

前言：

代码输出结果是面试中常考的题目，一段代码中可能涉及到很多的知识点，这就考察到了应聘者的基础能力。在前端面试中，常考的代码输出问题主要涉及到以下知识点：**异步编程、事件循环、this指向、作用域、变量提升、闭包、原型、继承**等，这些知识点往往不是单独出现的，而是在同一段代码中包含多个知识点。所以，笔者将这些问题大致分为四类进行讨论。这里不会系统的阐述基础知识，而是通过面试例题的形式，来讲述每个题目的知识点以及代码的执行过程。如果会了这些例题，在前端面试中多数代码输出问题就可以轻而易举的解决了。

注：本文中所有例题收集自牛客网面经、网络等，如果侵权，请联系删除！

一、异步&事件循环

1. 代码输出结果

```
const promise = new Promise((resolve, reject) => {
  console.log(1);
  console.log(2);
});
promise.then(() => {
  console.log(3);
});
console.log(4);
复制代码
```

输出结果如下：

```
1
2
4
复制代码
```

promise.then 是微任务，它会在所有的宏任务执行完之后才会执行，同时需要promise内部的状态发生变化，因为这里内部没有发生变化，一直处于pending状态，所以不输出3。

2. 代码输出结果

```
const promise1 = new Promise((resolve, reject) => {
  console.log('promise1')
  resolve('resolve1')
})
const promise2 = promise1.then(res => {
  console.log(res)
})
console.log('1', promise1);
console.log('2', promise2);
复制代码
```

输出结果如下：

```
promise1
1 Promise{<resolved>: resolve1}
2 Promise{<pending>}
resolve1
复制代码
```

需要注意的是，直接打印`promise1`，会打印出它的状态值和参数。

代码执行过程如下：

1. `script`是一个宏任务，按照顺序执行这些代码；
2. 首先进入`Promise`，执行该构造函数中的代码，打印`promise1`；
3. 碰到`resolve`函数，将`promise1`的状态改变为`resolved`，并将结果保存下来；
4. 碰到`promise1.then`这个微任务，将它放入微任务队列；
5. `promise2`是一个新的状态为`pending`的`Promise`；
6. 执行同步代码1，同时打印出`promise1`的状态是`resolved`；
7. 执行同步代码2，同时打印出`promise2`的状态是`pending`；
8. 宏任务执行完毕，查找微任务队列，发现`promise1.then`这个微任务且状态为`resolved`，执行它。

3. 代码输出结果

```
const promise = new Promise((resolve, reject) => {
  console.log(1);
  setTimeout(() => {
    console.log("timerStart");
    resolve("success");
    console.log("timerEnd");
  }, 0);
  console.log(2);
});
promise.then((res) => {
  console.log(res);
});
console.log(4);
复制代码
```

输出结果如下：

```
1
2
4
timerStart
timerEnd
success
复制代码
```

代码执行过程如下：

- 首先遇到`Promise`构造函数，会先执行里面的内容，打印`1`；
- 遇到定时器`setTimeout`，它是一个宏任务，放入宏任务队列；
- 继续向下执行，打印出`2`；
- 由于`Promise`的状态此时还是`pending`，所以`promise.then`先不执行；

- 继续执行下面的同步任务，打印出4；
- 此时微任务队列没有任务，继续执行下一轮宏任务，执行 `setTimeout`；
- 首先执行 `timerStart`，然后遇到了 `resolve`，将 `promise` 的状态改为 `resolved` 且保存结果并将之前的 `promise.then` 推入微任务队列，再执行 `timerEnd`；
- 执行完这个宏任务，就去执行微任务 `promise.then`，打印出 `resolve` 的结果。

4. 代码输出结果

```
Promise.resolve().then(() => {  
  console.log('promise1');  
  const timer2 = setTimeout(() => {  
    console.log('timer2')  
  }, 0)  
});  
const timer1 = setTimeout(() => {  
  console.log('timer1')  
  Promise.resolve().then(() => {  
    console.log('promise2')  
  })  
}, 0)  
console.log('start');  
复制代码
```

输出结果如下：

```
start  
promise1  
timer1  
promise2  
timer2  
复制代码
```

代码执行过程如下：

1. 首先，`Promise.resolve().then` 是一个微任务，加入微任务队列
2. 执行 `timer1`，它是一个宏任务，加入宏任务队列
3. 继续执行下面的同步代码，打印出 `start`
4. 这样第一轮宏任务就执行完了，开始执行微任务 `Promise.resolve().then`，打印出 `promise1`
5. 遇到 `timer2`，它是一个宏任务，将其加入宏任务队列，此时宏任务队列有两个任务，分别是 `timer1`、`timer2`；
6. 这样第一轮微任务就执行完了，开始执行第二轮宏任务，首先执行定时器 `timer1`，打印 `timer1`；
7. 遇到 `Promise.resolve().then`，它是一个微任务，加入微任务队列
8. 开始执行微任务队列中的任务，打印 `promise2`；
9. 最后执行宏任务 `timer2` 定时器，打印出 `timer2`；

5. 代码输出结果

```
const promise = new Promise((resolve, reject) => {
  resolve('success1');
  reject('error');
  resolve('success2');
});
promise.then((res) => {
  console.log('then:', res);
}).catch((err) => {
  console.log('catch:', err);
})
```

复制代码

输出结果如下：

```
then: success1
```

复制代码

这个题目考察的就是**Promise的状态在发生变化之后，就不会再发生变化**。开始状态由 pending 变为 `resolve`，说明已经变为已完成状态，下面的两个状态的就不会再执行，同时下面的catch也不会捕获到错误。

6. 代码输出结果

```
Promise.resolve(1)
  .then(2)
  .then(Promise.resolve(3))
  .then(console.log)
```

复制代码

输出结果如下：

```
1
Promise {<fulfilled>: undefined}
```

复制代码

Promise.resolve方法的参数如果是一个原始值，或者是一个不具有then方法的对象，则Promise.resolve方法返回一个新的Promise对象，状态为resolved，Promise.resolve方法的参数，会同时传给回调函数。

then方法接受的参数是函数，而如果传递的并非是一个函数，它实际上会将其解释为then(null)，这就会导致前一个Promise的结果会传递下面。

7. 代码输出结果

```
const promise1 = new Promise((resolve, reject) => {
  setTimeout(() => {
    resolve('success')
  }, 1000)
})
const promise2 = promise1.then(() => {
  throw new Error('error!!!')
})
```

```
console.log('promise1', promise1)
console.log('promise2', promise2)
setTimeout(() => {
  console.log('promise1', promise1)
  console.log('promise2', promise2)
}, 2000)
复制代码
```

输出结果如下:

```
promise1 Promise {<pending>}
promise2 Promise {<pending>}

Uncaught (in promise) Error: error!!!
promise1 Promise {<fulfilled>: "success"}
promise2 Promise {<rejected>: Error: error!!}
复制代码
```

8. 代码输出结果

```
Promise.resolve(1)
  .then(res => {
    console.log(res);
    return 2;
  })
  .catch(err => {
    return 3;
  })
  .then(res => {
    console.log(res);
  });
复制代码
```

输出结果如下:

```
1
2
复制代码
```

Promise是可以链式调用的, 由于每次调用 `.then` 或者 `.catch` 都会返回一个新的 promise, 从而实现了链式调用, 它并不像一般任务的链式调用一样return this。

上面的输出结果之所以依次打印出1和2, 是因为 `resolve(1)` 之后走的是第一个then方法, 并没有进catch里, 所以第二个then中的res得到的实际上是第一个then的返回值。并且return 2会被包装成 `resolve(2)`, 被最后的then打印输出2。

