* 事件驱动，通过闭包很容易实现客户端的生命活期。
* 不用担心多线程，锁，并行计算的问题
* V8引擎速度非常快
* 对于游戏来说，写一遍游戏逻辑代码，前端后端通用

#### **当然Nodejs也有一些缺点：**

* nodejs更新很快，可能会出现版本兼容
* nodejs还不算成熟，还没有大制作
* nodejs不像其他的服务器，对于不同的链接，不支持进程和线程操作