



B/S体系软件设计

■ JavaScript

胡晓军



- **JavaScript**是一种轻型的需要解释执行的程序设计语言，而且具有面向对象的能力
- 核心与**C++**、**Java**相似
- 无类型语言
- 对象机制与**C++**、**Java**很不一样



对JavaScript的误解

- **JavaScript并非Java**
- **JavaScript并不简单**



JavaScript的版本

- **JavaScript 1.2**
- **ECMAScript 6**
- **客户端JavaScript**
- **服务器端JavaScript**
- **嵌入的JavaScript**



- 控制文档的外观和内容使用
- 对浏览器的控制
- 与**HTML**表单的交互
- 与用户的交互
- 用**Cookie**读写用户的状态



在HTML中嵌入JavaScript

- **<SCRIPT>...</SCRIPT>**
- **<SCRIPT SRC=“.js”></SCRIPT>**
- **<... onClick = “...”>**



<SCRIPT>

- 文档装载并被**parse**到<SCRIPT>时执行
- <Head>中的<SCRIPT>一般用来定义在整个文档中会被执行的函数



包括JavaScript文件

- 可以简化**HTML**文件
 - 可以共享**JS**
 - 可以由浏览器实现缓存
-
- **<SCRIPT SRC="../../util.js"></SCRIPT>**



```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="opts" VALUE="ignore-case"  
onClick = "ignore_case=this.checked;"
```



JavaScript的词法

- 大小写敏感
- 忽略空格和制表
- 分号或换行表示语句的结束
- 注释与**Java**一样



- 值类型

- 数字
- 字符串
- 布尔量
- **Null**
- **Undefined**

- 引用数据类型

- 对象
- 数组
- 函数



- 由单引号或双引号封装起来的字符序列
- \做转义序列
 - **\b \f \n \t \' \" **
- 连接字符串 +

- 命名了的数据段的集合
- 命名了的数据通常被作为对象的属性
 - **image.width**
 - **document.myform.button**
- 创建对象
 - **var now= new Date();**

- 创建

- **var a = new Array();**

- 直接量

- **var a = [1.2, "string",true]**

- **function f(x) { return x*x; }**
 - **y = f(6); z = f(y);**
- 函数是一种基本数据类型

- 声明

- **var l,j,k;**

- 命名规则

- 变量名的第一个字符必须是英文字母，或者是下划线符号(**underscore**)_

- 变量名的第一个字母不能是数字。其后的字符，可以是英文字母，数字，和下划线符号符号(**underscore**)_

- 变量名不能是**Javascript**的保留字

- 变量可以重复定义，也可以不定义就使用



运算符和优先级

Category	Operators
Primary	x.y f(x) a[x] new
Unary	+ - ++x --x
Multiplicative	* / %
Additive	+ -
Relational and type testing	< > <= >=
Equality	== === != !==
Conditional NOT	!
Conditional AND	&&
Conditional OR	
Conditional	?:
Assignment	= *= /= %= += -=

- 表达式

- 常量
- 变量
- 函数
- 用运算符组合以上内容
 - ◆ **value = Math.PI * radius * radius;**
 - ◆ 复制和相等

