

JavaScript的BOM操作

王红元 coderwhy

目录

content



1 认识BOM操作

2 全局对象window

3 事件对象event

4 location、history

5 navigator、screen

6 JSON、Storage

■ BOM：浏览器对象模型（Browser Object Model）

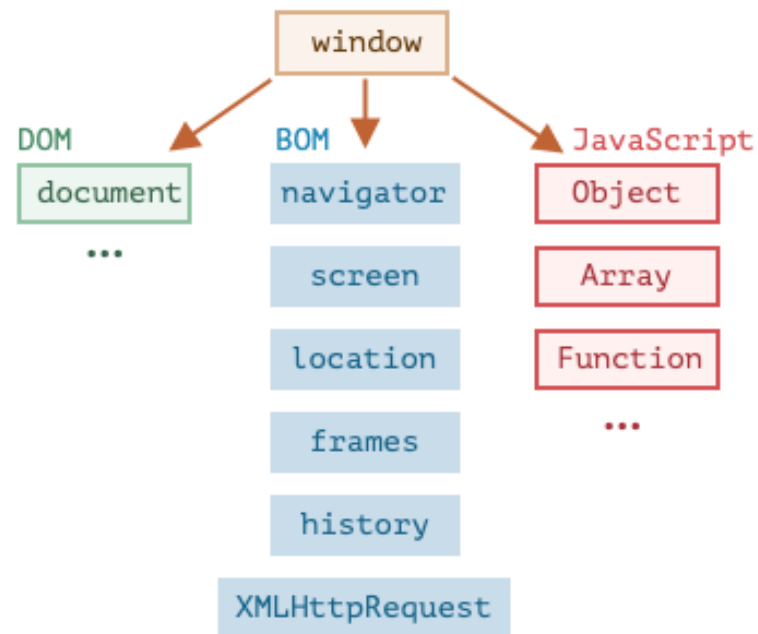
- 简称 **BOM**，由浏览器提供的用于处理文档（document）之外的所有内容的其他对象；
- 比如 **navigator**、**location**、**history** 等对象；

■ JavaScript有一个非常重要的运行环境就是浏览器

- 而且浏览器本身又作为一个应用程序需要对其本身进行操作；
- 所以通常浏览器会有对应的对象模型（BOM，Browser Object Model）；
- 我们可以将BOM看成是连接JavaScript脚本与浏览器窗口的桥梁；

■ BOM主要包括一下的对象模型：

- **window**：包括全局属性、方法，控制浏览器窗口相关的属性、方法；
- **location**：浏览器连接到的对象的位置（URL）；
- **history**：操作浏览器的历史；
- **navigator**：用户代理（浏览器）的状态和标识（很少用到）；
- **screen**：屏幕窗口信息（很少用到）；



■ window对象在浏览器中可以从两个视角来看待：

□ 视角一：全局对象。

- ✓ 我们知道ECMAScript其实是有一个全局对象的，这个全局对象在Node中是global；
- ✓ 在浏览器中就是window对象；

□ 视角二：浏览器窗口对象。

- ✓ 作为浏览器窗口时，提供了对浏览器操作的相关的API；

■ 当然，这两个视角存在大量重叠的地方，所以不需要刻意去区分它们：

- 事实上对于浏览器和Node中全局对象名称不一样的情况，目前已经指定了对应的标准，称之为globalThis，并且大多数现代浏览器都支持它；
- 放在window对象上的所有属性都可以被访问；
- 使用var定义的变量会被添加到window对象中；
- window默认给我们提供了全局的函数和类：setTimeout、Math、Date、Object等；

window对象的作用

■ 事实上window对象上肩负的重担是非常大的：

- 第一：包含大量的属性，localStorage、console、location、history、screenX、scrollX等等（大概60+个属性）；
- 第二：包含大量的方法，alert、close、scrollTo、open等等（大概40+个方法）；
- 第三：包含大量的事件，focus、blur、load、hashchange等等（大概30+个事件）；
- 第四：包含从EventTarget继承过来的方法，addEventListener、removeEventListener、dispatchEvent方法；

