回顾:

1. 数据类型:

number,string,boolean,function,undefined,object;

1. 数据类型的转换:

显示类型转换:

Number();遇到非数字的转换不了,NaN,

parseInt();取整数遇到非数字的返回

parseFloat();取小数,遇到非数字的返回

隐式转换:除了’+’;

=:赋值,右边的赋给左边;

==:比较,做隐式转换

===:比较,先比较数据类型,数据类型不相等就不相等;

1. 判断真假

真:

非空字符串,非空对象,true,非0

假:

0,空字符串,空对象,NaN,undefined,false

1. isNaN():是不是(不是一个数字):是数字返回flase,不是数字返回true;

NaN和自己都不相等,数据类型是number

1. null空对象;
2. !取反;
3. 单选框选中checked=true;
4. 选项卡&&选项卡的重用;
5. while循环;
6. 全选升级版本;
7. 循环里面取不到i值;

全选升级版本步骤:

1.先做全选按钮

1>.先判断自己的状态是否被选中;

2>.如果自己是选中状态,下面的全都选中,计数器和选中的按钮个数相等,否则下面的全都不选,计算器为0;

2.再做下面的小按钮:

1>.点击的时候判断自己的状态是否选中,选中的话计算器加1,未选中减1

2>.判断计算器的数量和选中按钮的数量是否相等,相等的话全选按钮为选中状态,否则全选按钮不选中.

字符串拼接: √;

两撇,两个加号,加号中间放变量名;

怎么得到一个数组:

var arr=[];理论上可以放无限多的东西,放什么都可以;

数组有长度[length],

访问数组的某一项用下标:arr[number]

流程控制语句:控制代码的走向;

if(){}else{}

switch(条件){

case1://条件1;

语句1;

break;

default://默认条件

默认语句;

break;

}

if(){}else{}简写;

var a=12;

if(a==12){

alert(‘OK’);

}

a==12&&alert(‘ok’);

条件&&条件成立执行的语句;

if(a==12){

alert(‘ok’);

}else{

alert(‘no’);

}

三目,三元:条件?条件成立执行的语句:条件不成立执行的语句;

a==12?alert(‘ok’):alert(‘no’);

作用域:变量起作用的范围:最大作用到script,最小到函数内部;

全局变量:在script标签内任何地方都可以使用;

局部变量:只在函数的内部可以使用,超出函数就不可以使用了;

闭包:子函数可以使用父函数的局部变量;

变量遮蔽:子函数的局部变量和全部变量重复,不会覆盖,只会遮盖,会就近选择;

运算符:

算术运算符:

+,-,\*,/,%

%:取模;取余数;

赋值运算符:

=,+=,-=,\*=,/=,%=

比较运算符:

>,<,>=,<=,!=

逻辑运算符:

&&:并且,条件都成立才算成立;

!:取反,非

||:或者,有一个条件成立就算成立