1.通过id获取标签: document.getElementById(id)

2.获取img标签中的src路径：document.getElementById(id).src

3.设置img标签中的src路径：imgt.setAttribute('src',src1);

4.打印控制台：console.log(‘内容’);

5.控制div的显示和隐藏：var box= document.getElementById(id);

设置class样式：box.className=’hidden’

6.事件处理函数中this是代表对象。

Var btn= document.getElementById(‘btn’);

Btn.onclick=function(){

//修改按键上的文字

This.value=’显示’;

}

函数中的this ------🡪window对象

Function fn()  
{

Console.log(this);

}

Fn(); --------🡪调用

方法中的this -------🡪调用该方法的对象

Var obj=7{

Name:’zs’,

Say:function(){

Console.log(this);

}

}

Obj.say();

//构造函数中this ---------------🡪当前对象

//事件处理函数中的this -------------🡪触发事件的对象 事件源

7. 获取div下所有的a标签

Var imagegallery\_div=document.getElementById(‘imagegallery\_div’);

Var links= imagegallery\_div.getElementsByTagName(‘a’);

For(var i=0,len=links.length;i<len;i++)

{

Var link=links[i];

Link.onclick=function(){

Var image=document.getElementById(‘image’);

Var des=document.getElementById(‘des’);

Image.src=this.href;

Des.innerText=link.title;

//取消默认行为的执行

Return false;

}

}

8.box.innerHTML和box.innerText的区别。

box.innerHTML='我是box里面的标签<b>我是一个段落</b>'；



box.innerText='我是box里面的标签<b>我是一个段落</b>'



9.input标签获取type

Input对象.type

10.input文本框禁用设置

Txt.disabled=true

11.random随机函数：<https://developer.mozilla.org/zh-CN/>查找

12,循环遍历添加事件

var array =[box1,box2,box3,document.body,document];

array.forEeah()

13 获取鼠标在页面上的坐标

function getPage(e){

return{

pageX: e.clientX + getScroll().scrollLeft,

pageY: e.clientY + getScroll().scrollTop

}

}

14 跳转

location.href=’http://\*\*\*\*\*’

## 4.1鼠标在盒子中的位置

var box=document.getElementById(‘box’);

box.onmousemove=function(e){

e=e ||window.event;

//鼠标在页面中的位置

var pageX=getPage(e).pageX;

var pageY=getPage(e).pageY;

//盒子的位置

//this.style 指标签中定义的style

//计算鼠标在盒子中的位置

var x=pageX-this.offsetLeft;

var y=pageY-this.offsetTop;

}

## 4.2 键盘事件

var txt=document.getElementById(‘txt’);

txt.onkeydown=function(e){

//键盘码

console.log(e.keyCode);

if(e.codeCode==65){

//阻止

//return false;

//e.preventDefault();

}

}

## 4.3 回车切换tab

‘use strict’

//严格模式下，变量必须先声明再使用

a=5;

function fn(){

//严格模式下的this 是undefined

console.log(this);

}

fn();

var texts=document.quarySelectorAll(‘input[type=text]’);

var i=0,len=texts.length;

for(;i<len;i++){

var txt=texts[i];

txt.onkeydown=txtKeydown;

}

function txtKeydown(e){

console.log(e.keyCode);

if(e.keyCode===13){

//13回车 9 tab

//read only

//在严格模式下，不可以给只读属性赋值

//获取下一个文本框

var nextElement =this.nextElementSibling;

if(nextElement){

nextElement.focus();

}

}

}

## 4.4 window对象

对话框：

alert();

prompt();

confirm();

window.alert();

## 4.5 onload

window.onload=function(){

//当前页面加载完成执行

//当前页面完全加载所有内容（包括图像，脚本文件、css、文件等执行）

console.log(‘hello’);

}

window.onunload(){

//当前用户退出页面时执行

console.log(‘再见’);

}

## 4.6 setlnterval定时器

过一秒走一下

var timeId=setInterval(function(){

var date=new Date();

console.log(date);

},1000);

var btn=document.getElementById(‘btn’);

btn.onclick=function(){

//取消定时器

clearInterval(timeId);

}

## 4.7 setTimeout

var timeid=setTimeout(

function(){

console.log(‘炸了’);

location.href=’http://\*\*\*\*\*’

},3000

);

console.log(timeid);

var btn=document.getElementById(‘btn’);

btn.onclick=function(){

clearTimeout(timeid);

}

## 4.9 倒计时案例

//1、写一个函数，计算时间差，返回两个日期相差的天、时、分、秒

function getInterval(start,end){

//时间差 毫秒值

var interval=end-start;

