

本文目录

- [javascript中对象的属性怎么判断是否存在？](#)
- [javascript变量名和函数对象的命名规范是什么？](#)
- [js五大类运算符？](#)
- [js的五大核心对象？](#)
- [js敲代码属性怎么敲？](#)

javascript中对象的属性怎么判断是否存在？

如果是dom对象，使用getAttribute()方法 例如 var box = document.getElementById('#box');if(box.getAttribute('属性名')){ console.log('说明含有属性')} else { console.log('说明没有含有属性')} 如果是在javascript中的对象直接获取对象.属性名或者对象[属性名]，如果获取不到就是没有，获取到就是存在

javascript变量名和函数对象的命名规范是什么？

javascript命名规范没有明确的定义吧，主要怎么命名让自己看起来爽，团队看起来爽，所以主要还是看你们自己怎么约定的。

命名规范

1.变量名称 必须为 小写字母。

2.类的命名使用骆驼命名规则，例如：

Account, EventHandler

3.常量 必须在对象（类）或者枚举变量的前部声明。枚举变量的命名必须要有实际的意义，并且其成员 必须 使用骆驼命名规则或使用大写：

var NodeType = { Element :1, DOCUMENT:2}

4.简写单词 不能使用 大写名称作为变量名：

getInnerHTML(), getXml(), XmlDocument

5.方法的命令 必须 为动词或者是动词短语：

obj.getSomeValue()萊垰頭條

6.公有类的命名 必须 使用混合名称 (mixedCase) 命名。頭條萊垰

7.CSS 变量的命名 必须 使用其对应的相同的公共类变量。萊垰頭條

8.私有类的变量属性成员 必须

使用混合名称 (mixedCase) 命名 , 并前面下下划线 (_) 。例如 : 萊垰頭條

```
var MyClass =function(){ var _buffer; this.doSomething=function(){  
};頭條萊垰
```

```
}條萊垰頭
```

9.变量如果设置为私有 , 则前面 必须 添加下划线。萊垰頭條

```
this._somePrivateVariable = statement;萊垰頭條
```

10.通用的变量 必须 使用与其名字一致的类型名称 : 萊垰頭條

```
setTopic(topic)// 变量 topic 为 Topic 类型的变量條萊垰頭
```

11.所有的变量名 必须 使用英文名称。頭條萊垰

12.变量如有较广的作用域 (large scope) , 必须使用全局变量 ; 此时可以设计成一个类的成员。相对的如作用域较小或为私有变量则使用简洁的单词命名。萊垰頭條

13.如果变量有其隐含的返回值 , 则避免使用其相似的方法 : 萊垰頭條

```
getHandler();// 避免使用 getEventHandler()萊垰頭條
```

14.公有变量必须清楚的表达其自身的属性 , 避免字义含糊不清 , 例如 : 條萊垰頭

```
MouseEventHandler萊垰頭條
```

, 而非 MseEvtHdlr。请再次注意这条规定 , 这样做得的好处是非常明显的。它能明确的表达表达式所定义的含义。頭條萊垰

15.类/构造函数 可以使用

扩展其基类的名称命名，这样可以正确、迅速的找到其基类的名称：

EventHandler UIEventHandler MouseEventHandler

基类可以在明确描述其属性的前提下，缩减其命名： MouseEventHandler as opposed to MouseUIEventHandler. 萊珀頭條

特殊命名规范 萊珀頭條

术语 “get/set” 不要和一个字段相连，除非它被定义为私有变量。前面加 “is” 的变量名 应该为布尔值，同理可以为 “has”，“can” 或者 “should”。 萊珀頭條

术语 “compute” 作为变量名应为已经计算完成的变量。 萊珀頭條

术语 “find” 作为变量名应为已经查找完成的变量。 萊珀頭條

术语 “initialize” 或者 “init”

作为变量名应为已经实例化（初始化）完成的类或者其他类型的变量。UI（用户界面）控制变量应在名称后加控制类型，例如： leftComboBox, TopScrollPane。复数必须有其公共的名称约定（原文：Plural form MUST be used to name collections）。带有 “num” 或者 “count”

开头的变量名约定为数字（对象）。重复变量建议使用 “i”，“j”，“k”（依次类推）等名称的变量。补充用语必须使用补充词，例如： get/set, add/remove, create/destroy, start/stop, insert/delete, begin/end, etc.能缩写的名称尽量使用缩写。避免产生歧义的布尔变量名称，例如： isNotError, isNotFound 为非法错误类建议在变量名称后加上 “Exception” 或者 “Error”。方法如果返回一个类，则应该在名称上说明返回什么；如果是一个过程，则应该说明做了什么。 萊珀頭條

js五大类运算符？

一. in运算符

in运算符希望它的左操作数是一个字符串或可以转换为字符串，希望它的右操作数是一个对象。如果右侧的对象拥有一个名为左操作数值的属性名，那么表达式返回true

二. instanceof运算符

instanceof运算符希望左操作数是一个对象，右操作数标识对象的类。如果左侧对象是右侧类的实例，则表达式返回true，否则返回false。因为JavaScript中对象的类是通过初始化它们的构造函数来定义的，所以instanceof的右操作数应当是一个函数。

三. typeof运算符

typeof是一元运算符，放在其单个操作数的前面，操作数可以是任意类型。返回值为表示操作数类型的一个字符串。下面是任意值在typeof运算后的返回值：

四. delete运算符

delete是一元操作符，它用来删除对象属性或者数组元素，当然它也有返回值

五. void运算符

void是一元运算符，它出现在操作数之前，操作数可以是任意类型，操作数会照常计算，但永远返回undefined。

js的五大核心对象？

分别是数组（Array）对象，字符串（string）对象，日期（date）对象，数字对象（Number）和布尔（bool）这五大对象。

数组对象的作用是：使用单独的变量名来存储一系列的值，具有length长度属性，还具有添加和删除元素四种方法

字符串对象：是在程序中最常用的一个对象类型，所有的对象都可以通过string方法转换成字符串对象。

日期对象：用来对日期数据的操作，包括日期的加减运算，日期的格式化运算

对象对象：用来存储数字进行数字逻辑运算，与许多其他编程语言不同，JavaScript不会定义不同类型的数，比如整数、短的、长的、浮点的等等

布尔对象：在程序中用来表示真假标志，通常用做在判断条件里面。

除了以上这五大核心对象，js还有其他内置对象，比如Math对象，Json对象，还有函数也是一种对象。

js敲代码属性怎么敲？

js 操作属性，操作内容，增删改查

disable= “disable” 让按钮变得不可选

先建一个按钮，让class = ' btn '

然后，添加

添加，修改属性

```
document.getElementsByClassName('btn')[0].onclick = function(){
```

```
    this.setAttribute('disabled'='disabled');  
    第一个空填要修改的属性，第二个填要属性的值
```

```
}
```

如果属性里没有要添加的属性，就会把填写的属性添加进去，如果有就会覆盖。