9. 代码输出结果

```
Promise.resolve().then(() => {
  return new Error('error!!!')
}).then(res => {
  console.log("then: ", res)
}).catch(err => {
  console.log("catch: ", err)
})
```

复制代码

输出结果如下：

```
"then: " "Error: error!!!"
```

复制代码

返回任意一个非 promise 的值都会被包裹成 promise 对象，因此这里的 `return new Error('error!!!')` 也被包裹成了 `return Promise.resolve(new Error('error!!!'))`，因此它会被 `then` 捕获而不是 `catch`。

10. 代码输出结果

```
const promise = Promise.resolve().then(() => {
  return promise;
})
promise.catch(console.err)
```

复制代码

输出结果如下：

```
Uncaught (in promise) TypeError: Chaining cycle detected for promise #<Promise>
```

复制代码

这里其实是一个坑，`.then` 或 `.catch` 返回的值不能是 promise 本身，否则会造成死循环。

11. 代码输出结果

```
Promise.resolve(1)
  .then(2)
  .then(Promise.resolve(3))
  .then(console.log)
```

复制代码

输出结果如下：

```
1
```

复制代码

看到这个题目，好多的 `then`，实际上只需要记住一个原则：`.then` 或 `.catch` 的参数期望是函数，传入非函数则会发生值透传。

第一个 `then` 和第二个 `then` 中传入的都不是函数，一个是数字，一个是对象，因此发生了透传，将 `resolve(1)` 的值直接传到最后一个 `then` 里，直接打印出 1。

12. 代码输出结果

```
Promise.reject('err!!!')
  .then((res) => {
    console.log('success', res)
  }, (err) => {
    console.log('error', err)
  }).catch(err => {
    console.log('catch', err)
  })
```

复制代码

输出结果如下：

```
error err!!!
```

复制代码

我们知道，`.then` 函数中的两个参数：

- 第一个参数是用来处理Promise成功的函数
- 第二个则是处理失败的函数

也就是说 `Promise.resolve('1')` 的值会进入成功的函数，`Promise.reject('2')` 的值会进入失败的函数。

在这道题中，错误直接被 `then` 的第二个参数捕获了，所以就不会被 `catch` 捕获了，输出结果为：

```
error err!!!'
```

但是，如果是像下面这样：

```
Promise.resolve()
  .then(function success (res) {
    throw new Error('error!!!')
  }, function fail1 (err) {
    console.log('fail1', err)
  }).catch(function fail2 (err) {
    console.log('fail2', err)
  })
```

复制代码

在 `then` 的第一参数中抛出了错误，那么他就不会被第二个参数不活了，而是被后面的 `catch` 捕获到。

13. 代码输出结果

```
Promise.resolve('1')
  .then(res => {
    console.log(res)
  })
  .finally(() => {
    console.log('finally')
  })
Promise.resolve('2')
  .finally(() => {
    console.log('finally2')
```

```

    return '我是finally2返回的值'
  })
  .then(res => {
    console.log('finally2后面的then函数', res)
  })
})
复制代码

```

输出结果如下：

```

1
finally2
finally
finally2后面的then函数 2
复制代码

```

`.finally()` 一般用的很少，只要记住以下几点就可以了：

- `.finally()` 方法不管Promise对象最后的状态如何都会执行
- `.finally()` 方法的回调函数不接受任何的参数，也就是说你在 `.finally()` 函数中是无法知道Promise最终的状态是 `resolved` 还是 `rejected` 的
- 它最终返回的默认会是一个上一次的Promise对象值，不过如果抛出的是一个异常则返回异常的Promise对象。
- `finally`本质上是`then`方法的特例

`.finally()` 的错误捕获：

```

Promise.resolve('1')
  .finally(() => {
    console.log('finally1')
    throw new Error('我是finally中抛出的异常')
  })
  .then(res => {
    console.log('finally后面的then函数', res)
  })
  .catch(err => {
    console.log('捕获错误', err)
  })
})
复制代码

```

输出结果为：

```

'finally1'
'捕获错误' Error: 我是finally中抛出的异常
复制代码

```

14. 代码输出结果


```
function runAsync (x) {
  const p = new Promise(r => setTimeout(() => r(x, console.log(x)), 1000))
  return p
}

Promise.all([runAsync(1), runAsync(2), runAsync(3)]).then(res =>
  console.log(res))
```

复制代码

输出结果如下：

```
1
2
3
[1, 2, 3]
```

复制代码

首先，定义了一个Promise，来异步执行函数runAsync，该函数传入一个值x，然后间隔一秒后打印出这个x。

之后再使用 Promise.all 来执行这个函数，执行的时候，看到一秒之后输出了1，2，3，同时输出了数组[1, 2, 3]，三个函数是同步执行的，并且在一个回调函数中返回了所有的结果。并且结果和函数的执行顺序是一致的。

15. 代码输出结果

```
function runAsync (x) {
  const p = new Promise(r => setTimeout(() => r(x, console.log(x)), 1000))
  return p
}
function runReject (x) {
  const p = new Promise((res, rej) => setTimeout(() => rej(`Error: ${x}`,
    console.log(x)), 1000 * x))
  return p
}
Promise.all([runAsync(1), runReject(4), runAsync(3), runReject(2)])
  .then(res => console.log(res))
  .catch(err => console.log(err))
```

复制代码

输出结果如下：

```
// 1s后输出
1
3
// 2s后输出
2
Error: 2
// 4s后输出
4
```

复制代码

可以看到。catch捕获到了第一个错误，在这道题目中最先的错误就是 `runReject(2)` 的结果。如果一组异步操作中有一个异常都不会进入 `.then()` 的第一个回调函数参数中。会被 `.then()` 的第二个回调函数捕获。

16. 代码输出结果

```
function runAsync (x) {  
  const p = new Promise(r => setTimeout(() => r(x, console.log(x)), 1000))  
  return p  
}  
Promise.race([runAsync(1), runAsync(2), runAsync(3)])  
  .then(res => console.log('result: ', res))  
  .catch(err => console.log(err))
```

复制代码

输出结果如下：

```
1  
'result: ' 1  
2  
3
```

复制代码

then只会捕获第一个成功的方法，其他的函数虽然还会继续执行，但是不是被then捕获了。

17. 代码输出结果

```
function runAsync(x) {  
  const p = new Promise(r =>  
    setTimeout(() => r(x, console.log(x)), 1000)  
  );  
  return p;  
}  
function runReject(x) {  
  const p = new Promise((res, rej) =>  
    setTimeout(() => rej(`Error: ${x}`, console.log(x)), 1000 * x)  
  );  
  return p;  
}  
Promise.race([runReject(0), runAsync(1), runAsync(2), runAsync(3)])  
  .then(res => console.log("result: ", res))  
  .catch(err => console.log(err));
```

复制代码

输出结果如下：

```
0  
Error: 0  
1  
2  
3
```

复制代码

可以看到在catch捕获到第一个错误之后，后面的代码还不执行，不过不会再被捕获了。

注意：all 和 race 传入的数组中如果有会抛出异常的异步任务，那么只有最先抛出的错误会被捕获，并且是被then的第二个参数或者后面的catch捕获；但并不会影响数组中其它的异步任务的执行。

18. 代码输出结果

```
async function async1() {
  console.log("async1 start");
  await async2();
  console.log("async1 end");
}
async function async2() {
  console.log("async2");
}
async1();
console.log('start')
```

