#### アクセスしてみる

```
var casper = require('casper').create();

casper.start('http://www.ugtop.com/spill.shtml', function() {
    this.echo(this.getTitle());
    this.echo(this.getCurrentUrl());
});

casper.run();
```

## キャプチャを撮ってみる

```
var casper = require('casper').create();

casper.start('http://www.ugtop.com/spill.shtml', function() {
    this.capture('./img/capture01.png');
});

casper.run();
```

captureのオプション デフォルトでは全画面がキャプチャされる。

# ユーザエージェントを設定してみる

```
var casper = require('casper').create({
    pageSettings: {
        //iphone6 plus
        userAgent: "Mozilla/5.0 (iPhone; CPU iPhone OS 9_2_1 like Mac OS X) AppleWebKit/601.1.46
(KHTML, like Gecko) Version/9.0 Mobile/13D15 Safari/601.1"
     },
});
casper.start('http://www.ugtop.com/spill.shtml', function() {
     this.capture('./img/capture02.png');
});
casper.run();
```

### ついでにプロキシを設定してみる

```
$ casperjs --proxy=185.87.160.135:4444 getting_start.js
```

```
var casper = require('casper').create({
    pageSettings: {
        //iphone6 plus
        userAgent: "Mozilla/5.0 (iPhone; CPU iPhone OS 9_2_1 like Mac OS X) AppleWebKit/601.1.46
(KHTML, like Gecko) Version/9.0 Mobile/13D15 Safari/601.1"
    },
});
casper.start('http://www.ugtop.com/spill.shtml', function() {
    this.capture('./img/capture03.png');
});
casper.run();
```

#### ブラウザの設定を行う

①画像ロードをスキップ

②ビューポートを設定しておく casperJSのビューポートの大きさはphantomに依存している。 phantomのデフォルトビューポートは400X300。 上記の範囲外でマウスオーバーのイベントは発生しない。 画面から見えないので。。。

getGlobal windowオブジェクトにアクセスするためのAPI