1.JS(javascript):基于对象和事件驱动的客户端脚本语言。用于写动画、写特效、做交互。

2.JS操作样式的：

a.ECMAScript:解释器，语法; b.BOM:浏览器对象模型；c.DOM:文档对象模型；

3.代码：<input type="button" value="按钮" onclick="alert('1')"/>

=：赋值；右边的值赋给左边;

==：比较（比较字面值）;

onclick:点击事件

alert():弹出.()里面放的是你要弹出的内容；

补充：===：比较字面值和数据类型

4.代码：<input onclick="document.getElementById('box').style.display='block';" value="登录" type="button" >

document:文档;

document.getElementById('box')：在整个文档里面通过id获取一个id为box的元素;

补充：理论上id唯一

5.a.js里面任何样式都可以修改;b.任何元素都可以加事件;c.事件到底嫁给谁：操作谁就加给谁;d.修改样式怎么写：css怎么写，js就怎么写。

6.函数：function 函数分为两个步骤:定义和调用,缺一不可;

函数的定义:

function show(){

//代码;

}

函数的调用:函数名加小括号

show();

7.变量：就相当于给某个元素或者某句话起一个外号;

变量的格式：var 外号名=外号值;

8. window.onload:当页面加载完成之后再执行;

.style操作的都是行间样式;

9.if(条件){

条件成立执行的语句;

}else{

条件不成立执行的语句;

}

10.换肤的做法：

a.改变class名称 class==>className;

b.改变css样式

c.改变link值(推荐);

在JS里面class是JS的一个保留字;不能直接使用,用className

补充：body的简写:document.body;

this:当前发生事件的元素;

innerHTML: 元素的内容;不但可以获取，还可以设置[赋值];

通过事件调用的函数不加括号;

length: 长度,个数;

通过标签名获取一组元素[获取到的是不止一个,多个元素];一组或者多个元素要配合下标使用;

计数从0开始;

下标：[number] 例如：aDiv[0]：

document.getELementsByTagName(tagname);

i++ 等同于 i = i + 1；

11.事件：用户的操作;

onclick:点击的时候触发;

onmouseover:当鼠标移入的时候触发;

onmouseout:当鼠标移出的时候触发;

12.总结：

a.获取元素的方法：

通过ID[获取到一个]：

document.getElementById(id);

通过tagname获取[获取到的是多个],应该配合下标使用

document.getElementsByTagName(tagname);

补充：通过标签的name属性获得

document.getElementByName() 返回带有指定名称的对象集合

b.body的简写： document.body;body页面中只有一个

c.autofocus: 输入框自动聚焦;

d.关于函数：

两个步骤：

1>.定义 function show(){}

2>.调用 函数名加小括号,函数名只要加括号会马上执行;

e.a标签的href：href="javascript:;"