复制代码

输出结果如下：

```
async1 start
async2
start
async1 end
```

复制代码

代码的执行过程如下：

1. 首先执行函数中的同步代码 `async1 start`，之后遇到了 `await`，它会阻塞 `async1` 后面代码的执行，因此会先去执行 `async2` 中的同步代码 `async2`，然后跳出 `async1`；
2. 跳出 `async1` 函数后，执行同步代码 `start`；
3. 在一轮宏任务全部执行完之后，再来执行 `await` 后面的内容 `async1 end`。

这里可以理解为await后面的语句相当于放到了new Promise中，下一行及之后的语句相当于放在Promise.then中。

19. 代码输出结果

```
async function async1() {
  console.log("async1 start");
  await async2();
  console.log("async1 end");
  setTimeout(() => {
    console.log('timer1')
  }, 0)
}
async function async2() {
  setTimeout(() => {
    console.log('timer2')
  }, 0)
  console.log("async2");
}
async1();
```

```
setTimeout(() => {  
  console.log('timer3')  
}, 0)  
console.log("start")  
复制代码
```

输出结果如下：

```
async1 start  
async2  
start  
async1 end  
timer2  
timer3  
timer1  
复制代码
```

代码的执行过程如下：

1. 首先进入 `async1`，打印出 `async1 start`；
2. 之后遇到 `async2`，进入 `async2`，遇到定时器 `timer2`，加入宏任务队列，之后打印 `async2`；
3. 由于 `async2` 阻塞了后面代码的执行，所以执行后面的定时器 `timer3`，将其加入宏任务队列，之后打印 `start`；
4. 然后执行 `async2` 后面的代码，打印出 `async1 end`，遇到定时器 `timer1`，将其加入宏任务队列；
5. 最后，宏任务队列有三个任务，先后顺序为 `timer2`，`timer3`，`timer1`，没有微任务，所以直接所有的宏任务按照先进先出的原则执行。

20. 代码输出结果

```
async function async1 () {  
  console.log('async1 start');  
  await new Promise(resolve => {  
    console.log('promise1')  
  })  
  console.log('async1 success');  
  return 'async1 end'  
}  
console.log('script start')  
async1().then(res => console.log(res))  
console.log('script end')  
复制代码
```

输出结果如下：

```
script start  
async1 start  
promise1  
script end  
复制代码
```

这里需要注意的是在 `async1` 中 `await` 后面的 `Promise` 是没有返回值的，也就是它的状态始终是 `pending` 状态，所以在 `await` 之后的内容是不会执行的，包括 `async1` 后面的 `.then`。

21. 代码输出结果

```
async function async1 () {
  console.log('async1 start');
  await new Promise(resolve => {
    console.log('promise1')
    resolve('promise1 resolve')
  }).then(res => console.log(res))
  console.log('async1 success');
  return 'async1 end'
}
console.log('script start')
async1().then(res => console.log(res))
console.log('script end')
```

复制代码

这里是对上面一题进行了改造，加上了resolve。

输出结果如下：

```
script start
async1 start
promise1
script end
promise1 resolve
async1 success
async1 end
```

复制代码

22. 代码输出结果

```
async function async1() {
  console.log("async1 start");
  await async2();
  console.log("async1 end");
}

async function async2() {
  console.log("async2");
}

console.log("script start");

setTimeout(function() {
  console.log("setTimeout");
}, 0);

async1();

new Promise(resolve => {
  console.log("promise1");
  resolve();
}).then(function() {
  console.log("promise2");
});
```

```
});  
console.log('script end')  
复制代码
```

输出结果如下：

```
script start  
async1 start  
async2  
promise1  
script end  
async1 end  
promise2  
setTimeout  
复制代码
```

代码执行过程如下：

1. 开头定义了async1和async2两个函数，但是并未执行，执行script中的代码，所以打印出script start；
2. 遇到定时器Settimeout，它是一个宏任务，将其加入到宏任务队列；
3. 之后执行函数async1，首先打印出async1 start；
4. 遇到await，执行async2，打印出async2，并阻断后面代码的执行，将后面的代码加入到微任务队列；
5. 然后跳出async1和async2，遇到Promise，打印出promise1；
6. 遇到resolve，将其加入到微任务队列，然后执行后面的script代码，打印出script end；
7. 之后就该执行微任务队列了，首先打印出async1 end，然后打印出promise2；
8. 执行完微任务队列，就开始执行宏任务队列中的定时器，打印出setTimeout。

23. 代码输出结果

```
async function async1 () {  
  await async2();  
  console.log('async1');  
  return 'async1 success'  
}  
async function async2 () {  
  return new Promise((resolve, reject) => {  
    console.log('async2')  
    reject('error')  
  })  
}  
async1().then(res => console.log(res))  
复制代码
```

输出结果如下：

```
async2  
Uncaught (in promise) error  
复制代码
```

可以看到，如果async函数中抛出了错误，就会终止错误结果，不会继续向下执行。

如果想要让错误不足之处后面的代码执行，可以使用catch来捕获：

```
async function async1 () {  
  await Promise.reject('error!!!').catch(e => console.log(e))  
  console.log('async1');  
  return Promise.resolve('async1 success')  
}  
async1().then(res => console.log(res))  
console.log('script start')  
复制代码
```

这样的输出结果就是：

```
script start  
error!!!  
async1  
async1 success  
复制代码
```

24. 代码输出结果

```
const first = () => (new Promise((resolve, reject) => {  
  console.log(3);  
  let p = new Promise((resolve, reject) => {  
    console.log(7);  
    setTimeout(() => {  
      console.log(5);  
      resolve(6);  
      console.log(p)  
    }, 0)  
    resolve(1);  
  });  
  resolve(2);  
  p.then((arg) => {  
    console.log(arg);  
  });  
}));  
first().then((arg) => {  
  console.log(arg);  
});  
console.log(4);  
复制代码
```

输出结果如下：

```
3  
7  
4  
1  
2  
5  
Promise{<resolved>: 1}  
复制代码
```

代码的执行过程如下：

1. 首先会进入Promise，打印出3，之后进入下面的Promise，打印出7；
2. 遇到了定时器，将其加入宏任务队列；
3. 执行Promise p中的resolve，状态变为resolved，返回值为1；
4. 执行Promise first中的resolve，状态变为resolved，返回值为2；
5. 遇到p.then，将其加入微任务队列，遇到first().then，将其加入任务队列；
6. 执行外面的代码，打印出4；
7. 这样第一轮宏任务就执行完了，开始执行微任务队列中的任务，先后打印出1和2；
8. 这样微任务就执行完了，开始执行下一轮宏任务，宏任务队列中有一个定时器，执行它，打印出5，由于执行已经变为resolved状态，所以 resolve(6) 不会再执行；
9. 最后 console.log(p) 打印出 Promise{ 1}；

25. 代码输出结果

```
const async1 = async () => {
  console.log('async1');
  setTimeout(() => {
    console.log('timer1')
  }, 2000)
  await new Promise(resolve => {
    console.log('promise1')
  })
  console.log('async1 end')
  return 'async1 success'
}
console.log('script start');
async1().then(res => console.log(res));
console.log('script end');
Promise.resolve(1)
  .then(2)
  .then(Promise.resolve(3))
  .catch(4)
  .then(res => console.log(res))
setTimeout(() => {
  console.log('timer2')
}, 1000)
复制代码
```

