# 1.形状变换

<button>与<input>的区别

JS中变换css属性，div.style[width]=

用this.index代替遍历中的i，打破闭包的限制

不要忘记先使用window.onload

# 2.网页换肤

body{font: 12px/1.5 Tahoma;} //像素12px行高1.5

Zoom的使用方法：   
zoom :﻿ normal | number   
normal :　 默认值。使用对象的实际尺寸   
number :　 百分数 | 无符号浮点实数。浮点实数值为1.0或百分数为100%时相当于此属性的 normal 值用白话讲解就是zoom:后面的数字即放大的倍数，可以是数值，也可以是百分比。如：zoom:1，zoom:120%。而这个属性只要在IE中才起作用，所以很少用到它的实际用途，而最经常用到作用是清除浮动等，如：

\_zoom是CSS hack中专对IE6起作用的部分。IE6浏览器会执行zoom:1表示对象的缩放比例，但这里   
overflow:hidden;和\_zoom:1;是连起来用的，作用是清除border内部浮动。

text-indent 属性规定文本块中首行文本的缩进。 注释:允许使用负值。如果使用负值,那么首行会被缩进到左边

head里的link标签也是可以提取的

# 4.div循环变色

center标签的使用

for(var i in oDiv) oDiv[i].style.background="red" 可以实现效果，但是会提示错误

# 5.onmouseover,onmouseout

# 6

vertical-align:center 垂直居中

# 第二课

# 1.

this.value.replace(/[^(\d)|(,)]/,"")

var oInput = document.getElementsByTagName("input")[0].value.split(",");

for(var i in oInput){

sum += parseInt(oInput[i]);

}

4.弹出层

很多朋友问过我absolute与relative怎么区分，怎么用？我们都知道absolute是绝对定位，relative是相对定位，但是这个绝对与相对是什么意思呢？绝对是什么地方的绝对，相对又是相对于什么地方而言的呢？那他们又有什么样的特性，可以做出什么样的效果呢？关于两者之间又有什么样的技巧呢？下面我们就来一一解读。

Absolute，CSS中的写法是：position:absolute; 他的意思是绝对定位，他是参照浏览器的左上角，配合TOP、RIGHT、BOTTOM、LEFT(下面简称TRBL)进行定位，在没有设定TRBL，默认依据父级的做标原始点为原始点。如果设定TRBL并且父级没有设定position属性，那么当前的absolute则以浏览器左上角为原始点进行定位，位置将由TRBL决定。

一般来讲，网页居中的话用Absolute就容易出错，因为网页一直是随着分辨率的大小自动适应的，而Absolute则会以浏览器的左上角为原始点，不会应为分辨率的变化而变化位置。很多人出错就在于这点上出错。而网页居左其特性与Relative很相似，但是还是有本质的区别的。

Relative，CSS中的写法是：position:relative;  他的意思是绝对相对定位，他是参照父级的原始点为原始点，无父级则以BODY的原始点为原始点，配合TRBL进行定位，当父级内有padding等CSS属性时，当前级的原始点则参照父级内容区的原始点进行定位。

父元素设置为 relative ,但是不设置TRBL.。子元素设置为absolute，那子元素就是相对于父元素的TRBL

## [offsetLeft与style.left的区别](http://www.cnblogs.com/woshilee/articles/1951457.html)

offsetLeft 获取的是相对于父对象的左边距

left 获取或设置相对于 具有定位属性(position定义为relative)的父对象 的左边距

如果父div的position定义为relative,子div的position定义为absolute，那么子div的style.left的值是相对于父div的值，  
这同offsetLeft是相同的，区别在于：  
1. style.left 返回的是字符串，如28px，offsetLeft返回的是数值28，如果需要对取得的值进行计算，  
还用offsetLeft比较方便。  
2. style.left是读写的，offsetLeft是只读的，所以要改变div的位置，只能修改style.left。  
3. style.left的值需要事先定义，否则取到的值为空。而且必须要定义在html里，我做过试验，如果定义在  
css里，style.left的值仍然 为空，这就是我刚开始碰到的问题，总是取不到style.left的值。

offsetLeft则仍然能够取到，无需事先定义div的位置。

# 5.函数传参

oDiv.removeAttribute("style");不能用style=””。

# 6.移入透明

padding顺序：上右下左顺时针。

opacity: 1;filter: alpha(opacity=100)为什么要一起写？ie低版本不支持opacity的  只支持filter  。为了兼容

# 7.简易选择卡

this.className

for(var n in oTab) oTab[n].className = "";

this.className = "current" //可以用for in

for(var x=0; x<oUl.length;x++) oUl[x].style.display = "none"; //不可以用 for in

# 10.提示框效果

CSS 伪类(Pseudo-classes)

