《深入理解JavaScript》

1. 基础JavaScript
2. ECMAScript是JavaScript的官方命名。

JavaScript指的是一种编程语言，ECMAScript是这种语言的规范名字。

1. 一个等于号=，用于为变量赋值。

三个等于号===，用于比较两个值。

1. 语句“做事情”。程序其实就是一系列的语句的集合。

例：var foo; 用来声明（创建）一个变量foo

表达式产生值。通常是函数的参数，或是赋值的右边部分。例：3\*7

在JavaScript中，表达式可以用在所有需要语句的

例：foo(7,1) 整个这行就是一条语句（表达式语句），这个函数调用foo(7,1)也是一个表达式。

1. 分号：用于结束语句，而不是语句块。

函数表达式作为一个表达式时，分号出现在块之后。

1. 单行注释// 多行注释/\* \*/
2. 变量声明 var foo;

声明与赋值同时进行：var foo = 6;

为一个已有变量进行赋值：foo = 6;

1. 复合赋值运算符：如+= x + = 1;意义为x = x + 1;
2. 标识符：JavaScript中各种语法的名称。

由字母、数字、下划线\_或美元符号$表示；

不能以数字开头；区分大小写；

1. 属性：一条记录的字段。通过点(.)操作符可以读取属性。

也可通过点操作符给属性赋值，也可调用方法。

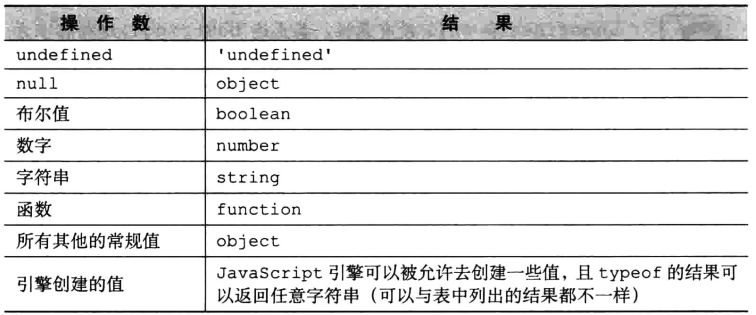
1. 原始值（基本类型值）：数字、布尔值、字符串、null和undefined

其他值都是对象。每个对象都有唯一的标识且只（严格地）等于自己。

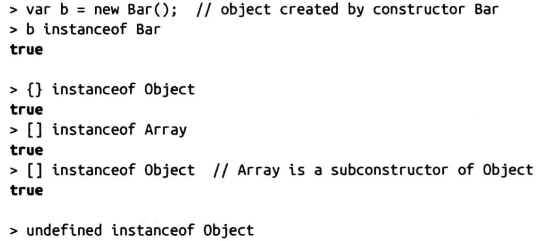
1. 原始值特点：
2. 按值进行比较
3. 不可改变。其属性不能被改变、添加或移除
4. 对象：
5. 简单对象，可以通过对象字面量来创建。
6. 数组，可以通过数组字面量来创建。
7. 正则表达式，可以通过正则表达式字面量来创建。
8. 对象特点：
9. 按引用进行比较。{}==={}为false，这是不同的空对象。
10. 默认可变，对象属性可以很自由地被改变、添加和移除。
11. 基本数据类型：真实数值存在栈区中。

对象类型：地址存在栈区，真实数值存在堆区中。

1. undefined：未被初始化的变量、丢失的参数、访问不存在的属性时，会得到。没有属性。
2. null：在用到对象的时候它表示空值（例如参数、对象链中的最后一个元素等）。没有属性。
3. typeof



1. instanceof





1. 布尔值true和false。以下运算符会产生布尔值。
2. 二元逻辑运算符：&&与，||或
3. 前置逻辑运算符：!非
4. 比较运算符：相等运算符：===、!==、==、!=

排序运算符（针对字符串及数字）：> , >= , < , <=

1. 真值与假值

false：undefined、null；布尔值：false；数字：-0、NaN；空字符串

其他的所有值（包括所有对象）都会被当成true。

被解释为false的值可被称为假值，被解释为true的值被称为真值。

1. 二元逻辑运算符
2. 与（&&）

如果第一个运算数是假值，返回它。如果第二个运算数是真值，返回第二个运算数。

1. 或（||）

如果第一个运算数是真值，返回它。如果第二个运算数是假值，返回第二个运算数。

1. 等式运算符
2. 严格相等运算符（===） 仅当两个操作数的类型相同且值相等为 true
3. 宽松相等运算符（==） 在进行比较之前，将两个操作数转换成相同的类型
4. JS中所有的数字都是浮点数。也包含特殊的数字NaN。Infinity多数情况下也是一个错误的值。Infinity比任何数都要大，-Infinity比任何一个数都要小（NaN除外）。常用作表示默认值。
5. 算数运算符：加法+ 减法- 乘法\* 除法/ 取模% 增量++变量/变量++ 减量--变量/变量-- 负值-值 转变成数字+值

全局对象Math，还会以函数方式提供更多算术运算。