复习

学习一门编程语言的基本步骤

(1)了解背景知识：历史、现状、特点、应用场景

(2)搭建开发环境：编写hello world

(3)常量和变量

(4)数据类型

(5)运算符

(6)逻辑结构

(7)通用小程序

(8)函数和对象

(9)第三方框架、库

(10)实用的项目

1.递归

在函数的内部调用自身，默认是一个无限循环。

使用：要有跳出条件，结合者return使用

练习：使用递归计算1~任意数字之间所有整数的和。

2.匿名函数

没有名称的函数 function(){ }

(1)创建函数

|  |
| --- |
| 函数声明  function fn1(){ } |
| 函数表达式  var fn2=function(参数){ 函数体; }  变量名就是函数的名称 |

**对比函数声明和函数表达式的区别**

函数声明创建函数存在提升，可以在任意位置创建；

函数表达式使用变量创建的，只是存在变量提升，不存在函数提升，只能先创建，再调用。

练习：使用函数表达式创建函数，计算任意两个数字之间所有整数的和

(2)匿名函数自调用

目的：创建函数作用域包裹起来，防止污染全局。

|  |
| --- |
| (function(形参列表){  //函数体中的变量和函数不能被外部访问  })(实参列表); |

(3)回调函数

把匿名函数以实参的形式传递，意味着形参就是传递的匿名的函数名称

|  |
| --- |
| function fn(a){  //调用fn的时候，匿名函数赋值给参数a，a就是函数名称  a() //执行传递的匿名函数函数体中的代码  }  fn( function(){ ... } ); |

练习：创建函数，传递两个参数，实参使用匿名函数的形式传递，在匿名函数的函数体中添加若干行代码；在函数中执行匿名函数体中的代码。

3.全局函数

parseInt()/parseFloat()/isNaN()

encodeURI() 对网址中的汉字进行编码

decodeURI() 对已经编码网址进行解码

isFinite() 判断一个值是否为有限值

是->true 不是-false

2/0 ->Infinity(无穷) 0/2 ->0

eval() 执行字符串中的表达式

eval('1+2') //3

4.对象

属于引用类型数据

对象：是一组属性(property)和方法(method)的集合

一台电脑: 属性有颜色、尺寸、品牌、内存大小...方法有看视频、上网、敲代码..

一辆汽车: 属性有颜色、长度、品牌、空间大小...方法有代步，拉货、撞人...

万物皆对象

(1)JS中的对象

内置对象: JS提供的

宿主对象: 根据不同的执行环境划分

自定义对象: 自己创建的对象

(2)创建自定义对象

对象字面量

内置构造函数

自定义构造函数

(3)对象字面量创建对象

使用大括号创建空对象

属性名和属性值之间用冒号隔开

多组属性之间用逗号隔开

属性名中的引号可加可不加，如果含有特殊字符必须加

练习: 创建一个员工对象，包含编号，姓名，工资，生日

练习: 创建一个手机对象，包含颜色，尺寸，品牌

(4)访问对象中的属性

对象.属性名

对象['属性名']

如果访问的属性名不存在，返回undefined

练习：创建图书的对象，包含编号、标题、作者、价格，修改图书的价格，打印图书的作者，添加图书的出版社。

(5)内置构造函数创建对象

new Object() 创建一个空对象

需要单独为对象添加每一个属性

练习: 创建一个笔记本对象，包含编号，标题，价格，规格

(6)遍历对象中的属性

访问对象中的每一个属性

|  |
| --- |
| for(var key in 对象){  key 代表对象中的每个属性名  对象[key] 通过属性名或者对应属性值  } |

练习：创建对象，包含有若干个成绩，遍历对象属性，计算总成绩

课后任务

(1)复习今天内容，整理思维导图

(2)练习

创建对象，包含若干个年龄，获取平均年龄，把年龄大于20岁的打印出来。

(3)预习js中的数组