CSS伪类是用来添加一些选择器的特殊效果。



使用[content](http://www.runoob.com/cssref/pr-gen-content.html) 属性来指定要插入的内容。

# 11.图片显示

在父元素上使用 overflow:hidden; zoom:1; 可以清除子元素浮动造成的体积影响。

可以插入伪元素 :after (content = “ ..”) 来实现同样的效果

要达实现加载过程中的过度动画效果。可以创建一个新的img对象。利用 img.complete? 来判断是否加载成功。

var img = new Image();

oDiv.style.display = "block";

img.src = oImg[0].src = this.src.replace(/small/,"big");

img.complete?oDiv.style.display = "none":(oImg[0].onload=function(){oDiv.style.display = "none"});

# 12.复选框

**不要忘记！！！！**

//根据每个复选框状态更新全选框状态。。。。

for(var i=1;i<oInput.length;i++){

oInput[i].onclick = function(){

isCheckAll();

}

}

# 第三课

1.typeof

2.parseInt

提取text文本框内容要用value属性。

首先，对限定文本框内容进行检查。利用正则表达式和value.replace()

然后，检查文本框是否为空。如果有空要提醒用户填写。

# 5.页面自计数

var updateNum = function(){

oBody.innerHTML = ++i;

}

updateNum(); //先调用一次，保证从1开始，前面没有空白时间

setInterval(updateNum,1000);

var 定义的函数，要在使用函数之前定义。

function updateNum (){

oBody.innerHTML = ++i;

}

function定义的函数可以放在函数使用后面

# 6.检查两位数

var x = /^\d{2}$/.test(parseInt(oInput.value));

x?alert("√ 是两位数"):alert("这是" + oInput.value.length + "位数");

正则表达式。

7.简易计算器

eval() 函数可计算某个字符串，并执行其中的的 JavaScript 代码。

语法

eval(string)

|  |  |
| --- | --- |
| **参数** | **描述** |
| string | 必需。要计算的字符串，其中含有要计算的 JavaScript 表达式或要执行的语句。 |

该方法只接受原始字符串作为参数，如果 string 参数不是原始字符串，那么该方法将不作任何改变地返回。因此请不要为 eval() 函数传递 String 对象来作为参数。

如果试图覆盖 eval 属性或把 eval() 方法赋予另一个属性，并通过该属性调用它，则 ECMAScript 实现允许抛出一个 EvalError 异常。

## 逻辑运算符 ||， && 的短路规则：

**|| 从左向右开始计算，当遇到为真的条件时停止计算，整个表达式为真；所有条件为假时表达式才为假。**

**&& 从左向右开始计算，当遇到为假的条件时停止计算，整个表达式为假；所有条件为真时表达式才为真。**

最后，我们做以下总结：  
对于“与”（**&&**） 运算： **x && y** 当**x**为**false**时，直接跳过，不执行**y**；相当于 if(x==true){y;}  
对于“或”（**||**） 运算 ：   **x||y** 当**x**为**true**时，直接跳过，不执行**y**。

if(x==false){y;}

onfocuse="this.blur()"   
onfocuse是聚焦的意思，当你把光标放在文本框上输入的时候，就是聚焦，但这里添加了"this.blur()"，blur的作用就是去除聚焦，也就是你不能把光标放在这个文本框上，换句话说就是你不能输入文本了 .