//转换成秒 相差的总共的秒数

interval /=1000； //interval/1000

var day,hour,minute,second;

day=Math.floor(interval/60/60/24);

hour=Math.floor(interval/60/60%24);

minute=Math.floor(interval/60%60);

second=Math.floor(interval%60);

return {

day：day,

hour: hour,

minute: minute,

second: second

}

}

var spanDay=document.getElementById(‘day’);

var spanHour=document.getElementById(‘hour);

var spanMinute=document.getElementById(‘minute);

var spanSecond=document.getElementById(‘second);

//2 倒计时

var end=new Date（‘2017-11-11’）；

setInterval(countdown,1000);

function countdown(){

//定时器 第一个参数function 调用的时候，内部的this是window

//console.log(this);

console.log(this);

//获取当前时间

var start=new Date();

//获取日期差

var obj=geInterval(start,end);

//不够两位的补0

obj.hour=obj.hour<10 ? ’0’ + obj.hour : obj.hour;

spanDay.innerText=obj.day;

spanHour.innerText=obj. hour;

spanMinute.innerText=obj. minute;

spanSecond.innerText=obj. second;

}

## 4.11 注册按钮

var btn=document.getElementById(‘btn’)；

<input id =type=’button’ value=”同意（请仔细阅读10秒）” disabled=”disabled”>

<script>

var btn =document.getElementById(‘btn’);

var count=10;

var timerId=setInterval(function(){

count--;

if(count>0){

//如果不到10秒，修改按键上的数字

btn.value=’同意（请仔细阅读’+count+‘秒）’;

}else{

//到时间了

btn.value=’同意’;

btn.disabled=false;

//停止定时器

clearInterval(timerID);

}

},1000);

</script>

## 4.12 简单动画

//1.注册事件

var btn=document.getElementById(‘btn’);

var box=document.getElementById(‘box’);

btn.onclick=function(){

//2 让box往右移动

setInterval(function(){

//当前的left

var current=box.offsetLeft;

current+=5;

//3 停止指定位置 500

if(curret>=500){

clearInterval(timerId);

box.style.left=’500px’;

return;

}

box.style.left=current+’px’;

},30)

}

## 4.13 location

//location 属性 href search hash

//location 方法 assign reload replace;

var btn=document.getElementById(‘btn’);

btn.onclick=function(){

//有一个参数

//false 可能从缓存读取 f5

//true

//location.reload(true);

//location.assign(‘http://www.baidu.com’);

location.replace(‘http://www.baidu.com’);

}

## 4.14 history

back();

history();

<button id=”btn”>后退</button>

<script>

var btn=document.getElementById(‘btn’);

btn.onclick=function(){

history.back();

}

</script>

<button id=”btn”>前进</button>

<script>

var btn=document.getElementById(‘btn’);

btn.onclick=function(){

//前进

history.forward();

history.go(1);

}

</script>

## 4.17 拖拽

var d\_box=document.getElementById(‘d\_box’)；

var drop=document.getElementById(‘drop’);

//1.鼠标在box中的头部按下的时候，计算鼠标在盒子中的坐标

//1.1 给头部注册鼠标按下事件

drop.onmousedown=function(e){

e=e||event;

//1.2 计算鼠标在盒子中的坐标=鼠标在页面中的坐标-盒子在页面中的坐标

var x=getPages(e).pageX-d\_box,offsetLeft;

var y=getpag(e).pageY-d\_box.offsetTop;

//2. 鼠标在整个页面中移动的过程中，计算盒子在页面中的坐标

document.onmousemove=function(e){

//计算盒子在页面中的坐标=鼠标在页面上的坐标-鼠标在盒子中的坐标

var boxX=getPage(e).pageX-x;

var boxY=getPage(e).pageY-y;

d\_box.style.left=boxX+’px’;

d\_box.style.top=boxY+‘px’;

}

} \

//当鼠标弹起的时候，移除move事件

drop.onmouseup=function(){

document.onmousemove=null;

}

## 4.18 弹出登录窗口

//遮盖层

//1.点击弹出登录框

var link=document.getElementById(‘link’);

link.onclick=function{

var login=document.getElementById(‘login’);

var bg=document.getElementById(‘bg’);

login.style.display=’block’;

login.style.display=’block’;

}

//2.拖拽

## 5.1 offset

var box2=document.getElementById(‘box2’);

console.log(box2.offsetWidth);

console.log(box2.offsetHeight);

console.log(box2.offsetLeft);

console.log(box2.offsetTop);

//offsetParent 最近的脱离文档流的父元素，如果没有脱离文档流的父元素就是body

console.log(box2.offsetParent);

console.log(box2.offsetNode);