今天学习的内容

1:复习上次课内容

2:作业(产品分页/删除)

3:今日的目标

3.2:H5新特性--Canvas绘图-绘制多张图片

Canvas绘图中若需要多张图片，他们都异步加载，无法预测哪一张

先加载完成！

AJAX(异步javasciprt and xml)

异步和同步:网络中程序工作方式

同步(特点：顺序)

html php (a ajax b ajax )

工作 等待

等待 工作

异步(特点:无序) (a ajax b ajax )

html php

工作 工作

解决方案:使用整型数字通过计算完成图片加载

示例:4张图片加载

var progress = 0;

var img1 = new Image();

img1.src = "img/p0.png";

img1.onload = function(){

progress += 25;

if(progress==100){

startDraw();

}

}

3.3:H5新特性--Canvas绘图进行变形操作

Canvas绘图中也变形技术，可以针对一个图像/图形绘制过程进行

变形, rotate;translate;

ctx.rotate(弧度) 旋转绘图对象，轴点画布原点(0,0).

ctx.translate(x,y) 整个画布的原点平移到指定的点

ctx.save(); 保存画笔所有变形状态值

ctx.restore(); 恢复画布变形状态值到最近一次保存

练习:画二架飞机,左上角画一个绕自己为中心旋转飞机1,右上角飞机2 旋转速度是飞机1的2倍

提示:每个小飞机"平移+旋转+绘制+逆向旋转+逆向平移"才不会影响后续飞机的绘制

3.4:H5新特性--SVG绘图(可缩放的矢量图)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | canvas绘图 | svg绘图 |
| 类型 | 2D位图 | 2D矢量图 |
| 如何绘图 | 使用JS代码绘图 | 使用标签绘图 |
| 事件绑定 | 每个图形不是元素，无法直接绑定事件. | 每个图形都是元素，可以直接绑定事件监听 |
| 应用场合 | 游戏;特性 | 图标;地图 |

SVG技术诞生于2000年,早期作为XML的扩展应用，H5标准把常用SVG标签采纳为标准.

SVG技术在H5出现之前使用方法

(1)在一个XML文档声明绘制图形

(2)再编写HTML文档，使用IMG/OBJECT应用.

SVG技术在H5出现之后使用方法

(1)直接在HTML5文档，使用SVG标准

<svg></svg> 本身一个300\*150 inline-block

矩形<rect>

圆形<circle>

椭圆<ecllipse>

直线<line>

折线<polyline>

多边形<polygon>

练习:16:15-16:30



1:画浅色背色

2:随机画文字，

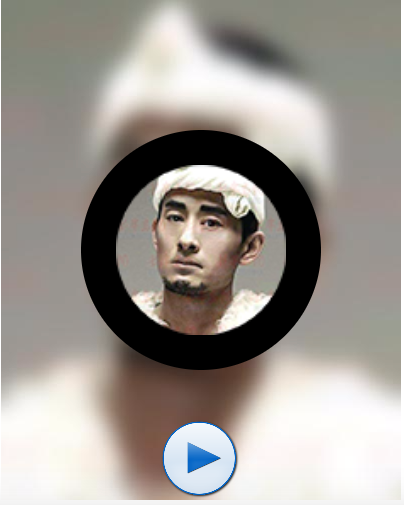
3:画5条干扰线

5:画100 干扰点(半径为1圆)

注意:验证码在项目中是依靠后程序php;java;c# 生成，不是通过canvas

实现,创建思路相同.

练习:仿网易音乐播放界面



作业1：验证码、网易音乐播放界面

作业2: 产品分页显示;更新价格