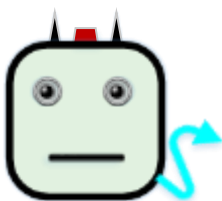
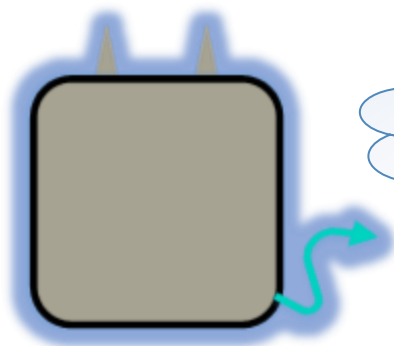


# 属性与变量

属性和变量傻傻分的清啊！



老师问你一个白痴的问题，变量和属性一看名称就知道不一样还需要分什么分？现在可以放学了吧？



啊！我先回答后一个问题，不可以！

马农骑士@朱朱

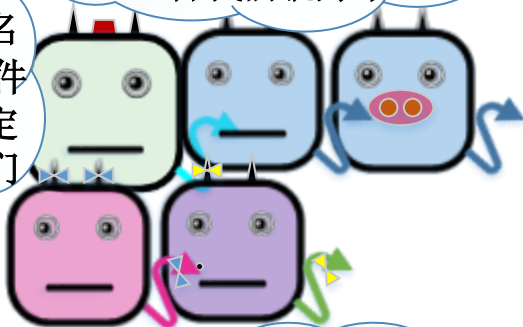
[manongqishi@163.com](mailto:manongqishi@163.com), 关注博客manongqishi

## 属性

1

刚开始就说了组件是有属性名称+属性值我们操作的都是组件已经存在的属性！那我们要定义一个新的属性怎么办？你们有没有思考过啊？

程序语言都是定义，必须按格式，想了也没用！只要告诉我们就好了！



又是一段文字！没新意！

2

开场白还是需要的！

property type name: value

3

属性声明

属性类型

属性名称

属性值

4

定义一个名为**count**类型是**int**的值为**2**的属性！你们在心里是不是想说**easy！**呵呵

property int count: 2

马农骑士@朱朱

1

属性都迷糊着，就开始讲变量？

已经说完了属性现在我说说变量了！

2

定义变量变量是最简单的了！

var为变量声明

var varname

varname为变量的名字

3

现在定义一个为count的变量，是不是可以用so easy来形容，老师我交这么多年学生是不会骗你们的！

```
var count = 1
```

```
var count
```

变量命名规则1：首字母必须是字母、下划线、或者美元\$

4

变量的类型有五种：  
Undefined、Null、Boolean、  
Number、String

变量类型是很有用的，程序设计中总是会遇到各种变量类型的转换！遇到问题好好分析，不行就找度娘，谷歌是不行了，被衙门打了！

1

老师是想说：相似点也有区别啊？

属性和变量有时候都可以完成同样的功能！

2

这些相似点和区别点就不总结了，自己要好好体会啊！我还是说一点区别吧！

举例说属性 **count1** 和变量 **count2**

```
property int count1: 2
```

```
var count2 = 1
```

3

属性 **count1** 作为属性有 **onCount1Changed** 消息处理器

作为变量的 **count2** 作为存储数据的存储器是没有消息处理器

4

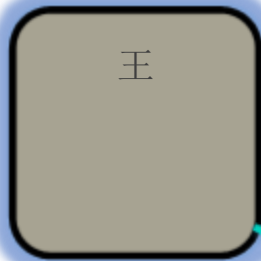
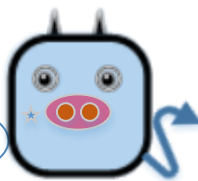
但是不要认为属性就比变量高端很多啊，各有各的特点，在函数中就多用变量！



马农骑士@朱朱

1

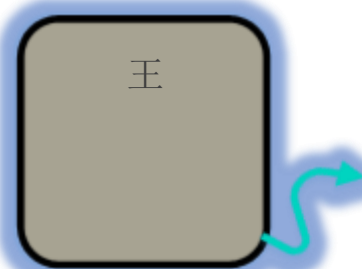
大师为什么人们一定要区分，对比一些东西的不同点和相同点！



万物归为一统，不同本相同！找不同和相同只是让你对事物有一定的认识！当你认识他们的本质之后就不要区分这些！

2

有深意啊，就是说事物是本质的！我们看到的是表象，就像黄瓜一样，表面上实物，其实有其他用途！



额，大师不吃黄瓜，也不用黄瓜，大师不打诳语！

3

4