- 语句

- 简单语句
- 复合语句 **{ }**

- 注释

- **/* ... */**

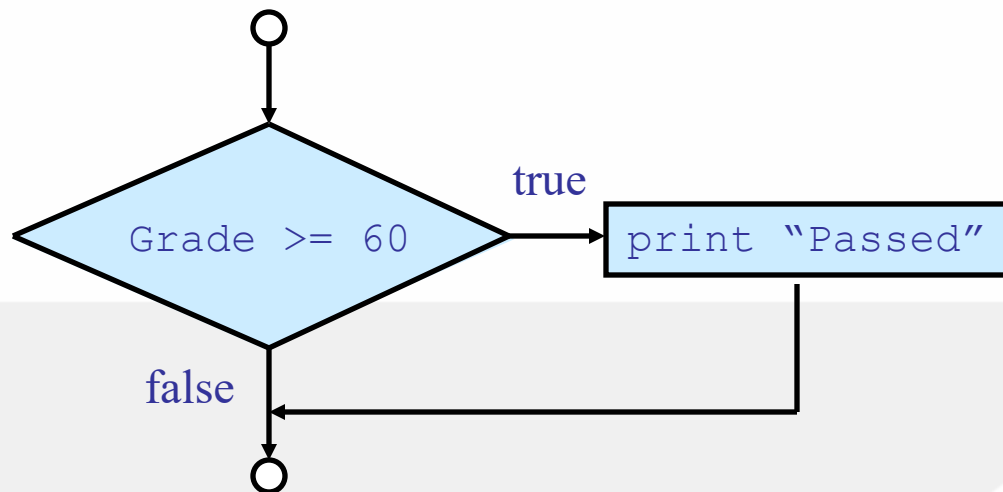


- 顺序语句
- 分支语句
 - **if .. else**
 - **switch**
- 循环语句
 - **for**
 - **while**
 - **do .. while**

