

对象

1. 对象引用

如果不同的变量名指向同一个对象，那么它们都是这个对象的引用，也就是说指向同一个内存地址。修改其中一个变量，会影响到其他所有变量。

```
let o1 = {};  
let o2 = o1;  
  
o1.a = 1;  
o2.a // 1  
  
o2.b = 2;  
o1.b // 2
```

如果取消某一个变量对于原对象的引用，比如将其变成原始类型值，不会影响到另一个变量。

```
let o1 = {};  
let o2 = o1;  
  
o1 = 1;  
o2 // {}
```

这种引用只局限于对象，如果两个变量指向同一个原始类型的值。那么，变量这时都是值的拷贝。

```
let x = 1;  
let y = x;  
  
x = 2;  
y // 1
```

1.1. 属性读取

数字键可以不加引号，因为会自动转成字符串。

```
let obj = {  
  0.7: 'Hello World'  
};  
  
obj['0.7'] // "Hello World"  
obj[0.7] // "Hello World"
```

数值键名不能使用点运算符（因为会被当成小数点），只能使用方括号运算符。

```
let obj = {  
  123: 'hello world'  
};  
  
obj.123 // 报错  
obj[123] // "hello world"
```

1.2. 属性删除

删除一个不存在的属性，`delete` 不报错，而且返回 `true`。

```
let obj = {};  
delete obj.p // true
```

1.3. 属性是否存在

1.3.1. `in` 运算符

```
let obj = { p: 1 };  
'p' in obj // true  
'toString' in obj // true
```

对象 `obj` 本身并没有 `toString` 属性，但是 `in` 运算符会返回 `true`，因为这个属性是继承的。

1.3.2. `hasOwnProperty` 方法

`hasOwnProperty` 方法判断是否是对象自身的属性。

```
let obj3 = {a: 1, b: 2};  
'a' in obj3 // true  
'toString' in obj3 // true  
obj3.hasOwnProperty('toString') // false  
  
let obj4 = {'c': 4, 'toString': 5}  
obj4.hasOwnProperty('toString'); // true
```