■ 那么这些大量的属性、方法、事件在哪里查看呢？

- MDN文档：<https://developer.mozilla.org/zh-CN/docs/Web/API/Window>

■ 查看MDN文档时，我们会发现有很多不同的符号，这里我解释一下是什么意思：

- 删除符号：表示这个API已经废弃，不推荐继续使用了；
- 点踩符号：表示这个API不属于W3C规范，某些浏览器有实现（所以兼容性的问题）；
- 实验符号：该API是实验性特性，以后可能会修改，并且存在兼容性问题；

window常见的属性

- 我们来看一下常见的window属性：

```
// 浏览器高度
console.log(window.outerHeight)
console.log(window.innerHeight)

console.log("screenX:", window.screenX)
console.log("screenY:", window.screenY)

// 监听
window.addEventListener("scroll", (event) => {
  console.log(window.scrollY)
  console.log(window.scrollX)
})
```

■ 我们来看一下常见的window方法：

```
// close方法
const closeBtn = document.querySelector("#close")
closeBtn.onclick = function() {
  close()
}

// scrollTo
const scrollBtn = document.querySelector("#scroll")
scrollBtn.onclick = function() {
  scrollTo({ top: 1000 })
}

// 打开新创建
const openBtn = document.querySelector("#open")
openBtn.onclick = function() {
  open("./about.html", "_self")
}
```

window常见的事件

■ 我们来看一下常见的window事件：

```
window.onfocus = function() {  
  console.log("窗口获取到焦点")  
}  
  
window.onblur = function() {  
  console.log("窗口失去了焦点")  
}  
  
// 整个页面以及所有的资源都加载完成  
window.onload = function() {  
  console.log("页面加载完成")  
}  
  
// hash改变  
const hashBtn = document.querySelector("#hash")  
hashBtn.onclick = function() {  
  location.hash = "aaa"  
}  
window.onhashchange = function() {  
  console.log("hash被修改了")  
}
```




location对象常见的属性

■ location对象用于表示window上当前链接到的URL信息。

■ 常见的属性有哪些呢？

□ href: 当前window对应的超链接URL, 整个URL;

□ protocol: 当前的协议;

□ host: 主机地址;

□ hostname: 主机地址(不带端口);

□ port: 端口;

□ pathname: 路径;

□ search: 查询字符串;

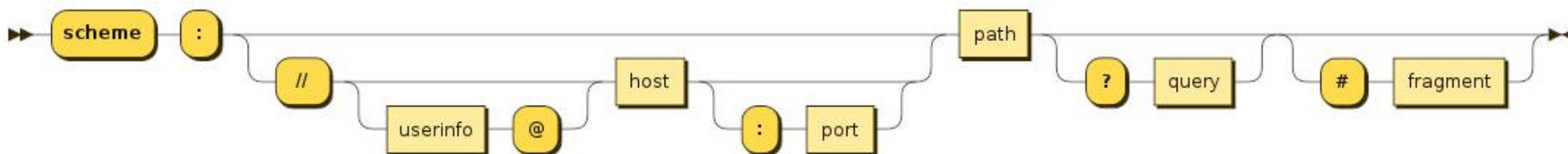
□ hash: 哈希值;

□ username: URL中的username (很多浏览器已经禁用) ;

□ password: URL中的password (很多浏览器已经禁用) ;

Location对象常见的方法

- 我们会发现location其实是URL的一个抽象实现：



- location有如下常用的方法：

- ▣ **assign**: 赋值一个新的URL，并且跳转到该URL中；
- ▣ **replace**: 打开一个新的URL，并且跳转到该URL中（不同的是不会在浏览记录中留下之前的记录）；
- ▣ **reload**: 重新加载页面，可以传入一个Boolean类型；

```
const locationBtn = document.querySelector("#location")
locationBtn.onclick = function() {
  location.assign("http://www.baidu.com")
  location.replace("http://www.baidu.com")
  location.reload()
}
```



URLSearchParams

■ URLSearchParams 定义了一些实用的方法来处理 URL 的查询字符串。

- 可以将一个字符串转化成URLSearchParams类型；
- 也可以将一个URLSearchParams类型转成字符串；

```
var urlsearch = new URLSearchParams("name=why&age=18&height=1.88")
console.log(urlsearch.get("name")) // why
console.log(urlsearch.toString()) // name=why&age=18&height=1.88
```

■ URLSearchParams常见的方法有如下：

- **get**：获取搜索参数的值；
- **set**：设置一个搜索参数和值；
- **append**：追加一个搜索参数和值；
- **has**：判断是否有某个搜索参数；

