JS = ECMAScript6(ECMA) + DOM3(W3C) + BOM(HTML5-2014年10月29日W3C发布)

永远不要测试某个特定的浮点数值 0.1+0.2 不等于0.3 P28

Boolean(x) 等同于 !!x

!!(NaN) false

!!(Infinity) true

var a; // a=undefined

typeof null === 'object' // 空指针对象

-Infinity 负无穷 特殊的number 类型

Infinity 正无穷 特殊的number 类型

isFinite()函数 鉴定数值是否有穷

Number()函数 转换规则 P30 Number(null) => 0 Number(undefined) => NaN Number('') => 0

Number()应用于对象obj:

1. 先执行obj.valueOf() ; //正常对象是返回对象本身

2. 如果是NaN 再执行 obj.toString(); //正常对象返回[object Object] 字符串

3. 再根据字符串转number的规则进行转换 //正常对象返回 NaN

Number对象：

Number.MIN\_VALUE 最小值

Number.MAX\_VALUE 最大值

Number.NEGATIVE\_INFINITY 负无穷

Number.POSITIVE\_INFINITY 正无穷

NaN:Not a number. NaN === NaN // false NaN是一个number类型，一个特殊的数值。

ES6 Object.is(NaN,NaN) // true

parseInt() 在任何情况下都应该指定基数