工艺实训课 JS

基础 JS

用户体验：JS在用户体验方面功不可没；

耐得住寂寞，经得住诱惑。

在真正的学习JS的过程之中，并没有什么炫酷的效果。

JAVASCRIPT：雷峰塔，nodejs做服务器

JAVA：雷锋，做服务器

国有国法，班有班规，语言也有自己的规矩，就是语法；

如果说一门语言是一门功夫，语法就是招式；

语言很弱小，平台很强大。

## 变量：

Js里面的变量是弱类型，声明的时候不需要指定类型；

严格区分大小写。

### 变量的声明：

var声明变量， let声明变量；const声明静态变量；

### 变量的类型：

**基础类型**：基础类型里面的数据是不能修改的

数字、字符串、布尔(true, false)、null、undefined

Undefined:

声明的变量没有赋值，

声明的函数没有返回值，

访问对象不存在的属性，

访问数组不存在的元素

Null：一切皆为对象(Object)，万物皆空。

**引用类型**：值可以直接修改

数组：本质就是对象；

对象：使用大括号，类（抽象）和对象（实例化）的关系；

JSON：也是对象类型

函数

## 构造函数：

函数名称首字母大写（推荐）；

## 事件

Js就是搞事情的；

事件三要素：

事件源：你操作的对象

事件:发生的动作

事件处理函数：具体要干什么，并实现什么效果

事件：开灯

事件源：开关

事件：点击

事件处理函数：接通火线

**语法结构：**

事件源.事件 = function（）{

具体的js代码

}

## 获取元素：

document.querySelector(‘选择器’)

document.querySelectorAll(‘选择器’)

## 定时器：

setTimeout

setInterval

## 双色球摇奖：

1. 六个红球，一个蓝球；
2. 红球取值范围1-33，并且不能重复；
3. 蓝球取值范围1-16,不存在重复问题。
4. 摇奖的时候多个数字不断的变换，最后确定一个；