**一HTML5的优劣和新特性**

**HTML5的局限：**

1. 浏览器的通用性，有些浏览器不支持，比如IE9之前的版本。
2. 在移动端的表现没有想象中优越, 尤其是在移动端开发游戏，在动画效果的实现上面，流畅度没有得到很好地的保证,IOS表现的好，android则不尽人意。

**HTML5的优势：**

1. 跨平台，节约了开发成本。

你只要写一套程序就可以在任何地方运行，PC，移动端都可以，这个大大的节约了开发成本。

1. 标准的统一。

开发人员不需要再头疼浏览器的兼容性，不过在这之前得保证浏览器支持HTML5。

1. 用户体验好，移动端，不用下载APP，不用更新，只需浏览器即可。

**HTML5新特性：**

1. 添加了canvas元素。

canvas元素可以帮助我们实现更炫更棒的动画效果，HTML5游戏就是通过这个canvas来实现的场景的渲染。

1. 媒介元素，如video和audio元素。

*注：IE9一下不支持video，IE9支持了MPEG4的video元素。*

*IE8 不支持 audio 元素。在 IE 9 中，将提供对 audio 元素的支持。*

1. 本地离线存储的支持。
2. 原先的标签更加分散和清晰，比如article，footer，header，nav等等。
3. 新的表单元素属性，比如data，time，Email，url，search等。

**二HTML5范讲**

**HTML5视频（**媒介元素video**）：**

很多视频的网站都是通过flash插件来播放视频的，但是HTML5提供了对视频播放的支持

Ogg = 带有 Theora 视频编码和 Vorbis 音频编码的 Ogg 文件

MPEG4 = 带有 H.264 视频编码和 AAC 音频编码的 MPEG 4 文件

WebM = 带有 VP8 视频编码和 Vorbis 音频编码的 WebM 文件

用例：

<!--

ogg文件可以用于适用于Firefox、Opera 以及 Chrome 浏览器,

要确保适用于 Safari 浏览器，视频文件必须是 MPEG4 类型。

video 元素允许多个 source 元素。

<video width="320" height="240" controls="controls">

<source src="movie.ogg" type="video/ogg">

<source src="movie.mp4" type="video/mp4">

</video>

-->

<video controls=”controls”>

<source src="video/first.mp4">

</video>

**HTML音频（媒介元素audio）：**

用例：

<audio controls="controls">

<source src="song.ogg" type="audio/ogg">

<source src="song.mp3" type="audio/mpeg">

</audio>

**HTML5 Canvas（※绘图，游戏）：**

※Canvas需要配合JavaScript使用。

元素创建：规定元素的 id、宽度和高度：

<canvas id="myCanvas" width="200" height="100"></canvas>

<script type="text/javascript">

var c=document.getElementById("myCanvas");

var cxt=c.getContext("2d"); // getContext("2d") 对象是内建的 HTML5 对象，拥有多种绘制路径、矩形、圆形、字符以及添加图像的方法。

cxt.fillStyle="#FF0000";

cxt.fillRect(0,0,150,75);

// fillStyle 方法将其染成红色，fillRect 方法规定了形状、位置和尺寸

//上面的 fillRect 方法拥有参数 (0,0,150,75)。在画布上绘制 150x75 的矩形，从左上角开始 (0,0)。

</script>

实例-线条

<script type=”text/javascript”>

var c = document.getElementById(“myCanvas”);

var cxt = c.getContext(”2d”);

cxt.moveTo(10,10);

cxt.lineTo(150,50);

</script>

<canvas id="myCanvas" width="200" height="100"

style="border:1px solid #c3c3c3;">

实例-圆形

<script type="text/javascript">

var c=document.getElementById("myCanvas");

var cxt=c.getContext("2d");

cxt.fillStyle="#FF0000";

cxt.beginPath();

cxt.arc(70,18,15,0,Math.PI\*2,true);

cxt.closePath();

cxt.fill();

</script>

<canvas id="myCanvas" width="200" height="100"

style="border:1px solid #c3c3c3;">