**第一章JS免费课内容**

1. **网页的组成部分**
2. 网页的组成部分：结构层、表现层、行为层
3. 网页的结构决定了网页是什么？——HTML语言

网页的表现决定了网页看起来像什么？——css层叠样式表

网页的行为决定了网页在做什么？——JavaScript语言

1. **JS的组成部分**
2. JavaScript主要是为了网页交互而设计的一种轻量级的脚本语言
3. JS包括三部分：

1）ECMAscript：描述了变量、命名规范、数据类型、操作语句等核心语法知识——完全兼容

2）DOM(document object model)：提供了操作页面元素常用的属性和方法——有兼容问题，我们可以解决

3）BOM(browser object model)：提供了浏览器常用的属性和方法——兼容性问题很大，我们没办法解决

**三．JS引入页面的方式**

1. 行内式：不安全，不推荐使用

2. 内嵌式

3. 链接式（外链式和导入式）：如果放在head里，需要加Window.onload,如果放在页面底部，就不用加

**四．JS输出方式**

1. alert（“hello”）将内容以弹框的形式展示出来；缺点：不宜打印对象

2. confirm(“你要输出的内容”) 返回值：确定（true）取消（false）

3. console.log(“111”)将内容在控制台输出

4. console.dir(“调试引用数据类型”) 将内容在控制台输出，但是输出的内容比log详细

5. console.tabel ( ) 以表格的形式详细打印出对象

6. document.write(“直接将内容在页面显示出来”)

7. debugger(谷歌浏览器专有的调试方法)

**五．JS中变量命名规则和赋值**

**命名规则**

1. 严格区分大小写
2. 首字符只能是字母、下划线、$，不能是数字，其他字符可以是字母、数字、下划线、$
3. 开始是$符的一般是jQuery库或者其他的类库里声明的变量
4. object对象类型的原型，命名以o开头
5. 首字符是下划线的一般表示私有变量，如 var \_total=
6. 采用驼峰命名法，即由多个单词组合，从第二个单词开始首字母大写
7. 可以使用中文，但是不推荐

**赋值**

1. js是弱类型的语言，声明的变量在赋值之前，并不知道他是什么数据类型的，只有赋值之后才知道是什么数据类型
2. 没有赋值的变量返回的是undefined
3. 一个变量的值不能是undefined，undefined表示空的意思，不能让一个空等于另一个空，这是不符合常理的

**六．JS数据类型**

基本数据类型：Numeber, String, Boolean, Null, Undefined

引用数据类型：对象类型(object), 函数(function)

**区别**：基本数据类型操作的是值，引用数据类型操作的是地址

**七．JS基本数据类型Number**

1. 什么情况下会是number类型？

整数（正整数、负整数、0），小数，NaN(not a number)

2. 什么情况下会是NaN?

1)做数学运算符（+，-，\*，/, %）失败的时候

2)强制将其他数据类型转化成number类型失败的时候

3. 其他类型转成number类型的3种方式

1）Number（）

a.括号内是number类型的，值是简单的输入和传出

b.括号内是boolean类型的，Number(true)==1; ，Number(false)==0;

c.括号内是字符串类型的，只要有一个字符不是数字(**·**除外,只能有一个)，结果就是NaN，

注意 Number(“”)==0;

Number ( [ ] ) ==0;

Number( null )==0;

Number (NaN)==0;

Number(undefined)==NaN;

Number ( { } ) ==NaN { }是其他任何都会报错

Number( [undefined])==0; [ ]内只能是number类型，其他会报错

2）parseInt( )将字符串的整数部分提取出来

3）parseFloat( )除了能将字符串的整数部分提取出来，还能将字符串的小数部分提取出来

4. isNaN( )用来判断这个值是否是有效数字，如果是返回false，如果不是，返回ture；

isNaN( )检测分为两步：a.Number（）强制转化成数类型的，b.isNaN()去检测；

**八．JS基本数据类型 String**

1．什么是string类型？

用单引号或双引号包起来的就是字符串，单双引号必须是成对出现的，不成对会报错

2. 单双引号的使用规则：在双引号内可以用单引号，单引号内可以用双引号，但是双引号内不能再用双引号表示双引号，单引号内不能再用单引号表示单引号

3. +在字符串这边不再是运算符，而表示拼接的意思，在拼接的时候会自动把其他的数据类型转化成字符串类型

4. \ 表示转义，\r 表示回车，\n换行，\t制表符(相当于我们Word里面的tab键)

