Js 阶段

1.javascript 和java没有任何的关系

2.Ecmascript 统一后es6 es7

Js作用（生机、活力、强大）

1.数据的验证

2.操作页面元素（操作dom元素）样式、属性（）

3.通过js动态的添加 删除一个元素；

4.动态的写一个动画

5.cookie（一周只内免登陆通过记录）

6.ajax（通过来取数据）

Js要学什么东西

1.Ecmascript（基础的语法 变量声明 数据类型 运算符 执行的流程 函数 对象 ）

2.BOM（浏览器（browser）对象模型（object model））

>地址 历史记录 DOM 屏幕

3.DOM（document object model 文档对象模型）

>节点

JS的引入方式

1.<script >

Js code；

</script>

调试工具

alert()；弹框

alert（’’）弹出汉字和字符；双引号因为可以

console.log();输出到控制台

document.write();往页面中写（基本的用法是一样的）识别标签对

行注释//

快注释/\* \*/

2.引入外部的一个js文件

<script src="index.js"></script>

3.在href出引进js；

4.在action引进js；

注意事项：

1.引入多个js 文件，多个js文件整体 ，相互的影响相互的作用；

2.外部的js文件中不能够出现script标签对；

3.引入的是外部js文件，script标签对中不允许出现js代码；

Js的基本的感念

1.基于对象和事件驱动的松散型解释性语言；

声明一个变量；

var a = 10；

var b = ‘abcd’；

松散型；

声明的时候：var 可以需要；也可以不需要；

事件驱动：当我怎怎一下浏览器，浏览器给我的回应；

解释性：

用浏览器解释

变量的概念：

存储数据的一个容器；

声明变量

var 变量名 （必须是数字（数字不能开头）、字母、下划线、$）= 1;不能用关进字来用、保留字不能用（现在不用 以后要用）区分大小写；

有意义

规则 首字母大写 或者驼峰命名法；

赋值方式：1.先声明后赋值var a ；a=10；

2.声明的同事进行赋值 var a = 1；

一次去声明多个变量然后进行赋值：

一次性声明多个变量，同时进行赋值

未声明的时候调用出来是undefined；

一个变量没有声明，没有给值会报错；

一个变量没有声明，给值是不会报错，会按照值输出来；

变量在用的问题需要注意的问题

1.变量的值可以修改

2.变量允许重复声明同一个变量，

3.如果不给新的变量赋值用的还是原来的值，给新的变量赋值 ，新的值会覆盖原来的值。

4.声明变量需要var去修饰，不用var修饰并且没有赋值，就会报错。

5.不用var修饰并且赋值（全局变量 一般清苦不推荐）

6.变量声明没有赋值 ，就会是死默认值undefined，在赋值之前去调用的时候也是undefined

数据类型

根据在内存中存储的位置；

栈区：快 数据量小 数据简单（初始数据类型）

1.Undefined

2.number

3.sting \n是字符串的换行。[\\输出\](file:///\\输出\)

Var str = `

这是字符串

第一行字符串

`；（能不留声明的样式 模板字符串 +号失去原来的功能没有拼接了 ${num1}）

4.boolean

5.null（object对象）

堆区：慢、数据量大 数据复杂（复合数据类型）

object

数据类型的检测:

typeof(variable) typeof variable

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 数据类型 | 值 | typeof |
| undefined | Undefined | Undefined |
| boolean | True、flase | Boolean |
| Object(null) | null | Object |
| number | 数字（十进制）、16进制、二进制、八进制、特殊值 | number |
| sting（字符串） | 用单引号和双引号包起来的字符（数字、字符、汉字） | sting |
| object | 属性和方法的无序集合 | object |

Var num1 = 0b10101;(二进制数)

Var num1 = 0o12;（八进制）

var num1 = 0xffffff（十六进制）

alert(Number.max\_value);最大值

alert(Number.min\_value);最小值

如何操作数据？  
运算符  
算数运算符  
加+，减-，乘\*，除/，取余%  
% 取余 得到某一个范围之内的数（一般不进行对小数）；  
+加号 两边是数字的时候是求和，两边不同时是连接字符串。

++自增

var++

先参与运算后进行自增

++var

先自增，后参与运算；

alert（a++）NAN NOT A NUMBER不是一个数字；

undefined不能和数字进行相加；

// alert(++1);

// alert(++true);

这是错误的

只要有值就可以称为一个表达式；