DOM

Element

1. Element.Tagname(返回指定元素的标签名)
2. Element.attribute(返回一个类似数组的对象)
3. Element.className(当前元素节点的class属性)
4. Element.innerHTML(设置某个节点的内容)
5. Element.appendChild(向元素添加新的子节点)
6. Element.style(返回元素的style属性）
7. Element.SetAttribute(设置属性)
8. removeAttribute(删除元素属性)
9. createElement(创建元素节点 )
10. createTextNode(创建文本节点)
11. cssText(css样式赋予)
12. insertBefore(在某元素前,插入创建的新元素)
13. replaceChild(元素的替换)

Node

1. childNodes(元素下的所有节点)
2. firstChild(父元素的第一个节点)
3. lastChild(父元素的最后一个节点)
4. parentNode(获取该元素的父节点)

获取兄弟节点

1. previousSibling(该元素的前一个兄弟节点) 只能获取一个
2. nextSibling(该元素的后一个兄弟节点) 只能获取一个

元素的宽高属性

1. offsetWidth(获取宽度) 包含内边距和边框
2. offsetHeight(获取高度) 包含内边距和边框
3. clientHeight(返回元素的可见高度) 不含边框
4. clientwidth(返回元素的可见宽度) 不含边框

11. offsetLeft(距离body左边界的距离)

12. offsetTop(距离body上边界的距离)

Document

1. getElementById(用id获取元素)
2. getElementsByTagName(用标签名获取元素)
3. getElementsByClassName(用类名获取元素)
4. querySelector和querySelectorAll(用选择器获取元素)
5. getElementsByName(用name属性值获取元素)

DOM事件

鼠标键盘事件

1. onclick （点击事件）
2. ondblclick （双击事件）
3. Onmousedown（按下事件）
4. Onmouseup(鼠标抬起)
5. Onmousemove(鼠标移动)

鼠标移入移出会多次触发

1. onmouseover （鼠标移入）
2. onmouseout (鼠标移出)

鼠标移入移出不会多次触发

1. onmouseenter(鼠标移入)

2. Onmouseleave(鼠标移出)

键盘事件

1. onkeydown(按下)
2. Onkeyup(抬起)

Even

1. 鼠标的坐标值:e.clientX 和 e.clientY
2. 键盘的值:e.keyCode
3. event的兼容性

//事件触发时, 调用的函数(event)

document.onclick = function(e){

//非ie 低版本ie

var ev = e || window.event;

console.log(e.clientX);

}

1. 窗口变化大小时触发事件
2. window.onresize(监听到窗口大小的变化)
3. 表单事件
4. onfocus （获取焦点）
5. Onblur（失去焦点）
6. Onchage（用户输入触发）
7. Input（内容改变时触发）
8. 事件监听：addEventListener（监听器）