



let和const命令





15

let 命令

ES6 新增了 let 命令,用于声明变量。它的用法类似于 var,但是 所声明的变量,只在 let 命令所在的代码块内有效。

```
{
    let a = 10;
    var b = 1;
}
a // ReferenceError: a is not defined.
b //1
```

上面的代码在代码块之中,分别用 let 和 var 声明了两个变量。 然后在代码块之外调用这两个变量,结果 let 声明的变量报错,var 声明的变量返回正确的值。这表明,let 声明的变量只在它所在的代码 块内有效。



16 第 2 章 • let 和 const 命令

var a = [];

下面的代码如果使用 var,则最后输出的是"9"。

```
for (var i = 0; i < 10; i++) {</pre>
 var c = i;
 a[i] = function () {
   console.log(c);
 };
}
a[6](); // 9
    而如果使用 let, 声明的变量仅在块级作用域内有效, 于是最后
输出的是"6"。
var a = [];
for (var i = 0; i < 10; i++) {</pre>
 let c = i;
 a[i] = function () {
   console.log(c);
 };
}
a[6](); // 6
```

let 不像 var 那样,会发生"变量提升"现象。

```
function do_something() {
  console.log(foo); // ReferenceError
  let foo = 2;
}
```

上面的代码在声明 foo 之前,就使用了这个变量,结果会抛出一个错误。



块级作用域 17

注意, let 不允许在相同作用域内, 重复声明同一个变量。

```
// 报错
{
    let a = 10;
    var a = 1;
}
// 报错
{
    let a = 10;
    let a = 1;
}
```

块级作用域

let 实际上为 JavaScript 新增了块级作用域。

```
function f1() {
  let n = 5;
  if (true) {
     let n = 10;
  }
  console.log(n); // 5
}
```

上面的函数有两个代码块,都声明了变量 n,运行后输出 5。这表示外层代码块不受内层代码块的影响。如果使用 var 定义变量 n,最后输出的值就是 10。



18 第 2 章 • let 和 const 命令

块级作用域的出现,实际上使得广为应用的立即执行匿名函数 (IIFE) 不再必要了。

```
// IIFE 写法
(function () {
   var tmp = ...;
}());
// 块级作用域写法
   let tmp = ...;
}
    另外, ES6 也规定, 函数本身的作用域, 在其所在的块级作用域
之内。
function f() { console.log('I am outside!'); }
(function () {
 if(false) {
   // 重复声明一次函数 f
   function f() { console.log('I am inside!'); }
 }
 f();
}());
```

上面的代码在 ES5 中运行,会得到 "I am inside!",但是在 ES6 中运行,则会得到 "I am outside!"。



const 命令 19

const 命令

const 用来声明常量。一旦声明,其值就不能改变。

```
const PI = 3.1415;
PI // 3.1415

PI = 3;
PI // 3.1415

const PI = 3.1;
PI // 3.1415
```

上面的代码表明改变常量的值是不起作用的。需要注意的是,对常量重新赋值不会报错,只会默默地失败。

const 的作用域与 let 命令相同:只在声明所在的块级作用域内有效。

```
if (condition) {
    const MAX = 5;
}

// 常量 MAX 在此处不可得
    const 声明的常量,也与let 一样不可重复声明。
var message = "Hello!";
let age = 25;

// 以下两行都会报错
const message = "Goodbye!";
```



20 第 2 章 • let 和 const 命令

const age = 30;