JavaScript有且仅有一个全局对象，在浏览器中，叫window对象。而在Node.js环境中，也有唯一的全局对象，但不叫window，而叫global，这个对象的属性和方法也和浏览器环境的window不同。进入Node.js交互环境，可以直接输入：

> global**.console**Console {

log: [Function: bound ],

info: [Function: bound ],

warn: [Function: bound ],

error: [Function: bound ],

dir: [Function: bound ],

time: [Function: bound ],

timeEnd: [Function: bound ],

trace: [Function: bound trace],

assert: [Function: bound ],

Console: [Function: Console] }

### process

process也是Node.js提供的一个对象，它代表当前Node.js进程。通过process对象可以拿到许多有用信息：

如果想要在下一次事件响应中执行代码，可以调用process.nextTick()：

process.nextTick(function () {  
 console.log("第二句");  
});  
console.log("第一句");

这说明传入process.nextTick()的函数不是立刻执行，而是要等到下一次事件循环。

>process.version

‘v8.7.0’

>process.cwd();

‘H:\\yuanjiaCN.github.io\\nodeTest’

### 判断JavaScript执行环境

有很多JavaScript代码既能在浏览器中执行，也能在Node环境执行，但有些时候，程序本身需要判断自己到底是在什么环境下执行的，常用的方式就是根据浏览器和Node环境提供的全局变量名称来判断：

if(typeof (window) === "undefined"){  
 console.log("node.js");  
} else {  
 console.log("browser");  
};