

一 javascript 的标识符	1
二 基本数据的类型与常量	1
1.整型常量	1
2.实型常量	1
3.布尔值 Boolean	2
4.null 常量	2
5.undefined 常量	2
6.字符串型常量	2
三 变量	2
四 运算符	3
五 程序的流程控制	3
1.if 条件选择语句	3
2.switch 语句	
3.while 循环语句	4
4.for 循环语句	4
5.break 与 continue 语句	4
六 注释	4
七 函数	5
1.定义	5
2.参数	5

一 javascript 的标识符

标识符是指 javascript 中定义的符号 比如变量名, 函数名, 数组名等等。

标识符可以由任意顺序的大小写字母[a..z], 数字[0..9], 下划线[_]和美元符号[\$]组成, 标识符不能以数字开头, 也是不能使用 javascript 中的保留关键字。

javascript 严格区分大小写, 每条功能执行后以分号结束, 每个词之间用空格、制表符、换行符或大括号、小括号这样的分隔符隔开。

二 基本数据的类型与常量

1.整型常量

十六进制以 0x 或 0X 开头, 例如 0x8a。

八进制必须以 0 开头, 例如: 0123。

十进制的第一位不能是 0 (数字 0 除外), 例如: 123。

2.实型常量

12.32、192.98、5E7、4e5 等。

.0001, 0.0001, 1e-4, 1.0e-4

3.布尔值 Boolean

true 和 false. true 为真 false 为假

4.null 常量

null 空, 为关键字 它指明变量包含的关键字无效, 换句话说, 该变量没有保存有效的数、字符串、boolean、数组或对象。可以通过给一个变量赋 null 值来清除变量的内容。

5.undefined 常量

undefined 未定义的, 属性是 Global 对象的一个成员, 该属性在脚本引擎初始化后可用。如果已声明了一个变量但还没有初始化, 那么该变量的值就是 undefined。

6.字符串型常量

"this is JavaScript ppt"、'abc'、"a"、""。

字符串中的特殊字符, 需要以反斜杠 (\) 后跟一个普通字符来表示, 例如: \r、\n、\t、\b、\、\'、\\。

三 变量

在 javascript 中声明一个变量需要用 var 关键字来声明:

例如: var name="zhansan"; //声明变量时要对其赋值

例如: var name=123; //赋值给予一个其他类型的数据

例如: x=1234; //不事先声明而直接使用

1.如何定义数组:

1)一维数组:

```
a=new Array(); //定义数组时不需要指定长度
```

```
a[0]=1;
```

```
a[1]=1;
```

```
a[2]=1;
```

```
s=0;
```

```
for(i=0;i<a.length;i++)
```

```
{
```

```
  s+=a[i];
```

```
}
```

2)二维数组:

```
city=new Array();
```

```
city[0]=new Array("湖北省","武汉");
```

```
city[1]=new Array("湖北省","仙桃");
```

```
city[2]=new Array("湖北省","洪湖");
```

```
city[3]=new Array("福建省","广州");
```

```
city[4]=new Array("福建省","厦门");
```

```
city[5]=new Array("福建省","漳州");
```

四 运算符

运算符包括：算术运算符，赋值运算符，比较运算符，逻辑运算符，位运算符。下面只写下 javascript 中的逻辑运算符

1.逻辑运算符

&& 逻辑与，当左右两边的操作数都为 **true** 时返回 **true**，否则返回 **false**。

|| 逻辑或，当左右两边的操作数都为 **false** 时返回 **false**，否则返回 **true**。

!= 逻辑非，当操作数为 **true** 时返回 **false**，否则返回 **true**。

五 程序的流程控制

顺序结构,if 条件选择语句,switch 选择语句, while 循环语句, do while 语句,for 循环语句,以及 break 与 continue 语句。

1.if 条件选择语句

```
if(条件语句) // 用 if 来判断
{
    执行语句块 1; // 如果为 true(真)则执行 1 语句
}
else
{
    执行语句 2; //如果为 false(假)则执行 2 语句
}
```

加： **if(x == null)** 或 **if(typeof(x) == "undefined")** 可以简写成 **if(!x)**。

加： **变量 = 布尔表达式? 语句 1: 语句 2;**

例如： **y = x > 0 ? x : -x;**

if 语句是可以嵌套使用的。

2.switch 语句

以下为 **switch** 语句的一个范例

```
var x = 2; // 先设定一个变数 x=2
switch(x) // 然后 switch 判断
{
    case 1: //case 取值 设定 switch 所取的值为几
        alert("monday"); //alert 语句块 当 switch 选择所取的值的时候执行 alert 的值
        break; // break 跳出： 执行完后跳出程序
    case 2:
        alert("Tuesday"); //alert 为浏览器弹出信息
        break;
    case 3:
```

```
    alert("wendnesday");
    break;
default: //default(默认): 如果上列条件都不符合就跑这段代码
    alert("sorry, I don't know");
}
那么执行上段语句结果为"Tuesday"
```

3.while 循环语句

这是一个 while 循环语句的一个简单的范例

```
var x = 1; //首先我们还是设一个变数 x=1
while(x <3) //然后用 while 判断 x 是不是小于 3
{
    alert("x = "+x); //如果判断 x 小于三那么执行这段, alert 为浏览器弹出信
//息 ("x=") 为原样输出 (+x) 为原样输出后加 x 的值
    x++; //然后 x++ 它表示如果 x 小于 3 就累加
}
```

4.for 循环语句

以下为一个 for 循环的范例

```
var output = ""; //先设一个变数但不赋值
for(var x= 1; x <10; x++) //for 判断变数 x=1 是否小于 10 如果小于 10 那么 x++
{
    output = output + " x = " + x; //变数 output 等于 output 加原样输出"x="加 x 的值
}
alert (output); //浏览器弹出变数 output 的值
```

5.break 与 continue 语句

break 为跳出当前程序

continue 为停止循环的当前迭代, 并开始新的迭代。

六 注释

1.//注释单行, 从 // 开始到这一行的结束都是注释。

例如: xx = 5; // 在这里写注释

2./* ... */ 可以用来注释复数行。

例如:

```
/*  
 这里的文字都是注释。  
*/
```

七 函数

1. 定义

用关键字 **function** 来标识，有两种方式：

例如：

```
function 函数名(参数){  
  函数体  
return 返回值;  
}
```

或：

```
var 函数名 = function(参数){  
  函数体  
return 返回值;  
}
```

2. 参数

在 JavaScript 中，你可以将任意多的参数传递给一个函数，定义时用“,”分割

例如

```
function 函数名(参数 1,参数 2,参数 3...){}
```