5.字符串的属性和方法：每个字符串都有下标,也叫索引(index)，从0开始

1）charAt(index) 通过下标找到目标小字符串

2）charCodeAt(index) 通过下标找到汉字的ASCII值

3) indexOf(string) 从前往后找通过汉字找到对应的下标

lastIndexOf(string) 从后往前找通过汉字找到对应的下标

4) str.substr(n,m) 从索引n开始截取m个

str.substring(n,m) 从索引n开始截取到索引m，包前不包后

str.splice(n,m) 和substring用法一样，不同是参数可以是负数

5) str.split(“字符”) 按照指定字符切分成n个字符串

6) str.toUpperCase() 转成大写

7) str.toLowerCase() 转成小写

8）str.match()

9) str.replace()

10) str.seach()

**九．JS基本数据类型 Boolean**

1．Boolean类型的值：true和false

2. 0, NaN, null, “”,undefined这5个转化成Boolean类型的结果是false，其他都是true

3**. ！**表示取反，！有两层含义：1）先把！右边的值转化成布尔类型 2）将转化成的布尔值取反

！！相当于对自身做了布尔类型的转化 ！！===Bollean（）

**十．JS基本数据类型 Null和Undefined**

1.．null是一种标识性数据，表示我现在没有，但是我以后会有的

2. . undefined是一种标示性数据类型，表示压根从来没有过

3. null==undefined 结果为true；null===undefined 结果为false；

**十一.JS引用数据类型**

1. 引用数据类型(对象类型)是复合数据类型的载体，可以描述多个特征
2. 对象数据类型存在多对键值对(属性名和属性值)，每个键值对之间以逗号隔开，在普通对象里，属性名可以写双引号，也可以不写；属性名可以是数字，操作属性名是数字的这个属性，只能通过[ ]的方式，[ ]里的引号可以不写，一般不写；
3. 增；通过obj. 或obj[ ]的方式增加属性，[ ]里的属性名一定要用引号引起来
4. 删；obj.属性名=null或obj[“属性名”]=null假删除；delate obj.属性名 真删除；
5. 改；obj.属性名或obj[“属性名”]，先读取再修改，若属性存在就是修改，若不存在就是添加
6. 查；console.log(obj.属性名)或者console.log(obj[“属性名”])；[ ]里写了引号的表示常量，读取属性的时候，发现这个属性名不存在，则返回undefined；如果[ ]里不加引号，则表示变量，如果变量不存在则会报错
7. 遍历对象：在控制台里把对象的属性名和属性值一个一个的打印出来。

for..in循环可以实现遍历对象，有多少键值对就遍历多少次

例：for（var attr in obj）{console.log(obj[attr])} 变量名一般用key和attr; 只能通过obj[key]来获取属性值，不能用obj.key,而且[ ]内不能用引号,加上引号表示固定属性名

1. 自定义属性：给一个元素上添加一个属性并给他赋值；页面加载时首先会干掉不是系统里规定的元素属性，只有一次

**十二. 流程控制语句：判断和循环**

1. for循环：执行次数固定的情况下使用；
2. while循环：循环次数不固定的情况下使用，

for和while循环相同点：都可以写成四步a.定义变量b.条件判断c.执行语句d.自增或自减

3. do..while循环：不管条件是否成立都会执行一次do{ }while( );

1. for…in循环：用来循环遍历对象中的属性名和属性

——以上是三个循环——

1. if..else判断
2. 三目：三元表达式，用于简单的判断；写法：条件？结果1：结果2；
3. switch…case判断

———以上是三个判断———

十三. **JS的引用数据类型 ary**

1. 数组是把对象里属性名是数字的单独独立出来，为了方便操作；在数组这边数字属性名称为索引，并且索引是隐藏的；数组是有序排列的集合，第一项索引为0，最后一项是length-1；
2. 数组常用的方法

1）push() 往数组末尾添加一项内容，**参数：**添加的内容；**返回值：**添加完内容后数组的长度

其他方法：ary.length=x; ary[ary.length]=x；ary.aplice(length-1,0,x)

2）pop() 删除数组的最后一项内容,**没有参数**；**返回值**：删除的内容

其他方法：ary.length--;

3）shift() 删除数组的第一项内容，**没有参数**；**返回值**：删除的内容

4）unshift() 将内容添加到数组的首位置，**参数**：添加的内容；**返回值**：添加后数组的 长度

5）splice(n) 从索引n的位置删除到最后，**返回值**：删除的内容

splice(n,m) 从索引n的位置开始，删除m个；返回值：删除的内容

splice(n,m,x) 从索引n的位置开始删除m个，用x（可以是多项）代替

splice(n,0,x) 把x的内容添加到索引n之前

6) reverse() 将数组倒着排列；**返回值**：倒着排列后的数组

7) sort() 十以内的数从小到大排列；

sort(function(a,b){return a-b})