输出结果如下：

```
script start
async1
promise1
script end
1
timer2
timer1
复制代码
```

代码的执行过程如下：

1. 首先执行同步带吗，打印出script start；

2. 遇到定时器timer1将其加入宏任务队列;
3. 之后是执行Promise, 打印出promise1, 由于Promise没有返回值, 所以后面的代码不会执行;
4. 然后执行同步代码, 打印出script end;
5. 继续执行下面的Promise, .then和.catch期望参数是一个函数, 这里传入的是一个数字, 因此就会发生值渗透, 将resolve(1)的值传到最后一个then, 直接打印出1;
6. 遇到第二个定时器, 将其加入到微任务队列, 执行微任务队列, 按顺序依次执行两个定时器, 但是由于定时器时间的原因, 会在两秒后先打印出timer2, 在四秒后打印出timer1。

26. 代码输出结果

```
const p1 = new Promise((resolve) => {
  setTimeout(() => {
    resolve('resolve3');
    console.log('timer1')
  }, 0)
  resolve('resovle1');
  resolve('resolve2');
}).then(res => {
  console.log(res) // resolve1
  setTimeout(() => {
    console.log(p1)
  }, 1000)
}).finally(res => {
  console.log('finally', res)
})
复制代码
```

执行结果为如下:

```
resolve1
finally undefined
timer1
Promise{<resolved>: undefined}
复制代码
```

需要注意的是最后一个定时器打印出的p1其实是 .finally 的返回值, 我们知道 .finally 的返回值如果在没有抛出错误的情况下默认会是上一个Promise的返回值, 而这道题中 .finally 上一个Promise是 .then(), 但是这个 .then() 并没有返回值, 所以p1打印出来的Promise的值会是 undefined, 如果在定时器的下面加上一个 return 1, 则值就会变成1。

27. 代码输出结果

```
console.log('1');

setTimeout(function() {
  console.log('2');
  process.nextTick(function() {
    console.log('3');
  })
  new Promise(function(resolve) {
    console.log('4');
    resolve();
  })
})
```

```

    }).then(function() {
        console.log('5')
    })
})
process.nextTick(function() {
    console.log('6');
})
new Promise(function(resolve) {
    console.log('7');
    resolve();
}).then(function() {
    console.log('8')
})

setTimeout(function() {
    console.log('9');
    process.nextTick(function() {
        console.log('10');
    })
    new Promise(function(resolve) {
        console.log('11');
        resolve();
    }).then(function() {
        console.log('12')
    })
})

```

复制代码

输出结果如下：

```

1
7
6
8
2
4
3
5
9
11
10
12

```

复制代码

(1) 第一轮事件循环流程分析如下：

- 整体script作为第一个宏任务进入主线程，遇到 `console.log`，输出1。
- 遇到 `setTimeout`，其回调函数被分发到宏任务Event Queue中。暂且记为 `setTimeout1`。
- 遇到 `process.nextTick()`，其回调函数被分发到微任务Event Queue中。记为 `process1`。
- 遇到 `Promise`，`new Promise` 直接执行，输出7。 `then` 被分发到微任务Event Queue中。记为 `then1`。
- 又遇到了 `setTimeout`，其回调函数被分发到宏任务Event Queue中，记为 `setTimeout2`。

宏任务Event Queue	微任务Event Queue
setTimeout1	process1
setTimeout2	then1

上表是第一轮事件循环宏任务结束时各Event Queue的情况，此时已经输出了1和7。发现了 process1 和 then1 两个微任务：

- 执行 process1，输出6。
- 执行 then1，输出8。

第一轮事件循环正式结束，这一轮的结果是输出1，7，6，8。

(2) 第二轮时间循环从 **setTimeout1** 宏任务开始：

- 首先输出2。接下来遇到了 process.nextTick()，同样将其分发到微任务Event Queue中，记为 process2。
- new Promise 立即执行输出4，then 也分发到微任务Event Queue中，记为 then2。

宏任务Event Queue	微任务Event Queue
setTimeout2	process2
	then2

第二轮事件循环宏任务结束，发现有 process2 和 then2 两个微任务可以执行：

- 输出3。
- 输出5。

第二轮事件循环结束，第二轮输出2，4，3，5。

(3) 第三轮事件循环开始，此时只剩setTimeout2了，执行。

- 直接输出9。
- 将 process.nextTick() 分发到微任务Event Queue中。记为 process3。
- 直接执行 new Promise，输出11。
- 将 then 分发到微任务Event Queue中，记为 then3。

宏任务Event Queue	微任务Event Queue
	process3
	then3

第三轮事件循环宏任务执行结束，执行两个微任务 process3 和 then3：

- 输出10。
- 输出12。

第三轮事件循环结束，第三轮输出9，11，10，12。

整段代码，共进行了三次事件循环，完整的输出为1，7，6，8，2，4，3，5，9，11，10，12。

28. 代码输出结果

```
console.log(1)

setTimeout(() => {
  console.log(2)
})

new Promise(resolve => {
  console.log(3)
  resolve(4)
}).then(d => console.log(d))

setTimeout(() => {
  console.log(5)
  new Promise(resolve => {
    resolve(6)
  }).then(d => console.log(d))
})

setTimeout(() => {
  console.log(7)
})

console.log(8)
复制代码
```

输出结果如下：

```
1
3
8
4
2
5
6
7
复制代码
```

代码执行过程如下：

1. 首先执行script代码，打印出1；
2. 遇到第一个定时器，加入到宏任务队列；
3. 遇到Promise，执行代码，打印出3，遇到resolve，将其加入到微任务队列；
4. 遇到第二个定时器，加入到宏任务队列；
5. 遇到第三个定时器，加入到宏任务队列；
6. 继续执行script代码，打印出8，第一轮执行结束；
7. 执行微任务队列，打印出第一个Promise的resolve结果：4；
8. 开始执行宏任务队列，执行第一个定时器，打印出2；
9. 此时没有微任务，继续执行宏任务中的第二个定时器，首先打印出5，遇到Promise，首先打印出6，遇到resolve，将其加入到微任务队列；
10. 执行微任务队列，打印出6；
11. 执行宏任务队列中的最后一个定时器，打印出7。

29. 代码输出结果

```
console.log(1);

setTimeout(() => {
  console.log(2);
  Promise.resolve().then(() => {
    console.log(3)
  });
});

new Promise((resolve, reject) => {
  console.log(4)
  resolve(5)
}).then((data) => {
  console.log(data);
})

setTimeout(() => {
  console.log(6);
})

console.log(7);
```

复制代码

代码输出结果如下：

```
1
4
7
5
2
3
6
```

复制代码

代码执行过程如下：

1. 首先执行script代码，打印出1；
2. 遇到第一个定时器setTimeout，将其加入到宏任务队列；
3. 遇到Promise，执行里面的同步代码，打印出4，遇到resolve，将其加入到微任务队列；
4. 遇到第二个定时器setTimeout，将其加入到宏任务队列；
5. 执行script代码，打印出7，至此第一轮执行完成；
6. 指定微任务队列中的代码，打印出resolve的结果：5；
7. 执行宏任务中的第一个定时器setTimeout，首先打印出2，然后遇到 Promise.resolve().then()，将其加入到微任务队列；
8. 执行完这个宏任务，就开始执行微任务队列，打印出3；
9. 继续执行宏任务队列中的第二个定时器，打印出6。

30. 代码输出结果

```
Promise.resolve().then(() => {
  console.log('1');
  throw 'Error';
}).then(() => {
  console.log('2');
}).catch(() => {
  console.log('3');
  throw 'Error';
}).then(() => {
  console.log('4');
}).catch(() => {
  console.log('5');
}).then(() => {
  console.log('6');
});
```

复制代码

执行结果如下：

```
1
3
5
6
```

复制代码

在这道题目中，我们需要知道，无论是thne还是catch中，只要throw 抛出了错误，就会被catch捕获，如果没有throw出错误，就被继续执行后面的then。

