = 10;

}

console.log(a); //-1 or Error“ReferenceError: a is not defined”

## ES7新特性（2016）

ES2016添加了两个小的特性：

* 数组includes()方法，用来判断一个数组是否包含一个指定的值，根据情况，如果包含则返回true，否则返回false
* a\*\*b指数运算符，它与Math.pow(a,b)相同

### 1.Array.prototype.includes()

includes()函数用来判断一个数组是否包含一个指定的值，如果包含则返回true，否则返回false

includes函数与indexOf函数很相似，如下面两个表达式是等价的：

arr.includes(x)

arr.indexOf(x) >= 0

判断数组中是否包含某个元素：

在ES7之前的做法

使用indexOf()验证数组中是否存在某个元素，这时需要根据返回值是否为-1来判断：

if (arr.indexOf('react') !== -1){

console.log('react存在');

}

使用ES7的includes()

使用includes()验证数组中是否存在某个元素，更加直观簡單：

let arr = ['react', 'angular', 'vue'];

if (arr.includes('react')){

console.log('react存在');

}

### 2.指数操作符

在ES7中引入了指数运算符\*\*，\*\*具有与Math.pow(..)等效的计算结果

不使用指数操作符

使用自定义的递归函数calculateExponent或者Math.pow()进行指数运算：

function calculateExponent(base, exponent){

if (exponent === 1){

return base;

}else{

return base \* calculateExponent(base, exponent - 1);

}

}

console.log(calculateExponent(2, 10)); // 输出1024

console.log(Math.pow(2, 10)); // 输出1024

使用指数操作符

使用指数运算符\*\*，就像+、-等操作符一样使用：

console.log(2\*\*10);// 输出1024

## ES8新特性（2017）

## ES9新特性（2018）

## ES10新特性（2019）