

## 1. JavaScript 常见的数据类型有哪些？以及存储方式？

(1) 基本数据类型：

字符串 (String)、数字型(Number)、布尔值(Boolean)、空值 (Null)、未定义 (Undefined)

(2) 引用数据类型：

对象(Object)

1. 基础数据类型：存放在栈内存，被引用或被拷贝时候，会创建一个完全相等的变量，占据空间小，大小固定，属于被频繁使用的数据类型。

2. 引用数据类型：存放在堆内存中，引用数据类型会在栈内存存储数据的地址，当使用引用类型时候，在栈内存获取堆内存地址，然后去堆内存根据地址寻找数据，多个栈内存可以使用同一个堆内存地址，所以当其中一个变量改变了共享的数值时，其他所有的共享该值的变量都会改变。

## 2. null, undefined 的区别？

(1) null 表示一个对象被定义了，但存放了空指针，转换为数值时为 0。

(2) undefined 表示声明了变量但未赋值，转换为数值时为 NAN。

## 3. JS 中变量的作用域是什么？

变量的作用域是程序中定义此变量起作用的区域(生效的范围)：

根据作用域的不同，变量可以分为全局变量和局部变量。

(1) 全局变量：在全局作用域下的变量，在全局下都可以使用，包括函数内部。并且，全局变量只有浏览器关闭的时候才会销毁，比较占内存资源。

(2) 局部变量：在局部作用域下的变量，或者说在函数内部的变量。并且，局部变量在程序执行完毕后就会立即销毁，比较节约内存资源。

## 4. let 与 const 区别

(1) let 声明的变量可以改变，值和类型都可以改变；

(2) const 声明的是一个只读变量，声明之后不允许改变其值，因此 const 一旦声明必须初始化，否则会报错。

## 5. JavaScript 什么情况下会返回 undefined 值？

(1) 访问 声明了变量，但未赋值的变量时

(2) 访问 对象中不存在的属性时

(3) 访问 函数的形参，但调用函数时未传递实参时

(4) 访问 任何被设置为 undefined 值的变量

(5) 访问 没有书写 return 的函数结果时 / return 后无返回任何内容

## 6. === 和==的区别

(1) == 表示值相等，会在进行比较之前先进行数据类型的转换，再去对比值是否相等。

(2) === 表示全等，如果两个值类型不同，那么比较时直接返回 false，如果数据类型一致，再去比较值是否相等，相比之下效率较高。

## 7. 说一下常见的显式类型转换？

Number( )     转换为数字型  
parseInt( )     转换成数字型，保留整型  
parseFloat( )   转换为数字型，保留小数  
String( )       转换为字符串  
Boolean( )     转换为布尔值

## 8. js 常用数组操作方法？

- (1) push( ): 将一个或多个元素 "添加" 到数组的 "末尾"，并返回该数组的新长度。此方法修改原有数组。
- (2) shift( ): 从数组中 "删除" "第一" 个元素，并返回该元素的值。此方法修改原有数组。
- (3) unshift( ): 将一个或多个元素 "添加" 到数组的 "开头"，并返回该数组的新长度。此方法修改原有数组。
- (4) pop( ): 从数组里删除 "最后" 一个元素，并返回被删除的元素。此方法修改原有数组。
- (5) splice("起始删除位置的下标", "需要删除元素的个数"): 以数组形式返回被删除的内容。此方法修改原数组。