代码分析

**1.导航效果截图：**

图片包含 游戏机, 画

描述已自动生成

这是一个关于写轮眼的案例。

特点：新奇效果，实现了火影忍者的写轮眼效果。

**2.页面结构分析：**

文本

描述已自动生成

本例使用了两个div标签，分别代表了左眼和右眼，内部又有命名为类名为eye的div。

**3.样式分析：**

（1）页面初始化：

设置body基本样式，内边距为margin：0 ;外边距为padding:0 ; 设置背景为黑色。

（2）整体内容的样式：

Left和right代表了眼睛，即border-radius: 0% 100% 0% 100%;和border-radius: 100% 0% 100% 0%;left和right有共同的样式，设置了左浮动，具体的宽高为200px和100px，背景色设置为#ccc，超出隐藏。类名为eye的div代表了眼珠，使用linear-gradient和radial-gradient配合设置

**4.动态效果分析：**

图形用户界面

描述已自动生成

鼠标悬停后，按钮样式如图。

动态效果需要设置触发动态前与触发动态后两种样式。

触发动态前：

鼠标未悬浮时，按钮除色彩外都是相同的样式。

触发动态后：

使用hover设置鼠标悬浮的特效，设置各自按钮背景色为字体颜色，以及设置盒子阴影，如box-shadow: 10px 10px 99px 6px rgba(185, 231, 105, 1);

**5.总结：**

整个项目所有的元素都是采用了bfc的原则进行布局，bfc即 （Block Formatting Context）格式化上下文，是Web页面中盒模型布局的CSS渲染模式，指一个独立的渲染区域或者说是一个隔离的独立容器。为什么需要bfc？是因为每个块状元素，即每个盒子都会有其内边距，外边距等元素，如若不采取此原则，则会造成样式污染的现象，即一个元素影响另一个元素。无论是页面特效，页面布局，以及其他更多复杂的项目，都需要遵循盒模型的规则去使用其中的属性。