

课程基础实验二文档

卢晨辉

2014013438

Luch14@126.com

一、 DOM 基础

1. 简易 DOM 选择器

实现方法简述：通过对参数进行分析，若参数不是字符串类型，则直接返回空数组。若参数是字符串类型，则分析首位字符，若是#则调用 document.getElementById 进行获取所需要的相关内容，若是点则调用 document.getElementsByClassName 进行获取所需要的相关内容，若是其他则调用 document.getElementsByTagName 进行获取所需要的相关内容。最终返回得到的节点。

2. DOM 属性访问器

实现方法简述：在第 1 个问题解决的基础上，对问题 1 中获得的每一个节点都添加上 attr 函数，attr 的实现方式是，通过对参数进行判断，若只有一个参数，则调用 getAttribute 函数来获取对应的节点属性。若有两个参数，则调用 setAttribute 函数来为对应节点添加新的属性值或修改旧的属性值。

二、 DOM 综合题

1. 返回顶部按钮

实现方法简述：实现该问题的主体部分封装于一个函数 Back_to_top 中，该函数中的一个子函数是 init 函数，可以通过 init 的参数来确定按钮所处的位置，init 主要是用来确定坐标的 x,y 值，将 x,y 值添加到按钮的 css 语句里，通过 css = css + x + "px;" 的方式。然后对于按钮这个对象设置了 click 操作，当 click 事件发生时，会通过逐渐缩小垂直方向偏移量的方式使其以滚动形式返回顶部。并且对全局设置了 keydown 事件，当判定按

下的键 keycode 为指定按键时会执行上述 click 事件相同的事件。并且对滚动事件进行了处理，滚动过程中获取垂直方向偏移量，若偏移量为 0，则不显示按钮，否则显示按钮。

2. 自定义模态

实现方法简述：在展示文件中上方是一个按钮，并且隐藏了弹出层。具体实现的方式是通过 getElementById 分别选中按钮和隐藏的 div 块。现在实现函数 Modal 内部设置一个 Init 的函数，分析 Init 参数的性质来改变弹出层的相应属性。改变内部文本通过修改节点的 innerText 来实现，改变拖动权限通过修改一个 flag 来实现，而键值也是通过修改一个数来存储。

为按钮添加鼠标点击事件，当 click 发生时，修改隐藏层的 display 为 block。当可拖动时，为弹出层设置 mousedown 事件，该事件发生时，记录当前位置和鼠标位置并修改 ispressed 为 true，

并设置 mouseout 事件，该事件发生时，记录当前位置并修改 ispressed 为 false。

为全局设置 mousemove 事件，在该事件中，通过当前鼠标位置和初始鼠标位置和初始位置，根据弹出层位置 = 初始位置 + 当前鼠标位置 - 初始鼠标位置的方式修改弹出层的 css 实现拖动。

设置 mouseup 事件，该事件与 mouseout 事件内容相同。

设置 keydown 事件，按下指定值得键时，设置弹出层的 display 为 none。

3. DOM 分析题

图片轮播的实现原理是在一个 div 下从左往右分为多个子块，每个子块内

部放置属于该子块的图片，通过 `transform : translate(xx px, xx px)`来设置每一块的位置。然后设置了一个时间间隔 `transition_duration`，每隔这么长一段时间进行一次变换。

所用到的 DOM 操作可能有下面几个，节点查找操作，例如通过 `getElementById` 或者 `getElementsByTagName` 等来实现对于指定 `div` 标签的定位，节点修改操作例如 `setAttribute` 操作来对指定属性例如 `transform` 进行修改。

可能涉及到的事件为加载（load）事件。