

# JavaScript 语法集锦

click() 对象.click() 使对象被点击。  
closed 对象.closed 对象窗口是否已关闭 true/false  
clearTimeout(对象) 清除已设置的 setTimeout 对象  
clearInterval(对象) 清除已设置的 setInterval 对象  
confirm("提示信息") 弹出确认框, 确定返回 true 取消返回 false  
cursor:样式 更改鼠标样式 hand crosshair text wait help default auto e/s/w/n-resize

event.clientX 返回最后一次点击鼠标 X 坐标值;  
event.clientY 返回最后一次点击鼠标 Y 坐标值;  
event.offsetX 返回当前鼠标悬停 X 坐标值  
event.offsetY 返回当前鼠标悬停 Y 坐标值

document.write(document.lastModified) 网页最后一次更新时间  
document.ondblclick=x 当双击鼠标产生事件  
document.onmousedown=x 单击鼠标键产生事件

document.body.scrollTop; 返回和设置当前竖向滚动条的坐标值, 须与函数配合,  
document.body.scrollLeft; 返回和设置当前横向滚动条的坐标值, 须与函数配合,  
document.title document.title="message"; 当前窗口的标题栏文字  
document.bgcolor document.bgcolor="颜色值"; 改变窗口背景颜色  
document.Fgcolor document.Fgcolor="颜色值"; 改变正文颜色  
document.linkcolor document.linkcolor="颜色值"; 改变超链接颜色  
document.alinkcolor document.alinkcolor="颜色值"; 改变正点击链接的颜色  
document.VlinkColor document.VlinkColor="颜色值"; 改变已访问链接的颜色  
document.forms.length 返回当前页 form 表单数  
document.anchors.length 返回当前页锚的数量  
document.links.length 返回当前页链接的数量  
document.onmousedown=x 单击鼠标触发事件  
document.ondblclick=x 双击鼠标触发事件  
defaultStatus window.status=defaultStatus; 将状态栏设置默认显示

function   function xx(){...}   定义函数  
isNumeric                    判断是否是数字  
innerHTML   xx=对象.innerHTML   输入某对象标签中的 html 源代码  
innerText   divid.innerText=xx   将以 div 定位以 id 命名的对象值设为 XX

location.reload(); 使本页刷新，target 可等于一个刷新的网页

Math.random()                随机函数,只能是 0 到 1 之间的数,如果要得到其它数,可以为\*10,  
再取整  
Math.floor(number) 将对象 number 转为整数，舍取所有小数  
Math.min(1,2)   返回 1,2 哪个小  
Math.max(1,2)   返回 1,2 哪个大

navigator.appName 返回当前浏览器名称  
navigator.appVersion 返回当前浏览器版本号  
navigator.appCodeName 返回当前浏览器代码名字  
navigator.userAgent 返回当前浏览器用户代标志

onsubmit   onsubmit="return(xx())"   使用函数返回值  
opener    opener.document.对象   控制原打开窗体对象

prompt    xx=window.prompt("提示信息","预定值"); 输入语句  
parent    parent.框架名.对象   控制框架页面

return    return false    返回值  
random    随机参数 (0 至 1 之间)  
reset()   form.reset();   使 form 表单内的数据重置

split("")   string.split("")   将 string 对象字符以逗号隔开  
submit()   form 对象.submit()   使 form 对象提交数据

String 对象的 charAt(x)对象 返回指定对象的第多少位的字母  
lastIndexOf("string") 从右到左寻找指定字符, 没有返回-1  
indexOf("string") 从左到右寻找指定字符, 没有返回-1  
LowerCase() 将对象全部转为小写  
UpperCase() 将对象全部转为大写  
substring(0,5) string.substring(x,x) 返回对象中从 0 到 5 的字符  
setTimeout("function",time) 设置一个超时对象  
setInterval("function",time) 设置一个超时对象

toLocaleString() x.toLocaleString() 从 x 时间对象中获取时间, 以字符串型式存在  
typeof(变量名) 检查变量的类型, 值有: String,Boolean,Object,Function,Underfined

window.event.button==1/2/3 鼠标键左键等于 1 右键等于 2 两个键一起按为 3  
window.screen.availWidth 返回当前屏幕宽度(空白空间)  
window.screen.availHeight 返回当前屏幕高度(空白空间)  
window.screen.width 返回当前屏幕宽度(分辨率值)  
window.screen.height 返回当前屏幕高度(分辨率值)  
window.document.body.offsetHeight; 返回当前网页高度  
window.document.body.offsetWidth; 返回当前网页宽度  
window.resizeTo(0,0) 将窗口设置宽高  
window.moveTo(0,0) 将窗口移到某位置  
window.focus() 使当前窗口获得焦点  
window.scroll(x,y) 窗口滚动条坐标, y 控制上下移动, 须与函数配合  
window.open() window.open("地址","名称","属性")  
属性:toolbar(工具栏),location(地址栏),directions,status(状态栏),  
menubar(菜单栏),scrollbar(滚动条),resizable(改变大小),  
width(宽),height(高),fullscreen(全屏),scrollbars(全屏时无滚动条无参数,channelmode(宽屏),left(打开窗口 x 坐标),top(打开窗口 y 坐标)  
window.location = '\view-source:\' + window.location.href 应用事件查看网页源代码;

a=new Date(); //创建 a 为一个新的时期对象  
y=a.getYear(); //y 的值为从对象 a 中获取年份值 两位数年份  
y1=a.getFullYear(); //获取全年份数 四位数年份

```
m=a.getMonth(); //获取月份值
d=a.getDate(); //获取日期值
d1=a.getDay(); //获取当前星期值
h=a.getHours(); //获取当前小时数
m1=a.getMinutes(); //获取当前分钟数
s=a.getSeconds(); //获取当前秒钟数
```

