**路通-单独游戏主页（蝙蝠侠）**

第一个页面（判定页面）

实现：

三个输入框非法输入详细判定及按钮点击事件：当分别在三个输入框输入自己的年月日后，点击下方提交按钮会进行判定，出现非法输入时对应的输入框会高亮显示，当输入的年月日被当前获取的系统时间减去后若小于16岁，则提示未成年，若满足，跳转到游戏主页。

具体功能：

给输入框设置最大字数限制以对应正常的年月日字符个数，通过js中的if条件语句进行判断，若哪一个输入框内输入的字符不为数字或为空或有违对应的时间数字（如输入的年份大于当前获取的系统年份，月份大于12，天数大于31，或其中出现负数），通过JS获取三个输入框，并给对应的输入框添加背景色高亮显示，并在上方div的span标签通过js中innerHtml/Text给出具体无效的信息，多次输入满足的条件输入框背景色和提示信息都会对应变更，若全部满足条件则通过location跳转到主页。

第二个页面（游戏主页）

布局：取消右侧滚动条，通过滑动鼠标滚轮及左上侧固定导航栏点击实现每一层页面的浏览。

第一层：

轮播大图：

布局：给一个宽度百分百的盒子，里面放入ul，ul的宽度为n\*100%，n为li个数或图片个数，通过给li添加浮动使得图片横向排列，用js在最后动态添加一个li；

具体功能：点击左右按钮轮播图会左右切换，給图片设置定时器，轮播图会自动播放，内部图片实现动态放大效果。

具体方法：先通过js封装一个移动动画函数，函数中形参包括对象元素，起点位置，终点位置，每一次行动的距离，及完成动画的时间，内部主要应用定时器setInterval，通过条件判断停止累加step或反向，以及定时器的清除。设置两个按钮，分别注册点击事件，在内部调用动画函数。

左侧导航栏：

布局：内部添加iconfont字体，导航栏右侧创建一个导航列表使用display：none隐藏，顶部图片切换到下一层级显示，回到第一层级消失。

功能：鼠标点击icon字体，字体变色并显示隐藏右侧导航列表，点击导航列表中的每一项会跳转到对应的页面位置即电梯导航，进度条（未完成）。

实现方法：通过jquery给icon字体所在标签注册点击事件，通过slidedown,slideup来完成导航列表上下移入移出，电梯导航在这里是通过a标签锚链接的方式完成（原本是通过JS或JQ获取鼠标滚动事件判定滚动距离是否大于目标盒子的offsetTop值，该方法可以添加柔和的动画方式animate（），但由于自己的布局中删除了滚动条，故没有选用该方法）

第二层：原网页设置的是一个互动游戏分页跳转功能，故该层没有添加动态样式。

第三层：

布局：和第一层类似，用轮播图的方法往里放图片，不同的是由原本的一页一个大图，变成三个小图，每一个小图所在的li添加一个半透明的遮盖层。

功能：轮播图左右切换（当位于起点和终点时对应的左右侧按钮失效），鼠标进入每一个人物的图片（每个li），遮盖层消失，内部中间按钮区域出现，点击人物简介按钮当前页面变为一个动态图片，1.5s后消失变为人物详情界面，点击该页面右上角的叉号关闭详情页面回到。

实现：轮播图（大体同第一层），多个遮盖层通过调整层级z-index来实现层叠，

通过js监听鼠标进入进出，使得li的小遮盖层透明和不透明，获取所有按钮和大遮盖层，给所有按钮注册点击事件。点击当前按钮，记录当前按钮的索引值，让当前点击按钮索引对应的大遮盖层显示，同时大遮盖层的兄弟元素隐藏，大遮盖层上还有一个遮盖动图，设定一个定时器setTimeout，让这个动图所在的遮盖层1.5s后消失，留下的就是大遮盖层，给叉号注册点击事件，点击后大遮盖层隐藏。

第四层：

功能：左侧文字区域自动切换；

实现：通过js动态添加，及搭配定时器serInterval；

第五层：

布局：类似一个纵向的瀑布流；

功能：轮播画廊（轮播图），进入/点击每一个图片，显示遮盖层/出现大图、视频；

实现：轮播图（省略），大体思路同第三层类似，新增了视频播放功能；

第六层：

底层静态页面。