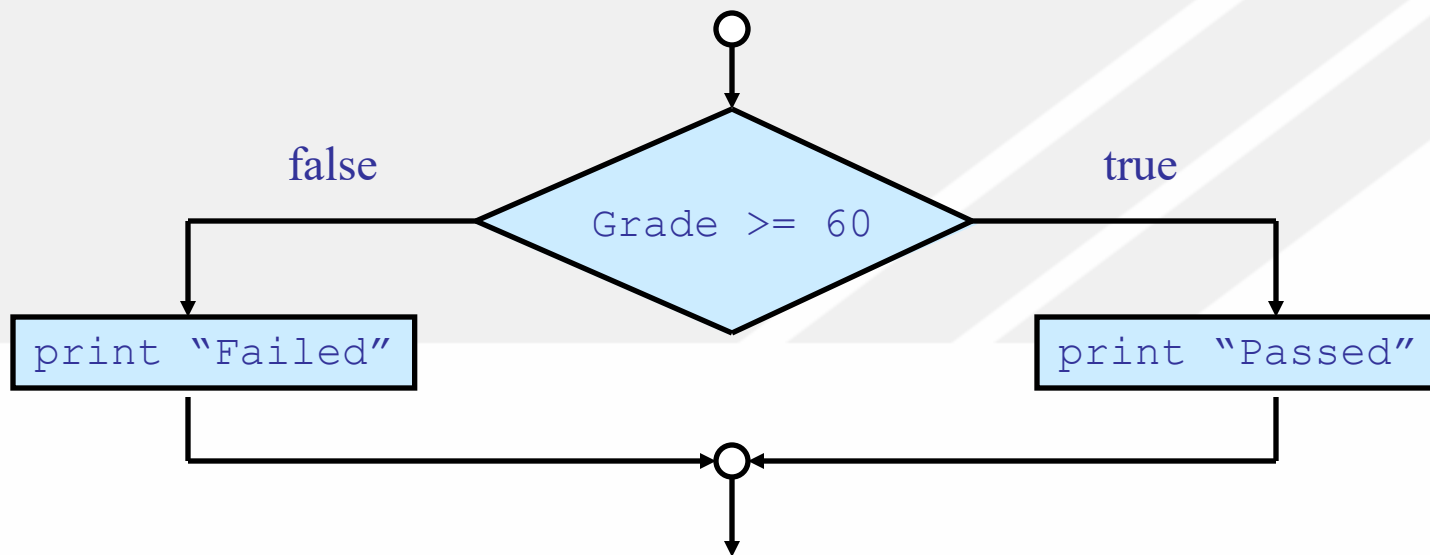


if分支语句

- if

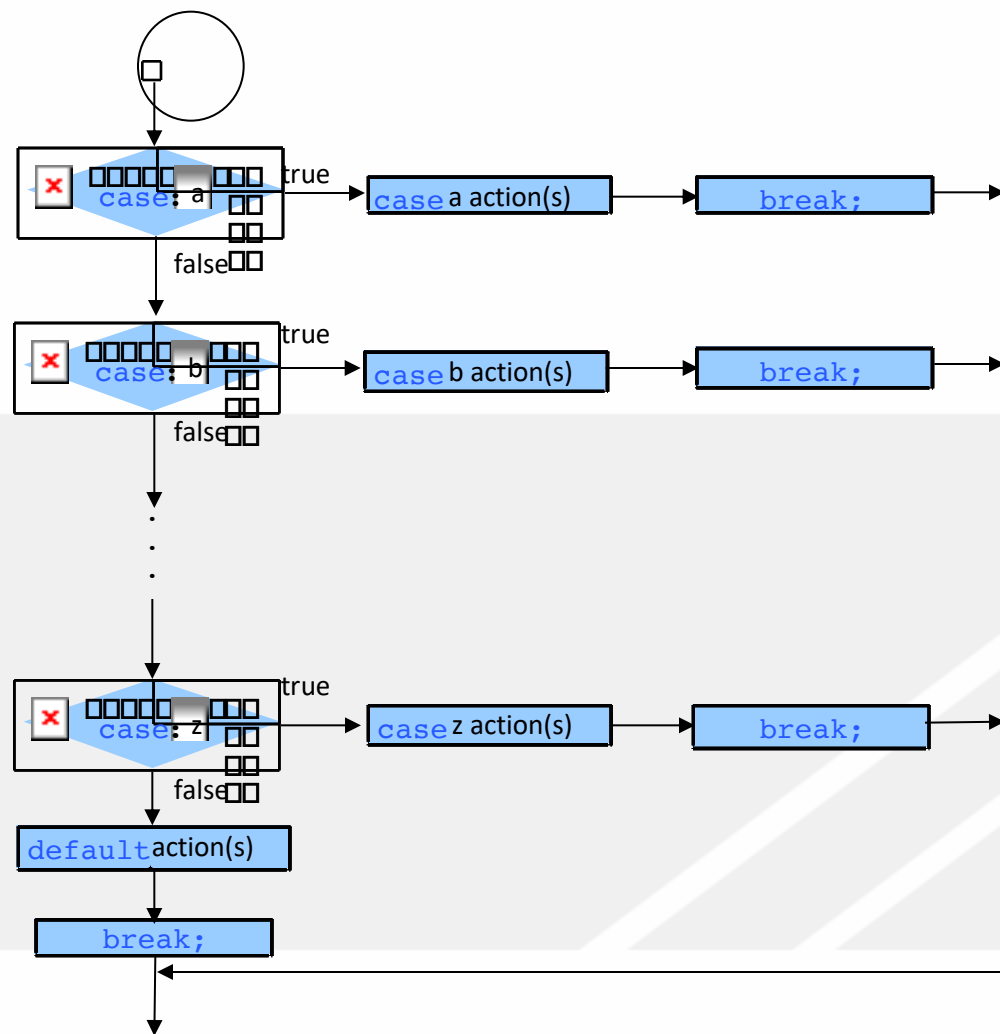


- if .. else





switch分支语句



Switch on string



- **for**

for keyword Control variable name Final value of control variable

```
for ( int counter = 1; counter <= 5; counter++ )
```

Initial value of control variable Loop-continuation condition Increment of control variable

- **while**

- **while (expression) statement**

- 先判断再执行

- **do .. while**

- **do statement while (expression)**

- 先执行再判断

- **for (prop in object)**



- **Math**

- **PI**等
- **max,min,random,floor,round**
- **sin,cos**等

- **String**

- **length**
- **charAt,substring,substr,indexOf,toUpperCase,toLowerCase**

- **Date**

- **get/setYear(Month,Date,Hours,Minutes,Seconds)**

- **Array**

- **[]**
- **push,pop,shift,unshift**



- **window:**当前窗口或框架(**self**)

- **document:**当前文档

- ◆ **forms[]**

- **Elements[]**

- ◆ **anchors[]**

- ◆ **links[]**

- ◆ **images[]**

- **location:**当前URL

- **frames[]:**当前frames



window

- **status, defaultStatus**
- **alert(), confirm(), prompt()**
- **close()**
- **moveBy(), moveTo()**
- **open()**
- **resizeBy(),resizeTo()**
- **scrollBy(), scrollTo()**
- **setTimeout(“js”,timeInms)**



