

- 存在的问题
 - 对象的引用
 - 浪费内存

```
alert(p1.showName == p2.showName); // false
```

基本类型

```
//var a = 5;
//var b = a;
//b += 3;
////alert(b); //8
//alert(a); //5    基本类型：赋值的时候只是值的复制
```

对象

赋值的时候把住的地方（内存）也给了对方。

```
var a = [1, 2, 3];
var b = a;
b.push(4);
//alert(b); // [1, 2, 3, 4]
alert(a); // [1, 2, 3, 4]    对象类型：赋值不仅是值的复制，而且也是引用的传递
```

```
var a = [1, 2, 3];
var b = a;
b = [1, 2, 3, 4];
//alert(b); // [1, 2, 3, 4]
alert(a); // [1, 2, 3]
```

```
//var a = 5;
//var b = 5;
//
//alert(a == b); //基本类型：值相同就可以
```

```
//var a = [1, 2, 3];
//var b = [1, 2, 3];
//
//alert(a == b); //false //对象类型：值和引用都相同才行
```