

JS 对象

从入门到工作：JS 全解

版权声明

本内容版权属杭州饥人谷教育科技有限公司（简称饥人谷）所有。

任何媒体、网站或个人未经本网协议授权不得转载、链接、转贴，或以其他方式复制、发布和发表。

已获得饥人谷授权的媒体、网站或个人在使用时须注明「资料来源：饥人谷」。

对于违反者，饥人谷将依法追究其责任。

联系方式

如果你想要购买本课程

请微信联系 [xiedaimala02](#) 或 [xiedaimala03](#)

如果你发现有人盗用本课程

请微信联系 [xiedaimala02](#) 或 [xiedaimala03](#)

七种数据类型

请背诵并默写

五个 Falsy 值

请背诵并默写

答案

- 七种数据类型

- ✓ number string bool symbol
- ✓ null undefined
- ✓ object

- 五个 falsy 值

- ✓ null undefined
- ✓ 0 NaN
- ✓ "" (空字符串)

对象 object

第七种数据类型，唯一一种复杂类型

对象

• 定义

- ✓ 无序的数据集合
- ✓ 键值对的集合

• 写法

```
let obj = { 'name': 'frank', 'age': 18 }  
let obj = new Object({'name': 'frank'})  
console.log({ 'name': 'frank', 'age': 18 })
```

• 细节

- ✓ 键名是字符串，不是标识符，可以包含任意字符
- ✓ 引号可省略，省略之后就只能写标识符
- ✓ 就算引号省略了，键名也还是字符串（重要）

属性名

每个 key 都是对象的属性名 (property)

属性值

每个 value 都是对象的属性值

奇怪的属性名

- 所有属性名会自动变成字符串

- ✓ `let obj = {`
- ✓ `1: 'a',`
- ✓ `3.2: 'b',`
- ✓ `1e2: true,`
- ✓ `1e-2: true,`
- ✓ `.234: true,`
- ✓ `0xFF: true`
- ✓ `};`
- ✓ `Object.keys(obj)`
- ✓ `=> ["1", "100", "255", "3.2", "0.01", "0.234"]`

- 细节

- ✓ `Object.keys(obj)` 可以得到 `obj` 的所有 key

变量作属性名

- 如何用变量做属性名

- ✓ 之前都是用常量做属性名
- ✓ `let p1 = 'name'`
- ✓ `let obj = { p1: 'frank' }` 这样写，属性名为 'p1'
- ✓ `let obj = { [p1]: 'frank' }` 这样写，属性名为 'name'

- 对比

- ✓ 不加 `[]` 的属性名会自动变成字符串
- ✓ 加了 `[]` 则会当做变量求值
- ✓ 值如果不是字符串，则会自动变成字符串

对象的隐藏属性

- 隐藏属性

- ✓ JS 中每一个对象都有一个隐藏属性
- ✓ 这个隐藏属性储存着其共有属性组成的对象的地址
- ✓ 这个共有属性组成的对象叫做原型
- ✓ 也就是说，隐藏属性储存着原型的地址

- 代码示例

- ✓ `var obj = {}`
- ✓ `obj.toString()` // 居然不报错
- ✓ 因为 `obj` 的隐藏属性对应的对象上有 `toString()`

超纲知识

- 除了字符串，symbol 也能做属性名

```
let a = Symbol()  
let obj = { [a]: 'Hello' }
```

- 这有什么用呢？

- ✓ 目前，屁用都没用，很久很久以后会有用
- ✓ 在学习「迭代」时会用到

增删改查

我们又遇到这个词了，这次增删改成对象的属性

删除属性

- `delete obj.xxx` 或 `delete obj['xxx']`
 - ✓ 即可删除 `obj` 的 `xxx` 属性
 - ✓ 请区分「属性值为 `undefined`」和「不含属性名」
- 不含属性名
 - ✓ `'xxx' in obj === false`
- 含有属性名，但是值为 `undefined`
 - ✓ `'xxx' in obj && obj.xxx === undefined`
- 注意 `obj.xxx === undefined`
 - ✓ 不能断定 `'xxx'` 是否为 `obj` 的属性
- 类比
 - ✓ 你有没有卫生纸？
 - ✓ A: 没有 // 不含属性名
 - ✓ B: 有，但是没带 // 含有属性名，但是值为 `undefined`

程序员就是这么严谨

没有就是没有，undefined 就是 undefined

绝不含糊

查看所有属性（读属性）

- 查看自身所有属性

- ✓ `Object.keys(obj)`

- 查看自身+共有属性

- ✓ `console.dir(obj)`

- ✓ 或者自己依次用 `Object.keys` 打印出 `obj.__proto__`

- 判断一个属性是自身的还是共有的

- ✓ `obj.hasOwnProperty('toString')`

原型

- 每个对象都有原型

- ✓ 原型里存着对象的共有属性
- ✓ 比如 obj 的原型就是一个对象
- ✓ obj.__proto__ 存着这个对象的地址
- ✓ 这个对象里有 toString / constructor / valueOf 等属性