- **Document Object Model**
- **Document**对象是**DOM**的根结点



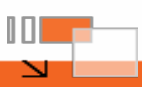
文档对象的命名

- 每种类型是一个数组
- 命了名的**tag**直接是一个**document**对象的属性名



- **Anchors[]**
- **Applets[]**
- **fgColor**
- **bgColor**
- **Cookie**
- **Location**
- **Referrer**
- **Title**
- **URL**

- **write()**



- **onClick**
- **onDbClick**
- **OnKeyPress**
- **onMouseDown**
- **onMouseUp**
- **onMouseOut**
- **onMouseOver**
- **onSubmit**
- **onReset**



实现一个网站注册网页

- 注册的基本内容
 - 用户名
 - **Email**
 - 密码及确认密码
- 利用**CSS**管理显示效果
- 用**JavaScript**判断输入内容的有效性
 - 用户名长度和字符有效性
 - **Email**格式验证
 - 密码长度和有效性验证
 - 两次密码输入匹配
- 提交到服务器
 - **CGI**
 - **ASP**
 - **php**
 - **JSP**



- **prototype**
- **jQuery**: 比较老的框架，组件丰富，浏览器兼容性较好
 - 轻量级 (**Lightweight**)
 - 强大的选择器
 - 出色的**DOM**操作封装
 - 可靠的事件处理机制
 - 出色的浏览器兼容性



目前主流的js前端框架

- **angular.js 2:** google, ES 6语法, 组件丰富, 支持大型应用开发。IE 8以下版本不支持, 比较复杂
- **vue.js 2:** 尤雨溪, 轻量化、高性能, **view**和**model**双向绑定。IE 8以下不支持, 还在不断完善中
- **react.js:** facebook, **virtual dom**, **JSX**不是html
 - react native


```
<script src="jquery.min.js"></script>
```

```
<script>
```

```
$(document).ready(function(){
```

```
    alert("Hello World!");
```

```
});
```

```
</script>
```

- **jQuery** 对象就是通过 **jQuery** 包装 **DOM** 对象后产生的对象
- **jQuery** 对象是 **jQuery** 独有的. 如果一个对象是 **jQuery** 对象, 那么它就可以使用 **jQuery** 里的方法: `$("#tab").html();`
- **jQuery** 对象无法使用 **DOM** 对象的任何方法, 同样 **DOM** 对象也不能使用 **jQuery** 里的任何方法
- **jQuery**对象的方法和属性与**DOM**对象的并不相同, 如
 - `one.onclick()`
 - `$("#one").click()`



jQuery对象和DOM对象的互转

- **jQuery 对象转DOM对象**

- **jQuery** 对象是一个数组对象, 可以通过 **[index]** 的方法得到对应的 **DOM**对象
- **\$("#msg")[0]**
- 使用 **jQuery** 中的 **get(index)** 方法得到相应的 **DOM** 对象
- **\$("#msg").get(0)**

- **DOM对象转jQuery对象**

- 用 **\$()** 把 **DOM** 对象包装起来
- **\$(document.getElementById("msg"))**

```
$("#msg").html();
```

```
$("#msg")[0].innerHTML;
```

- 选择器是 **jQuery** 的根基, 在 **jQuery** 中, 对事件处理, 遍历 **DOM** 和 **Ajax** 操作都依赖于选择器
- **jQuery** 选择器的优点:
 - 简洁的写法

```
$("#id")           //document.getElementById("id");  
$("tagName")       //document.getElementsByTagName("tagName");
```

- 完善的事件处理机制

```
//若在网页中没有 id 为 "id" 的元素, 浏览器会报错  
//document.getElementById("id").style.color = "red";  
  
//需要先判断 document.getElementById("id") 是否存在  
if(document.getElementById("id"))  
    document.getElementById("id").style.color = "red";  
  
//使用 jQuery 获取网页中的元素即使不存在页不会报错  
$("#id").css("color", "red");
```

```
$(document).ready(function(){  
    $("#id").click(function(){  
        alert("clicked");  
    });  
});
```