□ <https://developer.mozilla.org/zh-CN/docs/Web/API/URLSearchParams>

■ 中文会使用**encodeURIComponent**和**decodeURIComponent**进行编码和解码

history对象常见属性和方法

- history对象允许我们访问浏览器曾经的会话历史记录。
- 有两个属性：
 - length: 会话中的记录条数;
 - state: 当前保留的状态值;
- 有五个方法：
 - back(): 返回上一页, 等价于history.go(-1);
 - forward(): 前进下一页, 等价于history.go(1);
 - go(): 加载历史中的某一页;
 - pushState(): 打开一个指定的地址;
 - replaceState(): 打开一个新的地址, 并且使用replace;

```
console.log(history.length)
console.log(history.state)

const jumpBtn = document.querySelector("#jump")
const backBtn = document.querySelector("#back")

jumpBtn.onclick = function() {
  history.pushState({name: "why"}, "11", "aaa")
  console.log(history.length, history.state)
}

backBtn.onclick = function() {
  history.back()
  console.log(history.length, history.state)
}
```

- history和hash目前是vue、react等框架实现路由的底层原理, 具体的实现方式我会在后续讲解。

navigator对象（很少使用）

■ navigator 对象表示用户代理的状态和标识等信息。

属性/方法	说 明
locks	返回暴露 Web Locks API 的 LockManager 对象
mediaCapabilities	返回暴露 Media Capabilities API 的 MediaCapabilities 对象
mediaDevices	返回可用的媒体设备
maxTouchPoints	返回设备触摸屏支持的最大触点数
mimeType	返回浏览器中注册的 MIME 类型数组
onLine	返回布尔值，表示浏览器是否联网
oscpu	返回浏览器运行设备的操作系统和（或）CPU
permissions	返回暴露 Permissions API 的 Permissions 对象
platform	返回浏览器运行的系统平台
plugins	返回浏览器安装的插件数组。在 IE 中，这个数组包含页面中所有<embed>元素
product	返回产品名称（通常是"Gecko"）
productSub	返回产品的额外信息（通常是 Gecko 的版本）
registerProtocolHandler()	将一个网站注册为特定协议的处理程序
requestMediaKeySystemAccess()	返回一个期约，解决为 MediaKeySystemAccess 对象
sendBeacon()	异步传输一些小数据
serviceWorker	返回用来与 ServiceWorker 实例交互的 ServiceWorkerContainer
share()	返回当前平台的原生共享机制
storage	返回暴露 Storage API 的 StorageManager 对象
userAgent	返回浏览器的用户代理字符串
vendor	返回浏览器的厂商名称
vendorSub	返回浏览器厂商的更多信息
vibrate()	触发设备振动
webdriver	返回浏览器当前是否被自动化程序控制

screen对象（很少使用）

■ screen主要记录的是浏览器窗口外面的客户端显示器的信息：

□ 比如屏幕的逻辑像素 screen.width、screen.height；

属 性	说 明
availHeight	屏幕像素高度减去系统组件高度（只读）
availLeft	没有被系统组件占用的屏幕的最左侧像素（只读）
availTop	没有被系统组件占用的屏幕的最顶端像素（只读）
availWidth	屏幕像素宽度减去系统组件宽度（只读）
colorDepth	表示屏幕颜色的位数；多数系统是 32（只读）
height	屏幕像素高度
left	当前屏幕左边的像素距离
pixelDepth	屏幕的位深（只读）
top	当前屏幕顶端的像素距离
width	屏幕像素宽度
orientation	返回 Screen Orientation API 中屏幕的朝向

JSON的由来

- 在目前的开发中，JSON是一种非常重要的**数据格式**，它并不是**编程语言**，而是一种可以在服务器和客户端之间传输的数据格式。
- JSON的全称是JavaScript Object Notation (JavaScript对象符号)：
 - JSON是由**Douglas Crockford**构想和设计的一种轻量级资料交换格式，算是JavaScript的一个子集；
 - 但是虽然**JSON**被提出来的时候是主要应用JavaScript中，但是目前已经**独立于编程语言**，可以在各个编程语言中使用；
 - 很多编程语言都实现了**将JSON转成对应模型的方式**；
- 其他的传输格式：
 - **XML**：在早期的网络传输中主要是使用XML来进行数据交换的，但是这种格式在解析、传输等各方面都弱于JSON，所以目前已经很少在被使用了；
 - **Protobuf**：另外一个在网络传输中目前已经越来越多使用的传输格式是protobuf，但是直到2021年的3.x版本才支持JavaScript，所以目前在前端使用的较少；
- 目前JSON被使用的场景也越来越多：
 - 网络数据的传输JSON数据；
 - 项目的某些配置文件；
 - 非关系型数据库（NoSQL）将json作为存储格式；