——以上是原有数组发生改变的

8）slice（n）从索引n开始一直截取到最后

slice(n,m) 从索引n开始,一直截取到索引m(包前不包后),**返回值**:截取的新的数组

slice的**参数可以是负数**(这时候的索引=负数索引+索引的长度)

9）join（）按照指定的字符拼接成字符串，**返回值：**拼接后的字符串；

可以把用eval把字符串转换成js语句

10）concat() 将多个数组拼成一个数组，**返回值**：拼接后的新数组

11) indexOf(n) 从数组的前面往后找,如果找不到**返回—1**,如果能找到,则**返回这一项的索引值**

12) lastIndexOf() 从数组的后往前找,如果找不到返回—1,如果能找到,则返回这一项的索引值， ——以上这两个方法可以判断数组里是否有这一项

13) toString() 把数组转换成字符串

——以上是原有数组没有发生改变的

14）forEach() 用来遍历数组中的每一项的，数组中有几项我们就遍历几次

forEach(function(item,index,input){},object),第二个参数的意思是把匿名回调函数中的this改为object，不传第二个参数，默认this是window

**十四.JS的引用数据类型 Math**

1. math的常用方法

1）Math.abs();求绝对值

2）Math.floor();向下取整

3）Math.ceil();向上取整

4）Math.round();四舍五入

5）Math.random();0到1之间的随机数

6）Math.toFixed();取小数点的位数

7）Math.max();取最大值

8）Math.min();去最小值

9）Math.sqrt();开平方

10) Math.pow();一个数的多少次方

**十五.JS的引用数据类型 function**

1. 函数包含两部分:定义和调用

函数定义的步骤：1）开辟一个空间地址2）把函数中的JS代码作为字符串存在这个空间地址中3）把空间地址赋值给函数名

函数调用的步骤：1）开辟一个新的私有作用域2）把以前空间中存在的字符串类型的代码作为js代码来执行

1. 函数封装：对于相同的功能进行封装，以后再需要此功能，只需要调用即可，避免冗余代码，优化执行

函数封装步骤：1）首先要HTML代码结构一致，在父级下获得多个元素2）主要程序的实现3）传参

1. 参数：

参数的第一层理解：1）形参：如果定义了形参，没有传值的时候，结果就是undefined；

2）arguments：函数内置的对象参数机制，用来存所有的实参，不管调用时是否赋值都可以；arguments不是数组，是类数组；

3）length属性：代表传的参数个性

4）callee方法：代表函数本身这个整体

参数的第二层理解：参数可以为我们学过的所有数据类型

1. return：
2. 作用一：函数返回值；函数返回值是undefined：一种是没有写return，一种是写了return没有返回值
3. 作用二：阻断函数里面代码的执行；可以让函数里面的代码执行到我们想要的位置停止
4. 闭包：函数执行的时候，会形成一个新的私有作用域，保护里面的变量不受外界的干扰，函数的这种保护机制，叫做闭包

————以上都是实名函数————

1. 常见的匿名函数：
2. 函数表达式：把函数定义部分作为值赋值给变量或元素事件行为
3. 自执行函数：函数定义和调用一起完成

自执行函数的写法：a.(function(){})()；b. ~function(){}()；c. !function(){}();

d. +function(){}()；e. -function(){}();

**十六.数据类型的转化**

1. = 是赋值的意思；== 是非严格s比较；===是严格比较
2. ==两边数据类型不一样的时候，就会发生数据类型的转变
3. 对象==对象；比较的是引用地址
4. [ ]==[ ]；false
5. 对象==字符串；
6. 对象==布尔；
7. 对象==数字；
8. 布尔==字符串；
9. 布尔==数字；
10. 字符串==数字；
11. NaN==NaN；NaN和任何数比较都不相等，包括它自己
12. null==undefined；true;
13. null===undefined；false

**十七．DOM常用的操作元素的方法**

1. document.getElementById("div1") 通过id名获得元素,获得的元素是唯一的.

2. document.getElementsByTagName("p") 通过标签名获得一组元素

3. document.getElementsByClassName("a") 通过类名获得一组元素，IE6-IE8不兼容

4. document.getElementsByName("a") 通过name属性获得一组元素，主体只能是document，IE不兼容非表单元素的name属性，所以一般用在表单元素得选择