在网上看到有的人用onFocus="this.blur()"来消除虚线框，

## 定义和用法

NaN 属性是代表非数字值的特殊值。该属性用于指示某个值不是数字。可以把 Number 对象设置为该值，来指示其不是数字值。

**提示：**请使用 isNaN() 全局函数来判断一个值是否是 NaN 值。

定义和用法

slice() 方法可从已有的数组中返回选定的元素。

语法

arrayObject.slice(start,end)

参数 描述

start 必需。规定从何处开始选取。如果是负数，那么它规定从数组尾部开始算起的位置。也就是说，-1 指最后一个元素，-2 指倒数第二个元素，以此类推。

end 可选。规定从何处结束选取。该参数是数组片断结束处的数组下标。如果没有指定该参数，那么切分的数组包含从 start 到数组结束的所有元素。如果这个参数是负数，那么它规定的是从数组尾部开始算起的元素。

本身有逻辑漏洞

# 8.简易时钟

function format(a)   
{   
return a.toString().replace(/^(\d)$/, "0$1")   
}   
这个函数实现啥功能

在只有数字的一行前面加0.

# 9.倒计时器

this.className = this.className=="" ? "cancel" : "";

this.className=="cancel" ? (timer = setInterval(updateTime,1000),updateTime()) : (clearInterval(timer));

# 第四课

# 4.arguments

## 类数组对象：arguments

在js中在调用一个函数的时候，我们经常会给这个函数传递一些参数，js把传入到这个函数的全部参数存储在一个叫做arguments的东西里面。

在js中万物皆对象，甚至数组字符串函数都是对象。所以这个叫做arguments的东西也是个对象，而且是一个特殊的对象，它的属性名是按照传入参数的序列来的，第1个参数的属性名是’0’，第2个参数的属性名是’1’，以此类推，并且它还有length属性，存储的是当前传入函数参数的个数，很多时候我们把这种对象叫做类数组对象。类数组对象和数组都是对象这个妈生的，但是数组是大哥比类数组对象多了很多其他的玩具(方法)，类数组对象只是长得很像数组的弟弟而已。

慢着，刚刚不是说数组也是对象吗，现在这个类数组对象又是什么？ 没办法，js就是这么的灵活。这个类数组对象不仅存储给函数传入的参数，也具有一些其他的属性，等下会一一道来。

因为类数组对象和数组有很多的共性，所以我们经常可以用call方法，让类数组对象也使用的数组的一些方法，就是让这个弟弟去玩哥哥的玩具，比如……，还是不扯远了，这篇文章只是说什么是arguments，想知道更多关于对象如何借调数组方法的话，请参考这篇文章。

有了这个对象我们以后写函数的时候，就不用给所有的形参指定参数名，然后通过参数名的方式获取参数了，我们可以直接使用arguments对象来获取实参，这样是不是方便了很多呢。   
有些语言在我们给函数指定了参数名之后，当调用函数时，会判断当前传入的参数是否与函数定义的参数个数相等，不相等就会报错，但是灵活的js（不是我说，js是真的灵活）并不会验证传递给函数的参数个数是否等于函数定义的参数个数。所以为了装逼（代码的简洁度），我们使用arguments调用参数可以不混淆不同函数之间的参数名。另外为了装逼（代码的严整度），我们也能用arguments来判断当前传入参数的个数是否与我们需要的数量一致。

最后我们还可以看到arguments还有一个叫做callee的属性，这个属性是表示的是当前函数的一个引用，简单点说，这个属性里面存储的我们调用的这个函数的代码，实在无法理解的时候，又到了console.log大显身手的时候了。

function showcallee() {

var a = '这里是代码';

var b = '这是另一段代码';

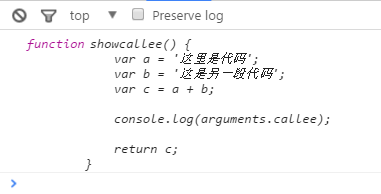
var c = a + b;

console.log(arguments.callee);

return c;

}

showcallee();



看到结果的你是不是和我一样惊呆了呢，这不就是我写的代码吗，arguments.callee完完整整的把这个函数的这段代码返回了。

## arguments的一些妙用

**1.利用arguments实现方法的重载**

下面我们利用arguments对象来实现一个参数相加的函数，不论传入多少参数都行，将传入的参数相加后返回。

function add() {

var len = arguments.length,

sum = 0;

for(;len--;len<0){

sum += arguments[len];

}

return sum;

}

console.log( add(1,2,3) ); //6

console.log( add(1,3) ); //4

console.log( add(1,2,3,5,6,2,7) ); //26

由于js是一种弱类型的语言，没有重载机制，当我们重写函数时，会将原来的函数直接覆盖，这里我们能利用arguments，来判断传入的实参类型与数量进行不同的操作，然后返回不同的数值。