31. 代码输出结果

```
setTimeout(function () {
  console.log(1);
}, 100);

new Promise(function (resolve) {
  console.log(2);
  resolve();
  console.log(3);
}).then(function () {
  console.log(4);
  new Promise((resove, reject) => {
    console.log(5);
    setTimeout(() => {
      console.log(6);
    }, 10);
  })
});
console.log(7);
console.log(8);
```

复制代码

输出结果为：

```
2
3
7
8
4
5
6
1
复制代码
```

代码执行过程如下：

1. 首先遇到定时器，将其加入到宏任务队列；
2. 遇到Promise，首先执行里面的同步代码，打印出2，遇到resolve，将其加入到微任务队列，执行后面同步代码，打印出3；
3. 继续执行script中的代码，打印出7和8，至此第一轮代码执行完成；
4. 执行微任务队列中的代码，首先打印出4，如遇到Promise，执行其中的同步代码，打印出5，遇到定时器，将其加入到宏任务队列中，此时宏任务队列中有两个定时器；
5. 执行宏任务队列中的代码，这里我们需要注意是第一个定时器的时间为100ms，第二个定时器的时间为10ms，所以先执行第二个定时器，打印出6；
6. 此时微任务队列为空，继续执行宏任务队列，打印出1。

做完这道题目，我们就需要格外注意，每个定时器的时间，并不是所有定时器的时间都为0哦。

二、this

1. 代码输出结果

```
function foo() {
  console.log( this.a );
}

function doFoo() {
  foo();
}

var obj = {
  a: 1,
  doFoo: doFoo
};

var a = 2;
obj.doFoo()
复制代码
```

输出结果：2

在JavaScript中，this指向函数执行时的当前对象。在执行foo的时候，执行环境就是doFoo函数，执行环境为全局。所以，foo中的this是指向window的，所以会打印出2。

2. 代码输出结果

```
var a = 10
var obj = {
  a: 20,
  say: () => {
    console.log(this.a)
  }
}
obj.say()

var anotherObj = { a: 30 }
obj.say.apply(anotherObj)
```

复制代码

输出结果：10 10

我么知道，箭头函数时不绑定this的，它的this来自原其父级所处的上下文，所以首先会打印全局中的 a 的值10。后面虽然让say方法指向了另外一个对象，但是仍不能改变箭头函数的特性，它的this仍然是指向全局的，所以依旧会输出10。

但是，如果是普通函数，那么就会有完全不一样的结果：

```
var a = 10
var obj = {
  a: 20,
  say(){
    console.log(this.a)
  }
}
obj.say()
var anotherObj={a:30}
obj.say.apply(anotherObj)
```

复制代码

输出结果：20 30

这时，say方法中的this就会指向他所在的对象，输出其中的a的值。

3. 代码输出结果

```
function a() {
  console.log(this);
}
a.call(null);
```

复制代码

打印结果：window对象

根据ECMAScript262规范规定：如果第一个参数传入的对象调用者是null或者undefined，call方法将把全局对象（浏览器上是window对象）作为this的值。所以，不管传入null 还是 undefined，其this都是全局对象window。所以，在浏览器上答案是输出 window 对象。

要注意的是，在严格模式中，null 就是 null，undefined 就是 undefined：


```
'use strict';

function a() {
  console.log(this);
}
a.call(null); // null
a.call(undefined); // undefined
复制代码
```

4. 代码输出结果

```
var obj = {
  name : 'cuggz',
  fun : function(){
    console.log(this.name);
  }
}
obj.fun()      // cuggz
new obj.fun()  // undefined
复制代码
```

使用new构造函数时，其this指向的是全局环境window。

6. 代码输出结果

```
var obj = {
  say: function() {
    var f1 = () => {
      console.log("1111", this);
    }
    f1();
  },
  pro: {
    getPro: () => {
      console.log(this);
    }
  }
}
var o = obj.say;
o();
obj.say();
obj.pro.getPro();
复制代码
```

输出结果：

```
1111 window对象
1111 obj对象
window对象
复制代码
```

解析：

1. o(), o是在全局执行的, 而f1是箭头函数, 它是没有绑定this的, 它的this指向其父级的this, 其父级say方法的this指向的是全局作用域, 所以会打印出window;
2. obj.say(), 谁调用say, say的this就指向谁, 所以此时this指向的是obj对象;
3. obj.pro.getPro(), 我们知道, 箭头函数时不绑定this的, getPro处于pro中, 而对象不构成单独的作用域, 所以箭头的函数的this就指向了全局作用域window。

7. 代码输出结果

```
var myObject = {
  foo: "bar",
  func: function() {
    var self = this;
    console.log(this.foo);
    console.log(self.foo);
    (function() {
      console.log(this.foo);
      console.log(self.foo);
    })();
  }
};
myObject.func();
复制代码
```

输出结果: bar bar undefined bar

解析:

1. 首先func是由myObject调用的, this指向myObject。又因为var self = this;所以self指向myObject。
2. 这个立即执行匿名函数表达式是由window调用的, this指向window。立即执行匿名函数的作用域处于myObject.func的作用域中, 在这个作用域找不到self变量, 沿着作用域链向上查找self变量, 找到了指向 myObject对象的self。

8. 代码输出问题

```
window.number = 2;
var obj = {
  number: 3,
  db1: (function(){
    console.log(this);
    this.number *= 4;
    return function(){
      console.log(this);
      this.number *= 5;
    }
  })()
}
var db1 = obj.db1;
db1();
obj.db1();
console.log(obj.number);    // 15
console.log(window.number); // 40
复制代码
```

这道题目看清起来有点乱，但是实际上是考察this指向的：

1. 执行db1()时，this指向全局作用域，所以window.number * 4 = 8，然后执行匿名函数，所以window.number * 5 = 40；
2. 执行obj.db1()时，this指向obj对象，执行匿名函数，所以obj.number * 5 = 15。

9. 代码输出结果

```
var length = 10;
function fn() {
  console.log(this.length);
}

var obj = {
  length: 5,
  method: function(fn) {
    fn();
    arguments[0]() ;
  }
};

obj.method(fn, 1);
```

复制代码

输出结果： 10 2

解析：

1. 第一次执行fn()，this指向window对象，输出10。
2. 第二次执行arguments0，相当于arguments调用方法，this指向arguments，而这里传了两个参数，故输出arguments长度为2。

10. 代码输出结果

```
var a = 1;
function printA(){
  console.log(this.a);
}

var obj={
  a:2,
  foo:printA,
  bar:function(){
    printA();
  }
}

obj.foo(); // 2
obj.bar(); // 1
var foo = obj.foo;
foo(); // 1
```

复制代码

输出结果： 2 1 1

解析：

1. obj.foo(), foo 的this指向obj对象, 所以a会输出2;
2. obj.bar(), printA在bar方法中执行, 所以此时printA的this指向的是window, 所以会输出1;
3. foo(), foo是在全局对象中执行的, 所以其this指向的是window, 所以会输出1;

11. 代码输出结果

```
var x = 3;
var y = 4;
var obj = {
  x: 1,
  y: 6,
  getX: function() {
    var x = 5;
    return function() {
      return this.x;
    }();
  },
  getY: function() {
    var y = 7;
    return this.y;
  }
}
console.log(obj.getX()) // 3
console.log(obj.getY()) // 6
复制代码
```

输出结果: 3 6

解析:

1. 我们知道, 匿名函数的this是指向全局对象的, 所以this指向window, 会打印出3;
2. getY是由obj调用的, 所以其this指向的是obj对象, 会打印出6。