- 对象的原型也是对象

- ✓ 所以对象的原型也有原型
- ✓ obj = {} 的原型即为所有对象的原型
- ✓ 这个原型包含所有对象的共有属性，是对象的根
- ✓ 这个原型也有原型，是 null

查看属性

- 两种方法查看属性

- ✓ 中括号语法: `obj['key']`

- ✓ 点语法: `obj.key`

- ✓ 坑新人语法: `obj[key]` // 变量 `key` 值一般不为 `'key'`

- 请优先使用中括号语法

- ✓ 点语法会误导你，让你以为 `key` 不是字符串

- ✓ 等你确定不会弄混两种语法，再改用点语法

obj.name 等价于
obj['name']

obj.name 不等价于
obj[name]

简单来说，这里的 name 是字符串，而不是变量

```
let name = 'frank'
```

`obj[name]` 等价于

`obj['frank']`

而不是

`obj['name']` 和 `obj.name`

谁记错了，谁带绿帽子

考题

看你分清变量 `name` 和常量字符串 `'name'` 没有

必须搞清楚这一题

• 代码

```
let list = ['name', 'age', 'gender']
let person = {
    name: 'frank', age: 18, gender: 'man'
}
for(let i = 0; i < list.length; i++){
    let name = list[i]
    console.log(person__???__)
}
```

使得 person 的所有属性被打印出来

• 选项

1. `console.log(person.name)`
2. `console.log(person[name])`

什么时候想通这一题
什么时候睡觉

就是这么刚

区分 name 和 'name' 为什么这么重要

因为如果你现在不搞清楚
那么你在学 Vue 的时候，会更加迷惑

再讲一遍，以示重要

时光倒流

必须搞清楚这一题

• 代码

```
let list = ['name', 'age', 'gender']
let person = {
    name: 'frank', age: 18, gender: 'man'
}
for(let i = 0; i < list.length; i++){
    let name = list[i]
    console.log(person__???__)
}
```

使得 person 的所有属性被打印出来

• 选项

1. `console.log(person.name)`
2. `console.log(person[name])`

修改或增加属性（写属性）

• 直接赋值

`let obj = {name: 'frank'} // name 是字符串`

`obj.name = 'frank' // name 是字符串`

`obj['name'] = 'frank'`

~~`obj[name] = 'frank'`~~ // 错，因 name 值不确定

`obj['na'+'me'] = 'frank'`

`let key = 'name'; obj[key] = 'frank'`

`let key = 'name'; obj.key = 'frank' // 错`

因为 `obj.key` 等价于 `obj['key']`

• 批量赋值

`Object.assign(obj, {age: 18, gender: 'man'})`

修改或增加共有属性

- 无法通过自身修改或增加共有属性

- ✓ `let obj = {}, obj2 = {} // 共有 toString`
- ✓ `obj.toString = 'xxx'` 只会在改 `obj` 自身属性
- ✓ `obj2.toString` 还是在原型上

- 我偏要修改或增加原型上的属性

- ✓ `obj.__proto__.toString = 'xxx' // 不推荐用 __proto__`
- ✓ `Object.prototype.toString = 'xxx'`
- ✓ 一般来说，不要修改原型，会引起很多问题

修改隐藏属性

- 不推荐使用 `__proto__`

```
let obj = {name: 'frank'}  
let obj2 = {name: 'jack'}  
let common = {kind: 'human'}  
obj.__proto__ = common  
obj2.__proto__ = common
```

- 推荐使用 `Object.create`

```
let obj = Object.create(common)  
obj.name = 'frank'  
let obj2 = Object.create(common)  
obj2.name = 'jack'
```

规范大概的意思是，要改就一开始就改，别后来再改

总结

- 删

- ✓ `delete obj['name']`
- ✓ `'name' in obj // false`
- ✓ `obj.hasOwnProperty('name') // false`

- 查

- ✓ `Object.keys(obj)`
- ✓ `console.dir(obj)`
- ✓ `obj['name']`
- ✓ `obj.name // 记住这里的 name 是字符串`
- ✓ `obj[name] // 记住这里的 name 是变量`

总结2

• 改

- ✓ 改自身 `obj['name'] = 'jack'`
- ✓ 批量改自身 `Object.assign(obj, {age:18, ...})`
- ✓ 改共有属性 `obj.__proto__['toString'] = 'xxx'`
- ✓ 改共有属性 `Object.prototype['toString'] = 'xxx'`
- ✓ 改原型 `obj.__proto__ = common`
- ✓ 改原型 `let obj = Object.create(common)`
- ✓ 注：所有 `__proto__` 代码都是强烈不推荐写的

• 增

- ✓ 基本同上：已有属性则改；没有属性则增。

作业内容

- 一篇博客

- ✓ 题目 《JS 对象基本用法》
- ✓ 内容1：声明对象的两种语法
- ✓ 内容2：如何删除对象的属性
- ✓ 内容3：如何查看对象的属性
- ✓ 内容4：如何修改或增加对象的属性
- ✓ 内容5：'name' in obj和obj.hasOwnProperty('name')的区别