- **jQuery UI**
- **jQuery Mobile**



- 减少字节数
- 代码混淆
- 工具: **Google Closure Compiler**

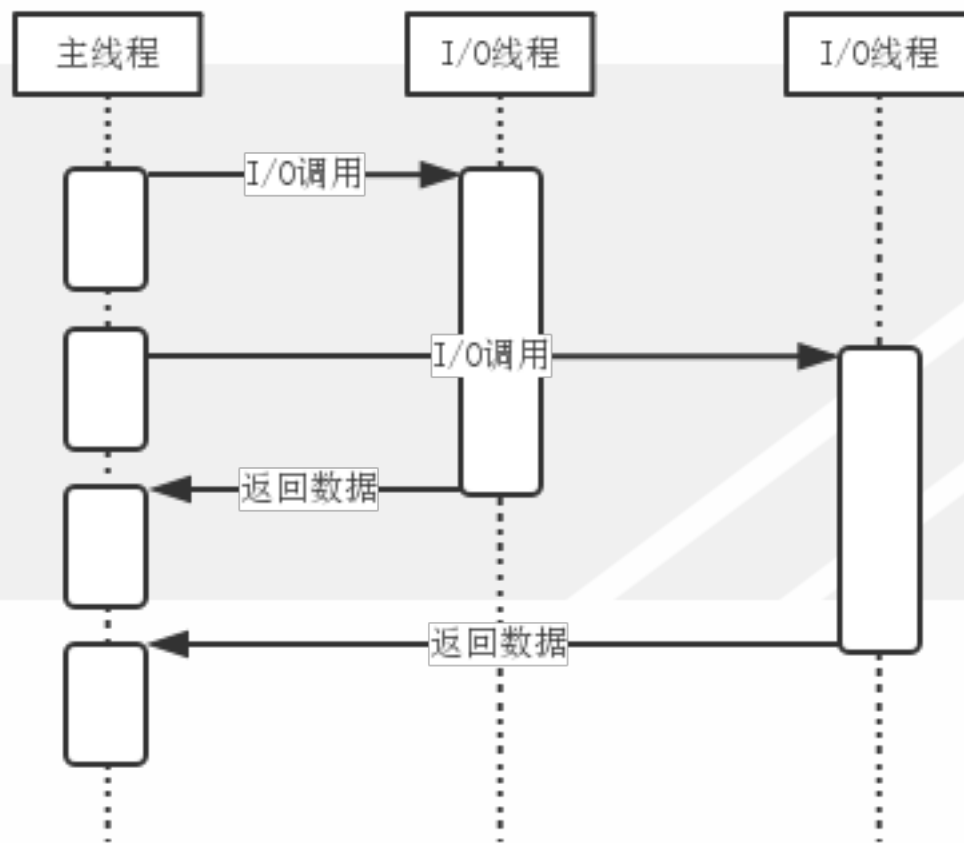


- Node.js是一个基于Chrome JavaScript运行时建立的一个平台，用来方便地搭建快速的易于扩展的网络应用
- Node.js 借助事件驱动，非阻塞I/O模型变得轻量和高效， 非常适合运行在分布式设备 的 数据密集型 的实时应用
- V8引擎执行Javascript的速度非常快，性能非常好。Node对一些特殊用例进行了优化，提供了替代的API，使得V8在非浏览器环境下运行得更好
- Node.js是服务器端的JavaScript运行环境，它具有无阻塞(non-blocking)和事件驱动(event-driven)等的特色，Node.js实现了web服务器，让你可以很方便的通过它来搭建基于JavaScript的Web App



Node.js的特点

- 单线程
- Node.js可以在不新增额外线程的情况下，依然可以对任务进行并行处理



线程池模拟异步I/O



单线程异步IO模型

- 无锁,逻辑简单
- 无多线程、多进程的开销, 高性能
- 不用等待耗时的**I/O**
- 异步编程很痛苦
- 单线程未捕获异常导致进程挂掉
- **CPU**密集型操作堵塞整个线程



- **npm(node package manager)**
- **Express**
- **Socket.io**