12. 代码输出结果

```
var a = 10;
var obt = {
  a: 20,
  fn: function(){
    var a = 30;
    console.log(this.a)
  }
}
obt.fn(); // 20
obt.fn.call(); // 10
(obt.fn)(); // 20
复制代码
```

输出结果: 20 10 20

解析:

1. obt.fn(), fn是由obt调用的, 所以其this指向obt对象, 会打印出20;
2. obt.fn.call(), 这里call的参数啥都没写, 就表示null, 我们知道如果call的参数为undefined或null, 那么this就会指向全局对象this, 所以会打印出 10;

3. (obt.fn()), 这里给表达式加了括号, 而括号的作用是改变表达式的运算顺序, 而在这里加与不加括号并无影响; 相当于 obt.fn(), 所以会打印出 20;

13. 代码输出结果

```
function a(xx){
  this.x = xx;
  return this
};
var x = a(5);
var y = a(6);

console.log(x.x) // undefined
console.log(y.x) // 6
复制代码
```

输出结果: undefined 6

解析:

1. 最关键的就是var x = a(5), 函数a是在全局作用域调用, 所以函数内部的this指向window对象。所以 **this.x = 5 就相当于: window.x = 5**。之后 return this, 也就是说 var x = a(5) 中的x变量的值是window, 这里的x将函数内部的x的值覆盖了。然后执行console.log(x.x), 也就是console.log(window.x), 而window对象中没有x属性, 所以会输出undefined。
2. 当指向y.x时, 会给全局变量中的x赋值为6, 所以会打印出6。

14. 代码输出结果

```
function foo(something){
  this.a = something
}

var obj1 = {
  foo: foo
}

var obj2 = {}

obj1.foo(2);
console.log(obj1.a); // 2

obj1.foo.call(obj2, 3);
console.log(obj2.a); // 3

var bar = new obj1.foo(4)
console.log(obj1.a); // 2
console.log(bar.a); // 4
复制代码
```

输出结果: 2 3 2 4

解析:

1. 首先执行obj1.foo(2); 会在obj中添加a属性，其值为2。之后执行obj1.a，a是右obj1调用的，所以this指向obj，打印出2；
2. 执行 obj1.foo.call(obj2, 3) 时，会将foo的this指向obj2，后面就和上面一样了，所以会打印出3；
3. obj1.a会打印出2；
4. 最后就是考察this绑定的优先级了，new 绑定是比隐式绑定优先级高，所以会输出4。

15. 代码输出结果

```
function foo(something){
  this.a = something
}

var obj1 = {}

var bar = foo.bind(obj1);
bar(2);
console.log(obj1.a); // 2

var baz = new bar(3);
console.log(obj1.a); // 2
console.log(baz.a); // 3
```

复制代码

输出结果： 2 2 3

这道题目和上面题目差不多，主要都是考察this绑定的优先级。记住以下结论即可：**this绑定的优先级：new绑定 > 显式绑定 > 隐式绑定 > 默认绑定。**

三、作用域&变量提升&闭包

1. 代码输出结果

```
(function(){
  var x = y = 1;
})();
var z;

console.log(y); // 1
console.log(z); // undefined
console.log(x); // Uncaught ReferenceError: x is not defined
```

复制代码

这段代码的关键在于：var x = y = 1; 实际上这里是从右往左执行的，首先执行y = 1, 因为y没有使用var声明，所以它是一个全局变量，然后第二步是将y赋值给x，讲一个全局变量赋值给了一个局部变量，最终，x是一个局部变量，y是一个全局变量，所以打印x是报错。

2. 代码输出结果

```
var a, b
(function () {
  console.log(a);
  console.log(b);
  var a = (b = 3);
  console.log(a);
  console.log(b);
})();
console.log(a);
console.log(b);
```

复制代码

输出结果：

```
undefined
undefined
3
3
undefined
3
```

复制代码

这个题目和上面题目考察的知识点类似，b赋值为3，b此时是一个全局变量，而将3赋值给a，a是一个局部变量，所以最后打印的时候，a仍旧是undefined。

3. 代码输出结果

```
var friendName = 'world';
(function() {
  if (typeof friendName === 'undefined') {
    var friendName = 'Jack';
    console.log('Goodbye ' + friendName);
  } else {
    console.log('Hello ' + friendName);
  }
})();
```

复制代码

输出结果：Goodbye Jack

我们知道，在JavaScript中，Function 和 var 都会被提升（变量提升），所以上面的代码就相当于：

```
var name = 'world!';
(function () {
  var name;
  if (typeof name === 'undefined') {
    name = 'Jack';
    console.log('Goodbye ' + name);
  } else {
    console.log('Hello ' + name);
  }
})();
```

复制代码

这样，答案就一目了然了。

4. 代码输出结果

```
function fn1(){
  console.log('fn1')
}
var fn2

fn1()
fn2()

fn2 = function() {
  console.log('fn2')
}

fn2()
复制代码
```

输出结果：

```
fn1
Uncaught TypeError: fn2 is not a function
fn2
复制代码
```

这里也是在考察变量提升，关键在于第一个fn2()，这时fn2仍是一个undefined的变量，所以会报错fn2不是一个函数。

5. 代码输出结果

```
function a() {
  var temp = 10;
  function b() {
    console.log(temp); // 10
  }
  b();
}
a();

function a() {
  var temp = 10;
  b();
}
function b() {
  console.log(temp); // 报错 Uncaught ReferenceError: temp is not defined
}
a();
复制代码
```

在上面的两段代码中，第一段是可以正常输出，这个应该没啥问题，关键在于第二段代码，它会报错Uncaught ReferenceError: temp is not defined。这时因为在b方法执行时，temp 的值为undefined。

6. 代码输出结果

```
var a=3;
function c(){
  alert(a);
}
(function(){
  var a=4;
  c();
})();
```

复制代码

js中变量的作用域链与定义时的环境有关，与执行时无关。执行环境只会改变this、传递的参数、全局变量等

7. 代码输出问题

```
function fun(n, o) {
  console.log(o)
  return {
    fun: function(m){
      return fun(m, n);
    }
  };
}
var a = fun(0); a.fun(1); a.fun(2); a.fun(3);
var b = fun(0).fun(1).fun(2).fun(3);
var c = fun(0).fun(1); c.fun(2); c.fun(3);
```

复制代码

输出结果：

```
undefined 0 0 0
undefined 0 1 2
undefined 0 1 1
```

复制代码

这是一道关于闭包的题目，对于fun方法，调用之后返回的是一个对象。我们知道，当调用函数的时候传入的实参比函数声明时指定的形参个数要少，剩下的形参都将设置为undefined值。所以

`console.log(o);` 会输出undefined。而a就是是fun(0)返回的那个对象。也就是说，函数fun中参数n的值是0，而返回的那个对象中，需要一个参数n，而这个对象的作用域中没有n，它就继续沿着作用域向上一级的作用域中寻找n，最后在函数fun中找到了n，n的值是0。了解了这一点，其他运算就很简单了，以此类推。

8. 代码输出结果

```

f = function() {return true;};
g = function() {return false;};
(function() {
    if (g() && [] == ![]) {
        f = function f() {return false;};
        function g() {return true;}
    }
})();
console.log(f());
复制代码

```

输出结果: false

这里首先定义了两个变量f和g, 我们知道变量是可以重新赋值的。后面是一个匿名自执行函数, 在 if 条件中调用了函数 g(), 由于在匿名函数中, 又重新定义了函数g, 就覆盖了外部定义的变量g, 所以, 这里调用的是内部函数 g 方法, 返回为 true。第一个条件通过, 进入第二个条件。

