# cubic-bezier说明文档

## cubic-bezier.js

### 通用函数

1、function getByClass(clsName,parent):

通过类名clsName获取元素；

2、parent为父元素，如果此值为空，则默认从document下找；

返回值：所有具有clsName的元素；

3、function hasClass(element,cName)

判断element有没有Cname这个类;

返回值：如果有，则返回true;否则，返回false

4、function addClass(element,cName)

给元素element增加类cName

5、function removeClass(element,cName)

给元素element删除类名cName

### 曲线相关函数

1. initCurve();

在页面加载时，初始化canvas

1. createBackgroundCanvas（）

绘制灰白相间的背景，并将此背景保存模式pattern

返回pattern

1. drawGround()；

将pattern 作为画布背景，进行填充；

1. function drawBezier (cxt,x0,y0,x1,y1,x2,y2,x3,y3,color)

绘制贝塞尔三次曲线

cxt代表画布2d上下文环境,(x0,y0)起始点，（x1,y1）,(x2,y2)控制点，（x3,y3）结束点，color线条颜色。

1. 控制点移动函数funDown(event)，fnMove(event,disX,disY)

通过事件委托，为两个控制按钮添加事件。

当鼠标点击按钮之后，按钮跟着鼠标移动，放开鼠标，就不跟着移动了。

### library中的函数与变量

1. libraryData对象中，存有library中所有方块的信息，键为方块对应的名称，值为方块对应的cubic-bezier数值。

默认值：

var libraryData = {

"ease":".25,.1,.25,1",

"linear":"0,0,1,1",

"ease-in":".42,0,1,1",

"ease-out":"0,0,.58,1",

"ease-in-out":".42,0,.58,1"

};

1. addlibraryData();

将当前贝塞尔数字保存到Libradata中

1. deletebraryData()

删除当前library方块对应的数据

1. libraryToArr（）

将librarydata中的数据转换为数组

1. promptFun（）

确认加入数据，则返回true，否则返回false

1. renderLibrary();

绘制小方块

增删数据之后，调用renderlibrary（）

该函数用于将当前librarydata中的数据绘制到library中，即绘制library模块中的方块

1. drawLibrary（）

给renderlibrary（）绘制的方块添加贝塞尔曲线

1. 导入数据imbtn.onclick=function(){..}

先判断输入数据是否为json数据，如果是json数据，则为librarydata添加数据，调用renderLibrary()绘制小方块;并调用drawLibrary（）绘制贝塞尔曲线

1. 导出数据ex.onclick=function(e)

将当前librarydata中的数据变换为css样式到处，显示到弹出框中

preview&compare中的相关函数

1. save按钮

通过点击save按钮，将当前贝塞尔曲线加入librarydata中，并绘制方块

savebtn.onclick=function(){

addlibraryData();

renderLibrary();

}

1. go按钮

点击go按钮，设置current和compare两个方块的transition函数