小程序的app.json

```
{..} app.json ×
⋮  ⌕  ⬅ ➡ {..} app.json > ...
1  {
2  "pages": [
3    "pages/index/index",
4    "pages/logs/logs"
5  ],
6  "window": {
7    "backgroundTextStyle": "light",
8    "navigationBarBackgroundColor": "#fff",
9    "navigationBarTitleText": "Weixin",
10   "navigationBarTextStyle": "black"
11 },
12 "style": "v2",
13 "sitemapLocation": "sitemap.json"
14 }
```


■ JSON的顶层支持三种类型的值：

- **简单值**：数字（Number）、字符串（String，不支持单引号）、布尔类型（Boolean）、null类型；
- **对象值**：由key、value组成，key是字符串类型，并且必须添加双引号，值可以是简单值、对象值、数组值；
- **数组值**：数组的值可以是简单值、对象值、数组值；

```
1 123
```

```
{  
  "name": "why",  
  "age": 18,  
  "friend": {  
    "name": "kobe"  
  }  
}
```

```
[  
  123,  
  "abc",  
  {  
    "name": "kobe"  
  }  
]
```

■ 某些情况下我们希望将JavaScript中的复杂类型转化成JSON格式的字符串，这样方便对其进行处理：

□ 比如我们希望能将一个对象保存到localStorage中；

□ 但是如果直接存放一个对象，这个对象会被转化成 [object Object] 格式的字符串，并不是我们想要的结果；

```
const obj = {  
  name: "why",  
  age: 18,  
  friend: {  
    name: "kobe"  
  },  
  hobbies: ["篮球", "足球", "乒乓球"]  
}
```

Key	Value
info	[object Object]

JSON序列化方法

■ 在ES5中引用了JSON全局对象，该对象有两个常用的方法：

- **stringify方法**：将JavaScript类型转成对应的JSON字符串；
- **parse方法**：解析JSON字符串，转回对应的JavaScript类型；

■ 那么上面的代码我们可以通过如下的方法来使用：

```
// 转成字符串保存
const objString = JSON.stringify(obj)
localStorage.setItem("info", objString)

// 获取字符串转回对象
const itemString = localStorage.getItem("info")
const info = JSON.parse(itemString)
console.log(info)
```

Stringify的参数replace

■ **JSON.stringify()** 方法将一个 JavaScript 对象或值转换为 JSON 字符串：

- 如果指定了一个 **replacer 函数**，则可以**选择性地替换值**；
- 如果**指定的 replacer 是数组**，则可**选择性地仅包含数组指定的属性**；

```
// 转成字符串
const objString1 = JSON.stringify(obj)
// {"name": "why", "age": 18, "friend": {"name": "kobe"}, "hobbies": ["篮球", "足球", "乒乓球"]}
console.log(objString1)

// replace 参数是一个数组
const objString2 = JSON.stringify(obj, ["name", "age"])
// {"name": "why", "age": 18}
console.log(objString2)

// replace 参数是一个函数
const objString3 = JSON.stringify(obj, (key, value) => {
  console.log(key, value)
  if (key === "name") {
    return "coderwhy"
  }
  return value
})
// {"name": "coderwhy", "age": 18, "friend": {"name": "coderwhy"}, "hobbies": ["篮球", "足球", "乒乓球"]}
console.log(objString3)
```

Stringify的参数space

- 如果对象本身包含toJSON方法，那么会直接使用toJSON方法的结果：

```
const obj = {  
  name: "why",  
  age: 18,  
  friend: { ...  
},  
  hobbies: ["篮球", "足球", "乒乓球"],  
  toJSON: function() {  
    return "coderwhy"  
  }  
}
```

```
const objString5 = JSON.stringify(obj)  
console.log(objString5) // coderwhy
```

parse方法

■ **JSON.parse()** 方法用来解析JSON字符串，构造由字符串描述的JavaScript值或对象。

□ 提供可选的 **reviver** 函数用以在返回之前对所得到的对象执行变换(操作)。

```
// 转回对象, 并且转换某些值
const info2 = JSON.parse(objString, (key, value) => {
  if (key === "time") {
    return new Date(value)
  }
  return value
})
console.log(info2)
```

