1. 学习一门编程语言的基本步骤
2. 了解背景知识：历史、现状、特点、应用场景
3. 搭建开发环境：编写 hello world
4. 常量和变量
5. 数据类型
6. 运算符
7. 逻辑结构
8. 通用小程序
9. 函数和对象
10. 第三方框架、库
11. 实用的项目

程序员必做50题

1. JS概述
2. 历史

1995年，JS最早出现在Netscape浏览器中，作为一种脚本语言。

1997年，ECMA，制定统一的标准ECMAScript

2009年，JS遵循CommonJS规范，开始向服务器端发展

1. 现状

既可以运行在客户端浏览器，也可以运行在服务器端

1. 特点
2. JS是解释型语言，编译一行执行一行
3. 弱类型语言
4. 基于对象，数据是对象形式的
5. 跨平台，支持所有操作系统
6. 应用场景

制造浏览器端的交互效果

创建WEB服务器、操作数据库等服务器端操作

谷歌 火狐 IE safari 欧朋 (世界五大浏览器)

1. JS的开发环境
2. 浏览器自带的JS解释器
3. 服务器端的NODEJS（一种开发环境）
4. 执行JS代码

创建01.js和01.html 两个文件，在01.html中引入01.js文件

<script src="01.js"> </script>

在CMD中执行NODEJS

node D:/XX/01.js 回车

JS语法规范

1. 区分大小写
2. 每行代码结尾分号可加可不加，建议加

//单行注释

/\*

多行注释

\*/

1. 变量

用于存储数据的容器

1. 声明变量

var x=1;

使用var关键字声明了一个变量，名称叫x，存储的值为1

可一次性声明多个变量，中间用逗号隔开。

1. 命名规则

变量的名称可以使用字母，数字，美元符号下划线（但不能以数字开头，关键字和保留字不能作为变量名）.

1. 变量注意

变量可以只声明未赋值，此时的数值为undefine .

JS可为变量多次赋值，且可赋不同类型的值

1. 常量

一旦声明便不能重新赋值

const声明常量

打印： console.log(xxx);

小数在计算机 计算时有可能会产生误差