

1.js基础

2.j01\_a01\_统计包含"a"或"A"的字符串的个数

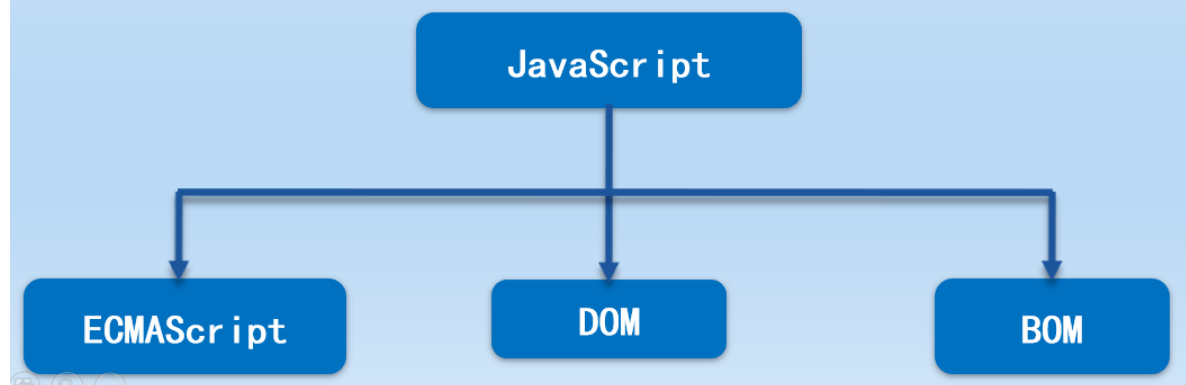
3.JS进阶

4.j01\_a03\_四则运算

5.j01\_a04\_统计考试科目的成绩

## 1.js基础

### ■ JavaScript组成



ECMAScript VS. TypeScript

ECMAScript : 标准, JavaScript是实现。ES6/ES7

TypeScript: 微软的, 面向对象, 处理成JavaScript

ES: ECMAScript (语法);

JS: JavaScript (应用);

TS: TypeScript (类型扩展)

如果用一句话概括他们的关系, 那就是, ECMAScript是标准语法, JavaScript是ECMAScript的实现, TypeScript是JavaScript的超集。

# ■ JavaScript的基本结构

## 语法

```
<script type="text/javascript">  
  <!--  
    JavaScript 语句;  
  -->  
</script >
```

### ■ 行内方式：直接在HTML标签中

```
<input name="btn" type="button" value="弹出消息框"  
  onclick="javascript:alert('欢迎你');"/>
```

### ■ 内部方式：使用<script>标签

### ■ 外部方式：引用外部的.js文件

```
<script src="export.js" type="text/javascript"></script>
```

## ■ 先声明变量再赋值

```
var width;  
width = 5;
```

var — 用于声明变量的关键字  
width — 变量名

## ■ 同时声明和赋值变量

```
var catName= "皮皮";  
var x, y, z = 10;
```

## ■ 不声明直接赋值

```
width=5;
```

## ■ 数据类型

### ◆ undefined

var width;  
变量width没有初始值，将被赋予值undefined

### ◆ null

表示一个空值，与undefined值相等

### ◆ number

var iNum=23; //整数  
var iNum=23.0; //浮点数

### ◆ boolean

true和false

### ◆ string

一组被引号（单引号或双引号）括起来的文本  
var string1="This is a string";

Object

JavaScript 支持5种简单数据类型（也称为基本数据类型），分别为：  
Number、String、Boolean、Undefined 和Null。

另外，JavaScript还支持两种复杂数据类型，Function和Object。

Java八大基本类型：

byte  
short  
int  
long  
  
float  
double  
  
boolean  
  
char

Java八大基本类型对应的包装类型（类类型）：

Byte  
Short  
Integer  
Long  
  
Float  
Double  
  
Boolean  
  
Character

## ■ typeof检测变量的返回值

## ■ typeof运算符返回值如下

- ◆ undefined：变量被声明后，但未被赋值
- ◆ string：用单引号或双引号来声明的字符串
- ◆ boolean：true或false
- ◆ number：整数或浮点数
- ◆ object：javascript中的对象、数组和null

## ■ 属性

◆ 字符串对象.length

◆ 方法

◆ 字符串对象.方法名();

```
var str="this is JavaScript";  
var strLength=str.length; //长度是
```

方法名称	说 明
charAt(index)	返回在指定位置的字符
indexOf(str, index)	查找某个指定的字符串在字符串中首次出现的位置
substring(index1, index2)	返回位于指定索引index1和index2之间的字符串，并且包括索引index1对应的字符，不包括索引index2对应的字符
split(str)	将字符串分割为字符串数组