对象.style.fontSize="文字大小";  
单位: mm/cm/in 英寸/pc 帕/pt 点/px 像素/em 文字高  
1in=1.25cm  
1pc=12pt  
1pt=1.2px(800\*600 分辨率下)

文本字体属性:

fontSize 大小

family 字体

color 颜色

fontStyle 风格, 取值为 normal 一般,italic 斜体,oblique 斜体且加粗

fontWeight 加粗,取值为 100 到 900 不等,900 最粗,light,normal,bold

letterSpacing 间距,更改文字间距离,取值为,1pt,10px,1cm

textDecoration:文字修饰;取值,none 不修饰,underline 下划线,overline 上划线

background:文字背景颜色,

backgroundImage:背景图片,取值为图片的插入路径

点击网页正文函数调用触发器:

- 1.onClick 当对象被点击
- 2.onLoad 当网页打开,只能书写在 body 中
- 3.onUnload 当网页关闭或离开时,只能书写在 body 中
- 4.onmouseover 当鼠标悬于其上时
- 5.onmouseout 当鼠标离开对象时
- 6.onmouseup 当鼠标松开
- 7.onmousedown 当鼠标按下键
- 8.onFocus 当对象获取焦点时

9.onSelect 当对象的文本被选中时  
10.onChange 当对象的内容被改变  
11.onBlur 当对象失去焦点  
onsubmit=return(ss())表调用时返回的值

直线	border-bottom:1x solid black
虚线	border-bottom:1x dotted black
点划线	border-bottom:2x dashed black
双线	border-bottom:5x double black
槽状	border-bottom:1x groove black
脊状	border-bottom:1x ridge black

1.边缘高光 glow(color=颜色,strength=亮光大小)<br>  
2.水平翻转 fliph() 使对象水平翻转 180 度<br>  
3.垂直翻转 flipv() 使对象垂直翻转 180 度<br>  
4.对象模糊 blur(add=true/false direction=方向 strength=强度)  
add 指定是否按印象画派进行模糊 direction 模糊方向 strength 模糊强度  
5.对象透明 alpha(opaction=0-100,finishopacity=0-100,style=0/1/2/3)  
opaction 对象整体不透明值 finishopacity 当对象利用了渐透明时该项指定结束透明位置的不透明值 style 指定透明方式 0 为整体透明, 1 为线型透明, 2 为圆型透明, 3 为矩形透明  
6.去除颜色 chroma(color=颜色值)使对象中颜色与指定颜色相同区域透明  
7.建立阴影 dropshadow(color=阴影颜色,offx=水平向左偏离像素,offy=水平向下偏离像素)  
8.去色 gray()使对象呈灰度显示  
9.负片效果 invert()使对象呈底片效果  
10.高光 light()使对象呈黑色显示  
11.遮盖 mask(color=颜色)使整个对象以指定颜色进行蒙板一次

opacity 表透明度水平.0~100,0 表全透明,100 表完全不透明  
finishopacity 表想要设置的渐变透明效果.0~100.  
style 表透明区的形状.0 表统一形状.1 表线形.2 表放射形.3 表长方形.  
startx.starty 表渐变透明效果的开始时 X 和 Y 坐标.  
finishx,finisly 渐变透明效果结束时 x,y 的坐标.  
add 有来确定是否在模糊效果中使有原有目标.值为 0,1.0 表"否",1 表"是".  
direction 设置模糊的方向.0 度表垂直向上,45 度为一个单位.默认值是向左 270 度.left,right,down,up.  
strength 只能用整数来确定.代表有多少个像素的宽度将受到模糊影响.默认是 5 个.  
color 要透明的颜色.

offx,offy 分别是 x,y 方向阴影的偏移量.

positive 指投影方式.0 表透明像素生成阴影.1 表只给出不透明像素生成阴影..

AddAmbient:加入包围的光源.

AddCone:加入锥形光源.

AddPoint 加入点光源

Changcolor:改变光的颜色.

Changstrength:改变光源的强度.

Clear:清除所有的光源.

MoveLight:移动光源.

freq 是波纹的频率, 在指定在对象上一区需要产生多少个完事的波纹.

lightstrength 可对于波纹增强光影的效果. 显著 0~100 正整数, 正弦波开始位置是 0~360 度. 0 表从 0 度开始, 25 表从 90 度开始.

strength 表振幅大小.