5. document.querySelector(".p1"); 通过选择器获取一个元素——移动端

6. document.querySelectorAll("ul>li");通过选择器获取一组元素——移动端

7. document.documentElement 获得整个HTML

8. document.body 获得整个body

9. documetn.documentElement.clientWidth||document.body.clientWidth; 获得可视窗口的宽

**十八.动态操作DOM**

1. createElement; 创建元素节点，主体只能是document
2. createTextNode; 创建文本节点 主体只能是document
3. creatDocumentFragment 创建文档碎片
4. appendChild; 把文本节点添加到页面上，添加到末尾的位置，主体是操作元素的父级元素 ，如果页面上已经有这个节点，就是移动，而不是添加
5. insertBefore（newEle,oddEle）; 把文本节点添加到页面上，添加到末尾的位置，主体是操作元素的父级元素；如果页面上已经有这个节点，就是移动，而不是添加
6. repalceChild(neweLE,oddEle); 用newEle去替换oddEle,操作元素是父标签
7. removeChild(); 删除某个节点
8. cloneNode（true）; 深克隆，参数为false或空表示浅克隆
9. setAttribute(属性名,值)；设置元素属性(自定义属性/固有属性)
10. getAttribute
11. removeAttrbute 通过setAttribute设置的属性，必须通过getAttribute和removeAttrbute来操作

**十九.自定义属性**

1. 自定义属性：在元素标签上自己定义一个属性名和属性值
2. 问题：浏览器在加载页面的时候，会自动过滤掉他不认识的属性和属性值；解决办法：浏览器加载完成后，我们通过JS来动态加载属性和属性值
3. 我们可以获得系统自带的属性值，我们自定义的属性值，不能通过 **.** 来获取

**二十.节点**

节点类型 nodeType nodeName nodeValue

文本节点 3 #text 文本内容（包括回车、空格）

元素节点 1 大写的标签名字 null

注释节点 8 #comment 注释内容

文档节点 9 #document null

**二十一.节点与节点之间的关系**

1. firstChild 第一个子节点
2. firstElementChild 第一个子元素节点
3. lastChild 最后一个子节点
4. lastElementChild 最后一个子元素节点
5. previousSibling 最近的哥哥节点
6. previousElementSibling 最近的哥哥元素节点
7. nextSibling 最近的弟弟节点
8. nextElementSibling 最近的弟弟元素节点
9. childNodes 所有的子节点
10. children 所有的子元素节点
11. parentNode 父节点(唯一的)
12. 带有element的IE6-8不兼容

**二十二.定时器**

1. setTimeout([function(){}]),duration); duration秒之后开始调用方法，只执行一次
2. clearTimeout(timer),清除定时器
3. setInterval ([function(){}]),duration);每隔duration秒调用一下方法本身
4. 开定时器前，最好先关闭定时器；关闭定时器时，定时器一定要有名字
5. 定时器有返回值，他们的返回值是：开的定时器个数
6. 各大浏览器都为定时器设定了最短时间，所以，即使你把定时器时间设置为0，也无法立即执行；注意：定时器的时间不是越小越好，有时候时间越小，定时器越不稳定；

**二十三.伪类**

1.：before：after🡪在当前元素的前面或者后面添加一个虚拟的标签，可以给这个标签上设置各种各样的样式

2.：link（连接）; :visited（已访问）; ：hover（划过）；active（按下）;顺序l-v-h-a

**二十四.关于a标签**

1. href:如果不写或者写了”#”，默认跳转到页面最顶部
2. href：写了“#div”；会跳转到对应的模块；这是对锚点的运用
3. href：实现各个页面之间的连接跳转

**二十五.各个浏览器内核**

1. -webkit-transition: 谷歌浏览器
2. –moz-transition ：
3. –ms-transition：
4. –o-transition：欧朋浏览器

**二十六. Css3常用属性**

1. transition
2. boxshadow: x轴偏移 y轴偏移 模糊半径 扩展半径 颜色；例如：boxshadow：-2px 2px 2px 2px red；

x轴偏移：正值是向右偏移，负值是向左偏移

y轴偏移：正值是向下偏移，负值是向上偏移

模糊半径：

扩展半径：正值是往外扩散，负值是向内收缩

box-shadow: insert

1. transform(变形属性)：2D方法：1) transform: rotat(45deg)旋转

2) transform : skew(15deg,15deg)倾斜;

3) transform :scale(15deg)默认值1，<1表示缩小，>1表示放大

4）transform: translate(x,y)平移 基准点只能是中心点，一般写在最后

3D方法：perspective:800px 视距（隔着多远去看这个）transform-style:preserve-3d元素在3D空间里展示；

1. transform: rotateX(45deg)
2. transform: rotateY(45deg) 2
3. transform：translateZ(100px)
4. transform: translate3d(0,0,0)利用硬件，来开启GPU加速么可以解决闪烁、卡顿、有条纹等问题
5. transform-origin：变形基准点
6. anlimation动画类似flash的关键帧动画：1）声明关键帧动画@keyframes move{0%{}50%{}100%{}}