## ■ 创建数组

语法

```
var 数组名称 = new Array(size);
```

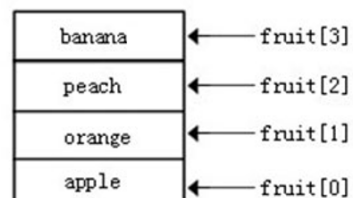
表示数组的  
关键字

表示数组中可存放  
的元素总数

## ■ 为数组元素赋值

```
var fruit= new Array("apple", "orange", " peach","banana");
```

```
var fruit = new Array(4);  
fruit [0] = " apple ";  
fruit [1] = " orange ";  
fruit [2] = " peach ";  
fruit [3] = " banana ";
```



# ■ 访问数组

数组名[下标]

## ■ 数组的常用属性和方法

类别	名称	描述
属性	length	设置或返回数组中元素的数目
方法	join( )	把数组的所有元素放入一个字符串，通过一个的分隔符进行分隔
	sort()	对数组排序
	push()	向数组末尾添加一个或更多 元素，并返回新的长度

类型	运算符
算术运算符	+ - * / % ++ --
赋值运算符	= += -=
比较运算符	> < >= <= == != <span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">=== !==</span>
逻辑运算符	&&    !

## ■ for、while 循环语句

`for(int i=0;i<10;i++)` 【错；这是java语法】

`for(var i=0;i<10;i++)` 【这才是js语法】

**for(初始化; 条件; 增量)**

```
{
    JavaScript代码;
}
```

**while(条件)**

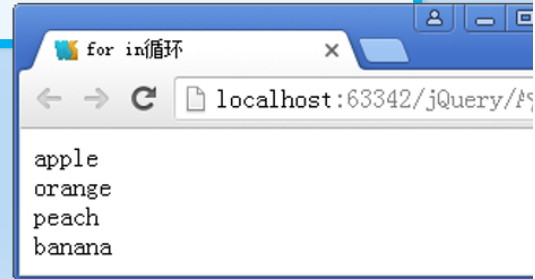
```
{
    JavaScript代码;
}
```

## ■ for-in (相当于java的foreach, 但有区别)

```
var fruit= [ "apple", "orange", "peach","banana"];  
for(var i in fruit){  
    document.write(fruit[i]+"<br/>");  
}
```

js这个i是下标;

java, 则i是元素本身



## ■ 单行注释以 // 开始, 以行末结束



示例

```
alert("恭喜你! 注册会员成功"); //在页面上弹出注册会员成功的提示框
```

## ■ 多行注释以 /\* 开始, 以 \*/ 结束, 符号 /\*.....\*/ 指示中间的语句是该程序中的注释

## ■ alert()



语法

```
alert("提示信息");
```

## ■ prompt()



语法

```
prompt("提示信息", "输入框的默认信息");  
prompt("请输入你喜欢的颜色", "红色");  
prompt("请输入你喜欢的颜色", "");
```



```
</body>
<script>

    //alert('警告，您做了坏事，已被系统记录。');
    // alter table
    var userName = prompt("提示 - 请输入账号","admin");
    var userPass = prompt("提示 - 请输入密码","123");
    alert("账号: " + userName + ", " + "密码: " + userPass);

</script>
```

## 2.j01\_a01\_统计包含"a"或"A"的字符串的个数

---

## 3.JS进阶

---

### ■ parseInt ("字符串")

- ◆ 将字符串转换为整型数字
- ◆ 如: parseInt ("86")将字符串 "86 "转换为整型值86

### ■ parseFloat("字符串")

- ◆ 将字符串转换为浮点型数字
- ◆ 如: parseFloat("34.45")将字符串 "34.45 "转换为浮点值34.45

### ■ isNaN()

- ◆ 用于检查其参数是否是非数字

## ■ 定义函数

语法

```
function 函数名( 参数1,参数2,参数3,... ){  
    //JavaScript语句  
    [return 返回值]  
}
```

无参函数

有参函数

可有可无

## ■ 调用函数

◆ 函数调用一般和表单元素的事件一起使用，调用格式

语法

事件名 = "函数名()";

```
10 <body>  
11   <script>  
12       
13     function enter(){  
14       //alert('警告，您做了坏事，已被系统记录。');  
15       // alter table  
16       var userName = prompt("提示 - 请输入账号","admin");  
17       var userPass = prompt("提示 - 请输入密码","123");  
18       alert("账号：" + userName + "," + "密码：" + userPass);  
19     }  
20   </script>  
21     
22     
23   <button onclick="enter();">点击我</button>  
24 </body>  
25 </html>
```

名称	说明
onload	一个页面或一幅图像完成加载
onlick	鼠标单击某个对象
onmouseover onmouseout	鼠标指导移到某元素上
onkeydown	某个键盘按键被按下
onchange	域的内容被改变

## 4.j01\_a03\_四则运算

---

## 5.j01\_a04\_统计考试科目的成绩

---