* 5种原始类型
  + Number
  + String
    - 长度属性length
    - 单元素访问[x]
  + Boolean
  + null
    - 表示空值，但与undefined不同
  + undefined
    - 变量生成后的默认值
* 定义变量
  + var x = “value”;
    - 变量在Js内可以重复定义不会提示错误
* 内建函数
  + alert 弹出文本窗口提示用户
  + prompt弹出文本输入框
  + console.log产生日志至console
* 特殊操作
  + JS不是强类型语言，所以在定义变量的时候不用指定变量类型，但是这样在对比时就会产生障碍，所以JS提供了两种特殊的比较符号
    - === 用于比对值和类型是否都相等
    - !==值或者类型不同
  + 当一个变量值定义为null是，如果判断是否和undefined相等，从值的角度上(==)是相等的，从类型的角度上(===)是不等的
  + 1为true，其他数字（其他正负数）均为false
  + NaN符号不能作为逻辑对比对象
  + 特殊false值
    - 空字符串为false
    - null为false
    - undefined为false
    - NaN为false
  + typeof 操作符可以确认变量的类型可和由字符串组成的变量类型名称对比
  + 强制转换
    - 转换数字型 Number(var)
    - 其他类型用法同数字型转换，类型名称注意大小写
  + 函数定义方法
    - function doSomething()
    - {
      * Xxx.xx.xxx;  
        }
  + 匿名函数的定义方法
    - var xx = function(yy)
    - {
      * return zz;
    - };
  + 函数内的同名零时变量不会修改同名全局变量的值