学习方法

1. 建立逻辑思维
   1. 多分析
   2. 理解逻辑算法
   3. 多练、多敲、多读
2. 编程习惯
3. 大胆动手
4. 保持好奇好
5. 乐观面对错误

就业能力

1. 分析能力
2. 独立思考能力
3. 程序阅读能力
4. 程序排错能力
5. 独立编写程序能力
6. 团队协作能力
7. 学习能力
8. 善于总结的能力

专业技能

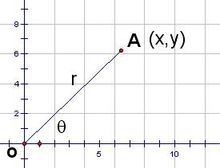
运动（上）

1. 运动原理
   1. 通过改变物体的位置，而发生移动变化。
   2. Demo:div运动
2. 边界处理
3. 加速减速
4. 上下滑动的侧边栏
5. 抛物线
6. 透明度的变换

第二节：应用

1. 抛物线的重力回弹
2. 图片的淡入淡出

第三节

1. 缓冲运动
   1. 上下滑动的侧边栏
   2. 分享到
2. 多属性缓冲运动函数封装
   1. 多个div淡入淡出
   2. 多物体运动
   3. 多属性运动（完美运动）
3. 圆周运动
   1. 三角函数以及弧度转角度的公式。  
        
      其实我们只要算出每1°上的x轴坐标和y轴坐标就行了，然后他跑完玩了360°之后就是一个圆周运动。  
      使用sin和cos三角函数求出x坐标以及y坐标：
   2. 先了解一下sin和cos三角函数：  
      https://segmentfault.com/img/bVmYx5 https://segmentfault.com/img/bVmYyc  
      然后我们就知道：  
      Math.sin( 角度 \* Math.PI/180 ) = x / 半径;  
      Math.cos( 角度 \* Math.PI/180 ) = y / 半径;  
      接着我们就根据上面的推导就可以得出x和y的坐标：  
      x = Math.sin( 角度 \* Math.PI/180 ) \* 半径  
      y = Math.cos( 角度 \* Math.PI/180 ) \* 半径

第四节：应用

1. 侧边栏分享广告

第五节：综合应用

1. 缓冲运动的封装