今天学习的内容

1:复习昨天重点

2:作业

2.1:购物车删除多个商品(一)

(1)node.js

-参数 ids "3,4"

#参数需要选中购物id列表 多个商品格式: 3,8,9,4

# 一个商品 3

-sql DELETE FROM xz\_cart WHERE id IN (3,8)

-json {code:1,msg:"删除成功"}

(2)脚手架

[全选] <input type="checkbox" :checked="item.cb"/>

list:[{id;pid;price}]

list:[{id;pid;price;cb:false}]

-将原先数据list中商品对象添加属性 cb:false 表示复选框状态

3:今天的目标

3.1:销售统计图

(1)node.js

(2)index.html

3.2:html5新特性 -- canvas绘图-路径

path: 由多个坐标点组成任意图形，图形不可见

可以使用"描边" "填充"

ctx.beginPath() 开始一条新路径

ctx.closePath() 闭合当前路径

ctx.moveTo(x,y) 移动到指定点

ctx.lineTo(x,y) 从当前点到指定点画一条直线

ctx.arc(cx,cy,r,start,end); 绘制圆拱形

cx,cy 圆心

r 半径

start 启始角度

end 结束角度

#注意事项:程序不使用角度->弧度

#0 180 360 角度

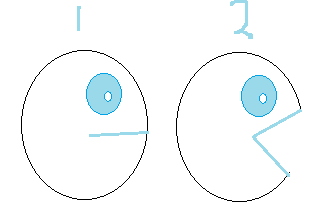
#0 PI 2\*PI 弧度

#通用解决方案:公式 角度转弧度

#角度\*Math.PI/180 = 弧度

ctx.stroke(); 描边

ctx.fill(); 填充



练习:

创建二个函数:openMouth() 张嘴笑脸

closeMouth() 闭嘴笑脸

每隔一秒钟切换另一个笑脸

3.3:html5新特性 -- canvas绘图-图像

canvas属于客户端技术(运在浏览器)但是图片保存服务器中

，所以浏览器必须先下载要绘制图片，且等待下载完成再

绘制.

#图片为什么保存服务器

(1)图片有版权软件项目宝贵资源

(2)图片通常数量巨大

#操作流程

-创建图片对象 var p3 = new Image();

-下载图片 p3.src = "x.png";

-绑定事件[*下载完成*] p3.onload = function(){}

-绘制图片 ctx.drawImage(p3,x,y,w,h);拉伸大小

ctx.drawImage(p3,x,y); 原始大小

练习:在画布左上角 右上角 左下角 右下角

绘制四架小飞机

练习:在画布上绘制一个可以随鼠标移动而移动小飞机

3.4:html5新特性 -- canvas绘图-变形(旋转)

canvas绘图技术可以针对一个图像在绘制过程中进行

变形(旋转)操作

ctx.rotate(弧度); 旋转画笔对象，旋转轴心画布原点

ctx.translate(x,y); 将整个画布原点平移到某处

练习:以250，200为轴心不停旋转小飞机每隔1秒旋转10度

练习:绘制二架小飞机分别是小飞机1(10)和小飞机2(20)

小飞机2旋转速度小飞机1 2倍

注意事件:

通用规则:当一个画布上绘制一个以上的元素画之前先"保存"画之后"恢复"这种操作使不同元素之间不受影响.

ctx.save(); 保存画笔状态

ctx.restore(); 恢复画笔状态

作业1:搜索如何使用canvas + video 弹幕功能

作业2:删除购物车中多个商品