**1.利用arguments.callee实现递归**

先来看看之前我们是怎么实现递归的，这是一个结算阶乘的函数

function factorial(num) {

if(num<=1) {

return 1;

}else {

return num \* factorial(num-1);

}

}

但是当这个函数变成了一个匿名函数时，我们就可以利用callee来递归这个函数。

function factorial(num) {

if(num<=1) {

return 1;

}else {

return num \* arguments.callee(num-1);

}

}

这个方法虽然好用，但是有一点值得注意，ECMAScript4中为了限制js的灵活度，让js变得严格，新增了严格模式，在严格模式中我们被禁止不使用var来直接声明一个全局变量，当然这不是重点，重点是arguments.callee这个属性也被禁止了。不过这都不是事儿，ES6为我们新增了很多好用的变量声明方式和新的语法糖，作为一个时髦的前端，我们赶紧学习一些ES6的新语法吧。

### 剩余参数, 默认参数 和 解构赋值参数

arguments 对象可以与剩余参数、默认参数和结构赋值参数结合使用。

function foo(...args) {

return args;

}

foo(1, 2, 3); // [1,2,3]

在严格模式下,剩余参数剩余参数、默认参数和结构赋值参数的存在不会改变 arguments 对象的行为,但是在非严格模式下就有所不同了。

当在非严格模式函数中 没有包含 剩余参数、默认参数或结构赋值参数,那么 arguments 对象将会追踪参数的变化,反之亦然。看下面的代码:

function func(a) {

arguments[0] = 99; // 更新了arguments[0] 同样更新了a

console.log(a);

}

func(10); // 99

并且

function func(a) {

a = 99; // 更新了a 同样更新了arguments[0]

console.log(arguments[0]);

}

func(10); // 99

当在非严格模式函数中 包含有 剩余参数、默认参数或结构赋值参数,那么 arguments 对象将不会追踪参数的变化,反之亦然。相反, arguments 反映了调用时提供的参数 :

function func(a = 55) {

arguments[0] = 99; // 提供了默认参数,更新 arguments[0] 不会更新 a

console.log(a);

}

func(10); // 10

并且

function func(a = 55) {

a = 99; // 提供了默认参数,更新 a 不会更新 arguments[0]

console.log(arguments[0]);

}

func(10); // 10

并且

function func(a = 55) {

console.log(arguments[0]);

}

func(); // undefined

//上面函数调用的时候没有传递参数,所有 arguments[0] 值为 undefined

# 7.数组

split() 字符串拆分成数组

join() 数组转变成字符串

shift() 删除第一项

pop() 删除最后一项

push() 在数组最后插入

reverse() 颠倒顺序

arrayObject.slice(start,end) 选择特定顺序的值，包含从 start 到 end （不包括该元素）  
arrayObject.sort(sortby) 排序

\s 任何空白字符

aArr.splice(0,3);删除从0开始，后面的3项，但是返回的是被删除的数组，会改变实际对象

aArr.splice(1,0,"orange","purple");第二个参数为0，不删除，是必须参数，从第2项开始插入



# 第六课

## 理解SetCapture、ReleaseCapture、GetCapture

**正常情况下，鼠标指针位于哪个窗口区域内，鼠标消息就自动发给哪个窗口。如果调用了SetCapture，之后无论鼠标的位置在哪，鼠标消息都发给指定的这个窗口，直到调用ReleaseCapture或者调用SetCapture设置另一个窗口为止。**  
很多时候，窗口或控件在鼠标按下后，需要知道鼠标移动和放开的情况，例如按钮在鼠标按下后会变为“按下”状态，鼠标移出按钮区域时“弹起”，所以按钮控件需要在鼠标按下时SetCapture，鼠标放开后ReleaseCapture。  
GetCapture只是检查一下当前是哪个窗口捕获了鼠标，通常不需要调用。

拖曳过程有一个更新参数的监听函数。要注意阻止冒泡函数的写法。

(event || window.event).cancelBubble = true;

图像的左侧和右侧均不允许出现浮动元素：

img

{

float:left;

clear:both;

}