

移动端事件

本节课目标

- 掌握 touchEvent
- 实现移动端幻灯片
- 初步认识 better-scroll

本节课知识点

- 移动端touch事件
 - touchstart
 - touchmove
 - touchend
 - touch 事件 和 mouse 事件的区别
 - 事件点透
 - mouse 事件的延迟问题
 - 阻止默认事件
 - 阻止 touchstart 事件带来的影响
 - 阻止 touchmove 事件带来的影响
- TouchEvent 对象详解
 - touches
 - targetTouches
 - changedTouches
- 案例：移动端滑屏切换的幻灯片
- orientationchange 监听横竖屏切换
- window.orientation 检测手机横竖屏
- devicemotion 监听手机加速度发生变化
 - acceleration 手机加速度检测
 - accelerationIncludingGravity 手机重力加速度检测
 - 案例: 方块移动
 - IOS 和 安卓的兼容处理

```
function getIos(){  
    var u = window.navigator.userAgent;  
    return !!u.match(/\(i[^;]+;( U;)? CPU.+Mac OS X/);  
}
```
- 扩展：函数防抖和函数节流
 - 函数防抖[debounce]
 - 希望函数只执行一次，哪怕我进行了多次调用

```
function debounce(fn) {  
    var timer  
    var _self = fn
```

```

    return function() {
      clearTimeout(timer)

      var args = arguments // fn所需要的参数
      var _me = this // 当前的this
      timer = setTimeout(function() {
        _self.call(_me, args)
      }, 200)
    }
  }
}

```

◦ 函数节流[throttle]

- 让函数保持在一个可接受的固定频率执行

```

function throttle(fn, interval) {
  var self = fn;
  var firstTime = true
  var timer;
  return function() {
    var args = arguments
    var _me = this
    if (firstTime) {
      _self.call(me, args)
    }
    if (timer) {
      return false
    }
  }
}

```

```

    timer = setTimeout(function() {
      clearTimeout(timer)
      timer = null
      _self.call(_me, args)
    }, interval || 500)
  }
}

```

```

}

```

- 案例：摇一摇功能实现

下次课内容

- orientationchange
- devicemotion 监听手机加速度发生变化
- 函数防抖和函数节流
- 摇一摇功能实现

今日任务

- 移动端幻灯片

