1.1背景

1.1.1javascipt与ECMAScript

ECMAScript是JavaScript的官方命名。

JavaScript是一种编程语言。

ECMAScript是这种语言规范的名字。

1.1.2 JAVAScript的影响和本质

了解即可

1.2语法

1.2.1 语法概述

主要是等于号。

一个等于号是用于变量赋值。

三个连续的等于号，用于比较两个值。

1.2.2 语句和表达式

1.2.3 分号

1.2.4 注释

1.3 变量和赋值

有一些不能当变量名

case while等

1.4 值

所有的值都有属性，每一个属性都有一个KEY(或者是name）和一个value。可以认为，属性就像是一条记录的字段。通过. （点操作符）就可以读取属性，还可以调用方法。

1.4.1 原始值和对象

原始值：布尔值，数字，字符串，null和undefined。

其他的值都是对象。

主要区别：

比较方式。

每个对象都有惟一的标识且只等于自己。

原始值有的时候会相等。

1.4.2 原始值

（1）按值进行比较

（2）不可改变

其属性不能被改变，添加和移除。

1.4.3 对象

（1）按照引用来比较

（2）默认是可变的’

对象的属性可以很自由的改变，添加和移除。

1.4.4 undefined和null

（1）undefined

意思是没有值。

没有被初始化的变量的值是undefined。

丢失的参数也是undefined。

访问不存在的也是undefined。

（2）null

意思是没有对象。在用到对象的时候他表示空值。

他们两个都没又有属性。

1.4.5 使用typedof和instanceof对值进行分类

（1）typeof 用于原始值。

typeof true 返回的是这个值类型的字符串‘boolean’。

null的返回值是 object。

函数的是function。

所有的其他的常规值是object。

1

2

3

4

（2）instanceof 用于对象

var b = new bar();

b instanceof Bar;

true;

1.5 布尔值

true和false

与或非会产生布尔值。

还有比较运算符=== ,!,，！=；

1.5.1 真值与假值

1.5.2 二元逻辑运算符

1.5.3 等式运算符

1.6 数字

JavaScript中所有的数字都是浮点数。

1.7 运算符

1.8 字符串

1.9 语句

1.10 函数

1.10.1 定义函数

（1）函数声明

function add（）{

}

（2）给变量赋值为函数表达式

var add = function（）{

}；

1.10.2 参数太多或者太少

（1）太多

多的会被忽略

（2）太少

少的得到undefined。

1.10.3 特殊的变量arguments

function f（）{return arguments}

var args =f（‘a’，‘b’，‘c’）；

args.length 是3；

1.13 变量作用域和闭包

1.13.1 变量是函数作用域的

一个变量的作用域总是完整的函数。

1.13.2 变量的提升特性

声明会被移动到函数的开始处，而赋值就还在原来的位置进行。

1.13.3 闭包

每个函数都和他周围的变量保持着联系，哪怕他离开时被创建的作用域也是如此。举个栗子。

1.14 对象和构造函数

1.14.1 单一对象

对象是一组属性的集合。每一个属性都是一个键值对，键名都是字符串，值可以是JavaScript的任意值。

（1）以函数作为值得属性叫做方法。他们使用this对调用他们的对象进行引用。

（2）使用 in运算符检查属性是否存在。

（3）如果读取一个不存在的属性，会得到undefined。

（4）使用delete移除属性。

1.14.2 任意属性名

1.14.3 提取方法

bind方法？？？

1.14.4 方法中的函数

主要是this。

\*\*1.14.5 构造函数 \*\*

函数名称以大写字母开头。使用new运算符。

1.15 数组

数组是一些有序的元素，可以通过索引来获取。

1.15.1 数组字面量

1.15.2 数组的方法

1.15.3 遍历数组

foreach

map

1.16 正则表达式

1.17 Math

1.18 标准库的其他功能

Date

JSON

console

第二章

2.1 JavaScript可以自由使用

2.2JavaScript优雅

2.3JavaScript有用