1. 变量的声明，let/var/const
2. 箭头函数，this指向
3. 数据类型：基本数据和引用数据，
   1. 基础数据：复制的是栈
   2. 引用数据：复制的是堆（地址）
4. 类：构造函数
5. Js中，所有函数都是对象
6. 原型、原型链
7. 事件传播三阶段：捕获->目标->冒泡
8. 除基本对象（Object、Function、Array等）外，所有对象都有原型
9. 所有对象的键（不包括 Symbol）在底层都是字符串，即使你自己没有将其作为字符串输入
10. 如果你有两个名称相同的键，则键会被替换掉。它仍然位于第一个键出现的位置，但是值是最后出现那个键的值。
11. For循环：如果某个条件返回 true，则 continue 语句跳过本次迭代。
12. Reduce: arr.reduce(callback, initValue)
    1. Callback(): 4个参数，分别prev、cur、index、arr
    2. initValue: 初始值
13. setInterval 返回一个唯一的 id。此 id 可被用于 clearInterval 函数来取消定时。
14. Promise.all 和 promise.race
15. 通过defineProperty方法，我们可以给对象添加一个新属性，或者修改已经存在的属性。而我们使用defineProperty方法给对象添加了一个属性之后，属性默认为 不可枚举 (not enumerable). Object.keys方法仅返回对象中 可枚举 (enumerable) 的属性
16. push()方法返回新数组的长度
17. Object.freeze使得无法添加、删除或修改对象的属性（除非属性的值是另一个对象）。
18. 使用||运算符，我们可以返回第一个真值。如果所有值都是假值，则返回最后一个值。
    1. 空对象{}和空数组[]是一个真值