# Js周报（第三周）

1、事件对象的兼容：e=e || window.event;

鼠标事件及方法：

|  |  |
| --- | --- |
| 属性名 | 含义 |
| e.buttons | 返回鼠标点击按键（1左键，2右键，4中键滚轮） |
| e.offsetX / offsetY | 获取事件触发最近的盒子（事件源）的坐标 |
| e.clientX / clientY | 获取可视区的坐标（根据浏览器的定位） |
| e.screenX / screenY | 获取整个屏幕的坐标 |
| e.pageX / e.pageY | 获取文档的坐标（包含滚动条） |

1. 阻止默事件：

if(e.preventDefault) {

   e.preventDefault();

}else {

    window.event.returnValue = false;

    //return false;

}

3、事件流

子元素的事件被触发时，父级也会被触发（冒泡）

一个完整事件流包含  捕获阶段 ---> 目标阶段  --->冒泡阶段

4、事件委托：利用事件冒泡，只指定一个事件处理程序，就可以处理某一类型的所有事件。判断事件源：e.target || e.srcElement

5、正则表达式

第一种：

var reg=new RegExp('a');

var str='abcdefg';

alert(reg.test(str));   //返回bool值，代表是否匹配成功

第二种：

var re = /a/

var str='abcdefg';

re.test(str);

正则表达式的一些规则：

[ ]  中括号：匹配其中的某一个字符

( )  小括号：分组：小括号里面的内容作为整体进行匹配

^：排除（除了） 类似js中的（！） (不在中括号，匹配字符串开头）

\d  ---- [0-9]           数字

\w -----[a-z0-9\_A-Z]     数字，字母，下划线

\s  ---   空白字符

\D  -----[^0-9]        非数字

\W -----[^a-z0-9\_]     非数字，字母，下划线

\ S -----非空白字符

**量词**：（单位名称）

{n}  ---匹配n次

{n,m} ---最少n次，最多m次；

{n,}    ---最少n次，最多不限

+     {1,}

?      {0,1} 可有可无，最多一个

\*     {0,} 可以有也可以没有，个数不限

i：忽略大小写：var re= /a/i

g：全局查找： reg = /\d+/ g

6、ES5严格模式：严格模式下：

  1.全局变量声明时 必须加var

2.this 无法指向全局对象;

3.函数内重名属性会报错

  4.arguments对象不允许被动态改变;

7、ES6 新增：

在一个大括号中用let声明的变量在外部不可访问了，每个大括号都是独立的作用域。

const声明常量。

8、扩展运算符(...）：三个点号，功能是把数组或类数组对象展开成一系列用逗号隔开的值。rest运算符也是三个点号，不过其功能与扩展运算符恰好相反，把逗号隔开的值序列组合成一个数组

9、最后讲了运动的封装等等，不过现在都流行起了CSS3，故而现在都习惯用CSS3和JS结合起来写动画效果，这样会姜丹许多。

10、这周开始，JS的准备工作快要完成，已经开始涉及一些JS的厉害之处，所以有的地方还是有些难的，从下周开始，基本上就是我没有涉及过的区域了，希望在有基础的情况下还是能轻松听懂老师上课讲的内容，跟上老师的步伐。