■ JSON的方法可以帮助我们实现对象的深拷贝：

□ 但是目前我们还没有了解什么是对象的拷贝、浅拷贝、深拷贝的概念；

□ 我们会在JavaScript高级中学习；

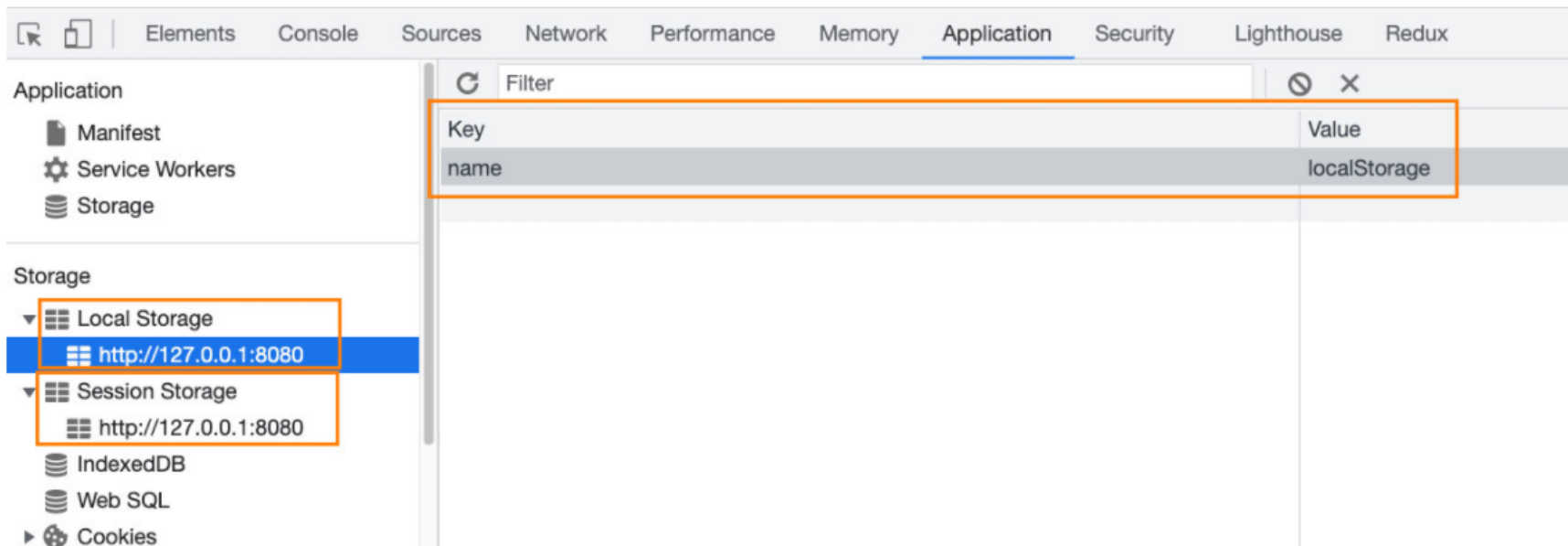
认识Storage

■ WebStorage主要提供了一种机制，可以让浏览器提供一种比cookie更直观的key、value存储方式：

▣ localStorage：本地存储，提供的是一种永久性的存储方法，在关闭掉网页重新打开时，存储的内容依然保留；

▣ sessionStorage：会话存储，提供的是本次会话的存储，在关闭掉会话时，存储的内容会被清除；

```
localStorage.setItem("name", "localStorage")
sessionStorage.setItem("name", "sessionStorage")
```



localStorage和sessionStorage的区别

- 我们会发现localStorage和sessionStorage看起来非常的相似。
- 那么它们有什么区别呢？
 - 验证一：关闭网页后重新打开，localStorage会保留，而sessionStorage会被删除；
 - 验证二：在页面内实现跳转，localStorage会保留，sessionStorage也会保留；
 - 验证三：在页面外实现跳转（打开新的网页），localStorage会保留，sessionStorage不会被保留；

Storage常见的方法和属性

■ Storage有如下的属性和方法：

■ 属性：

□ **Storage.length**：只读属性

✓ 返回一个整数，表示存储在Storage对象中的数据项数量；

■ 方法：

□ **Storage.key()**：该方法接受一个数值n作为参数，返回存储中的第n个key名称；

□ **Storage.getItem()**：该方法接受一个key作为参数，并且返回key对应的value；

□ **Storage.setItem()**：该方法接受一个key和value，并且将会把key和value添加到存储中。

✓ 如果key存储，则更新其对应的值；

□ **Storage.removeItem()**：该方法接受一个key作为参数，并把该key从存储中删除；

□ **Storage.clear()**：该方法的作用是清空存储中的所有key；