第二个条件是[] == ![], 先看 ![], 在 JavaScript 中, 当用于布尔运算时, 比如在这里, 对象的非空引用被视为 true, 空引用 null 则被视为 false。由于这里不是一个 null, 而是一个没有元素的数组, 所以 [] 被视为 true, 而 ![] 的结果就是 false 了。当一个布尔值参与到条件运算的时候, true 会被看作 1, 而 false 会被看作 0。现在条件变成了 [] == 0 的问题了, 当一个对象参与条件比较的时候, 它会被求值, 求值的结果是数组成为一个字符串, [] 的结果就是 "", 而 "" 会被当作 0, 所以, 条件成立。

两个条件都成立, 所以会执行条件中的代码, f 在定义是没有使用var, 所以他是一个全局变量。因此, 这里会通过闭包访问到外部的变量 f, 重新赋值, 现在执行 f 函数返回值已经成为 false 了。而 g 则不会有这个问题, 这里是一个函数内定义的 g, 不会影响到外部的 g 函数。所以最后的结果就是 false。

四、原型&继承

1. 代码输出结果

```

function Person(name) {
    this.name = name
}
var p2 = new Person('king');
console.log(p2.__proto__) //Person.prototype
console.log(p2.__proto__.__proto__) //Object.prototype
console.log(p2.__proto__.__proto__.__proto__) // null
console.log(p2.__proto__.__proto__.__proto__.__proto__)//null后面没有了, 报错
console.log(p2.__proto__.__proto__.__proto__.__proto__.__proto__)//null后面没有了, 报错
console.log(p2.constructor)//Person
console.log(p2.prototype)//undefined p2是实例, 没有prototype属性
console.log(Person.constructor)//Function 一个空函数
console.log(Person.prototype)//打印出Person.prototype这个对象里所有的方法和属性
console.log(Person.prototype.constructor)//Person
console.log(Person.prototype.__proto__)// Object.prototype
console.log(Person.__proto__) //Function.prototype
console.log(Function.prototype.__proto__)//Object.prototype
console.log(Function.__proto__)//Function.prototype
console.log(Object.__proto__)//Function.prototype
console.log(Object.prototype.__proto__)//null
复制代码

```

这道义题目考察原型、原型链的基础，记住就可以了。

2. 代码输出结果

```
// a
function Foo () {
  getName = function () {
    console.log(1);
  }
  return this;
}
// b
Foo.getName = function () {
  console.log(2);
}
// c
Foo.prototype.getName = function () {
  console.log(3);
}
// d
var getName = function () {
  console.log(4);
}
// e
function getName () {
  console.log(5);
}

Foo.getName();           // 2
getName();               // 4
Foo().getName();         // 1
getName();               // 1
new Foo().getName();     // 2
new Foo().getName();     // 3
new new Foo().getName(); // 3
```

复制代码

输出结果：2 4 1 1 2 3 3

解析：

1. **Foo.getName()**， Foo为一个函数对象，对象都可以有属性，b 处定义Foo的getName属性为函数，输出2；
2. **getName()**， 这里看d、e处，d为函数表达式，e为函数声明，两者区别在于变量提升，函数声明的5 会被后边函数表达式的4 覆盖；
3. **** Foo().getName()**， ** 这里要看a处，在Foo内部将全局的getName重新赋值为 console.log(1) 的函数，执行Foo()返回 this，这个this指向window，Foo().getName() 即为window.getName()，输出 1；
4. **getName()**， 上面3中，全局的getName已经被重新赋值，所以这里依然输出 1；
5. **new Foo.getName()**， 这里等价于 new (Foo.getName())，先执行 Foo.getName()，输出 2，然后new一个实例；
6. **new Foo().getName()**， 这里等价于 (new Foo()).getName()，先new一个Foo的实例，再执行这个实例的getName方法，但是这个实例本身没有这个方法，所以去原型链~~protot~~**prototype**上边找，实例~~protot~~**prototype** === Foo.prototype，所以输出 3；

7. `new new Foo().getName()`，这里等价于`new (new Foo().getName())`，如上述6，先输出 3，然后`new` 一个 `new Foo().getName()` 的实例。

3. 代码输出结果

```
var F = function() {};  
Object.prototype.a = function() {  
  console.log('a');  
};  
Function.prototype.b = function() {  
  console.log('b');  
}  
var f = new F();  
f.a();  
f.b();  
F.a();  
F.b()  
复制代码
```

输出结果：

```
a  
Uncaught TypeError: f.b is not a function  
a  
b  
复制代码
```

解析：

1. `f` 并不是 `Function` 的实例，因为它本来就不是构造函数，调用的是 `Function` 原型链上的相关属性和方法，只能访问到 `Object` 原型链。所以 `f.a()` 输出 `a`，而 `f.b()` 就报错了。
2. `F` 是个构造函数，而 `F` 是构造函数 `Function` 的一个实例。因为 `F instanceof Object === true`，`F instanceof Function === true`，由此可以得出结论：`F` 是 `Object` 和 `Function` 两个的实例，即 `F` 能访问到 `a`，也能访问到 `b`。所以 `F.a()` 输出 `a`，`F.b()` 输出 `b`。

4. 代码输出结果

```
function Foo(){  
  Foo.a = function(){  
    console.log(1);  
  }  
  this.a = function(){  
    console.log(2)  
  }  
}  
  
Foo.prototype.a = function(){  
  console.log(3);  
}  
  
Foo.a = function(){  
  console.log(4);  
}
```

```
Foo.a();
let obj = new Foo();
obj.a();
Foo.a();
```

复制代码

输出结果：4 2 1

解析：

1. Foo.a() 这个是调用 Foo 函数的静态方法 a，虽然 Foo 中有优先级更高的属性方法 a，但 Foo 此时没有被调用，所以此时输出 Foo 的静态方法 a 的结果：4
2. let obj = new Foo(); 使用了 new 方法调用了函数，返回了函数实例对象，此时 Foo 函数内部的属性方法初始化，原型链建立。
3. obj.a(); 调用 obj 实例上的方法 a，该实例上目前有两个 a 方法：一个是内部属性方法，另一个是原型上的方法。当这两者都存在时，首先查找 ownProperty，如果没有才去原型链上找，所以调用实例上的 a 输出：2
4. Foo.a(); 根据第2步可知 Foo 函数内部的属性方法已初始化，覆盖了同名的静态方法，所以输出：1

5. 代码输出结果

```
function Dog() {
  this.name = 'puppy'
}
Dog.prototype.bark = () => {
  console.log('woof!woof!')
}
const dog = new Dog()
console.log(Dog.prototype.constructor === Dog && dog.constructor === Dog && dog instanceof Dog)
```

复制代码

输出结果：true

解析：因为constructor是prototype上的属性，所以dog.constructor实际上就是指向Dog.prototype.constructor；constructor属性指向构造函数。instanceof而实际检测的是类型是否在实例的原型链上。

constructor是prototype上的属性，这一点很容易被忽略掉。constructor和instanceof 的作用是不同的，感性地说，constructor的限制比较严格，它只能严格对比对象的构造函数是不是指定的值；而instanceof比较松散，只要检测的类型在原型链上，就会返回true。

6. 代码输出结果

```

var A = {n: 4399};
var B = function(){this.n = 9999};
var C = function(){var n = 8888};
B.prototype = A;
C.prototype = A;
var b = new B();
var c = new C();
A.n++;
console.log(b.n);
console.log(c.n);
复制代码

```

输出结果: 9999 4400

解析:

1. console.log(b.n), 在查找b.n是首先查找 b 对象自身有没有 n 属性, 如果没有会去原型 (prototype) 上查找, 当执行var b = new B()时, 函数内部this.n=9999(此时this指向 b) 返回b对象, b对象有自身的n属性, 所以返回 9999。
2. console.log(c.n), 同理, 当执行var c = new C()时, c对象没有自身的n属性, 向上查找, 找到原型 (prototype) 上的 n 属性, 因为 A.n++(此时对象A中的n为4400), 所以返回4400。

7. 代码输出问题

```

function A(){
}
function B(a){
    this.a = a;
}
function C(a){
    if(a){
        this.a = a;
    }
}
A.prototype.a = 1;
B.prototype.a = 1;
C.prototype.a = 1;

console.log(new A().a);
console.log(new B().a);
console.log(new C(2).a);
复制代码

```

输出结果: 1 undefined 2

解析:

1. console.log(new A().a), new A()为构造函数创建的对象, 本身没有a属性, 所以向它的原型去找, 发现原型的a属性的属性值为1, 故该输出值为1;
2. console.log(new B().a), ew B()为构造函数创建的对象, 该构造函数有参数a, 但该对象没有传参, 故该输出值为undefined;
3. console.log(new C(2).a), new C()为构造函数创建的对象, 该构造函数有参数a, 且传的实参为2, 执行函数内部, 发现if为真, 执行this.a = 2,故属性a的值为2。

8 代码输出问题

```
function Parent() {
  this.a = 1;
  this.b = [1, 2, this.a];
  this.c = { demo: 5 };
  this.show = function () {
    console.log(this.a , this.b , this.c.demo );
  }
}

function Child() {
  this.a = 2;
  this.change = function () {
    this.b.push(this.a);
    this.a = this.b.length;
    this.c.demo = this.a++;
  }
}

Child.prototype = new Parent();
var parent = new Parent();
var child1 = new Child();
var child2 = new Child();
child1.a = 11;
child2.a = 12;
parent.show();
child1.show();
child2.show();
child1.change();
child2.change();
parent.show();
child1.show();
child2.show();
```

复制代码

输出结果:

```
parent.show(); // 1 [1,2,1] 5

child1.show(); // 11 [1,2,1] 5
child2.show(); // 12 [1,2,1] 5

parent.show(); // 1 [1,2,1] 5

child1.show(); // 5 [1,2,1,11,12] 5

child2.show(); // 6 [1,2,1,11,12] 5
```

复制代码

这道题目值得神帝，他涉及到的知识点很多，例如**this的指向**、**原型**、**原型链**、**类的继承**、**数据类型**等。

解析:

1. `parent.show()`, 可以直接获得所需的值, 没啥好说的;
2. `child1.show()`, `Child` 的构造函数原本是指向 `Child` 的, 题目显式将 `Child` 类的原型对象指向了 `Parent` 类的一个实例, 需要注意 `Child.prototype` 指向的是 `Parent` 的实例 `parent`, 而不是指向 `Parent` 这个类。
3. `child2.show()`, 这个也没啥好说的;
4. `parent.show()`, `parent` 是一个 `Parent` 类的实例, `Child.prototype` 指向的是 `Parent` 类的另一个实例, 两者在堆内存中互不影响, 所以上述操作不影响 `parent` 实例, 所以输出结果不变;
5. `child1.show()`, `child1` 执行了 `change()` 方法后, 发生了怎样的变化呢?

- **`this.b.push(this.a)`**, *由于`this`的动态指向特性, `this.b`会指向`Child.prototype`上的`*b`数组,`this.a`会指向`child1`的`a`属性,所以`Child.prototype.b`变成了`[1,2,1,11]`;
- **`this.a = this.b.length`**, *这条语句中`this.a`和`this.b`的指向与上一句一致, 故结果为`child1.a`变为`*4`;
- **`this.c.demo = this.a++`**, *由于`child1`自身属性并没有`*c`这个属性, 所以此处的`this.c`会指向`Child.prototype.c`, `this.a`值为`4`, 为原始类型, 故赋值操作时会直接赋值, `Child.prototype.c.demo`的结果为`4`, 而`this.a`随后自增为`5(4 + 1 = 5)`。

1. `child2` 执行了 `change()` 方法, 而 `child2` 和 `child1` 均是 `Child` 类的实例, 所以他们的原型链指向同一个原型对象 `Child.prototype`, 也就是同一个 `parent` 实例, 所以 `child2.change()` 中所有影响到原型对象的语句都会影响 `child1` 的最终输出结果。

- **`this.b.push(this.a)`**, *由于`this`的动态指向特性, `this.b`会指向`Child.prototype`上的`*b`数组,`this.a`会指向`child2`的`a`属性,所以`Child.prototype.b`变成了`[1,2,1,11,12]`;
- **`this.a = this.b.length`**, *这条语句中`this.a`和`this.b`的指向与上一句一致, 故结果为`child2.a`变为`*5`;
- **`this.c.demo = this.a++`**, *由于`child2`自身属性并没有`*c`这个属性, 所以此处的`this.c`会指向`Child.prototype.c`, 故执行结果为`Child.prototype.c.demo`的值变为`child2.a`的值`5`, 而`child2.a`最终自增为`6(5 + 1 = 6)`。

9. 代码输出结果

```
function SuperType(){
    this.property = true;
}

SuperType.prototype.getSupervalue = function(){
    return this.property;
};

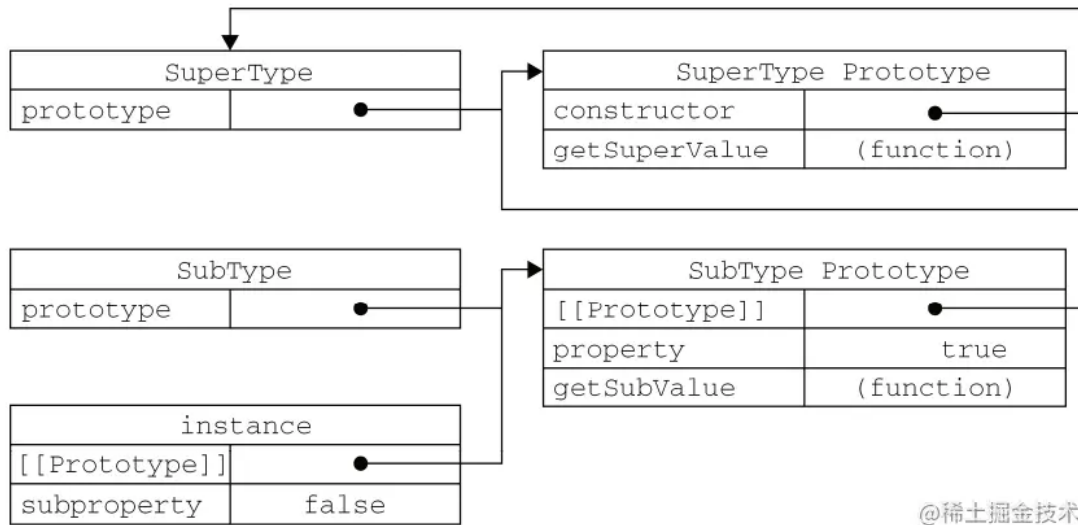
function SubType(){
    this.subproperty = false;
}

SubType.prototype = new SuperType();
SubType.prototype.getSubValue = function (){
    return this.subproperty;
};

var instance = new SubType();
console.log(instance.getSupervalue());
复制代码
```


输出结果: true

实际上, 这段代码就是在实现原型链继承, SubType继承了SuperType, 本质是重写了SubType的原型对象, 代之以一个新类型的实例。SubType的原型被重写了, 所以instance.constructor指向的是SuperType。具体如下:



@稀土掘金技术社区