1. JavaScript简称js，是一种可以嵌入到HTML页面的、基于对象和事件驱动的脚本语言。

2. 变量是内存中命名的存储位置，可以在程序中设置和修改变量的值。使用var关键字声明变量

var x; var x = 1; str = “this is a string”;

3. DOM 是Document Object Model(文档对象模型)的简称，是W3C组织推荐的处理可扩展置标语言的标准编程接口。是一种与平台和语言无关的应用程序接口（API）

4. HTML DOM的浏览器对象：

1) document对象用于管理HTML文档，可以用来访问页面中的所有元素。

常用方法：getElementById(id) 获得指定id值的对象

getElementByName(Name) 获得指定Name值的对象

2) Window对象是HTML DOM浏览器对象结构的最顶层对象，它表示浏览器窗口

setInterval()：按照指定的周期（以毫秒计）来调用函数或计算表达式

因为是在当前窗口进行操作，所以

window.setInterval(函数名, 毫秒数);

可以简写为setInterval(函数名, 毫秒数);

该方法会不停地调用函数，直到clearInterval() 被调用或窗户被关闭。

5.函数（function）由若干条语句组成，用于实现特定的功能。函数包括函数名、若干参数和返回值。

function 函数名([参数列表]){

函数体

}

参数列表不需要声明类型

调用函数: 可直接使用函数名

1.Html5提供了canvas元素，可以在网页中定义一个画布，然后使用canvas API在画布中画图

2.定义canvas画布只是开始绘画的准备工作，真正绘画要在JavaScript程序中调用canvas API完成

画布<canvas>,默认宽高是 300\*150

3. 获取对象（画布）

var canvas = document.getElementById("canvas");

4. 获得canvas对象的2d渲染上下文

（CanvasRenderingContext2D）对象，（相当于画笔）

var context = canvas.getContext("2d");

5. translate()：将原点移动到指定的位置

scale(x,y)：对图形进行放大或缩小,x、y为缩放因子，值必须是正值。值比1.0小表示缩小、大为放大、1.0啥效果也没有

rotate(angle):旋转的角度，单位为弧度，旋转方向为顺时针

6.新建图层 beginPath()：指定开始绘画路径，即开始绘画

fillStyle属性:指定填充图形内部的颜色

fill()方法：使用fillStyle属性指定的颜色、渐进和模式来填充当前路径。

arc()方法：绘制圆弧