

doctype类型

html5<!DOCTYPE html> HTML5 不基于 SGML，所以不需要引用 DTD

html4.01：严格模式(strict)和传统模式(transitional)<!DOCTYPE> 声明引用 DTD，因为 HTML 4.01 基于 SGML。DTD 规定了标记语言的规则，这样浏览器才能正确地呈现内容。

浏览器渲染过程：

- 1.将HTML解析成DOM树，
2. 将CSS解析成 CSS Rule Tree
3. 根据DOM树和CSSOM来构造 Rendering Tree
- 4.再下一步就是绘制，即遍历render树，并使用UI后端层绘制每个节点

渲染机制类 什么是DOCTYPE及作用

什么是DOCTYPE及作用

DTD（document type definition，文档类型定义）是一系列的语法规则，用来定义XML或(X)HTML的文件类型。浏览器会使用它来判断文档类型，决定使用何种协议来解析，以及切换浏览器模式

DOCTYPE是用来声明文档类型和DTD规范的，一个主要的用途便是文件的合法性验证。如果文件代码不合法，那么浏览器解析时便会出一些差错

渲染机制类 重排Reflow

定义

DOM结构中的各个元素都有自己的盒子（模型），这些都需要浏览器根据各种样式来计算并根据计算结果将元素放到它该出现的位置，这个过程称之为reflow

触发Reflow

当你增加、删除、修改 DOM 结点时，会导致 Reflow 或 Repaint

当你移动 DOM 的位置，或是搞个动画的时候

当你修改 CSS 样式的时候

当你 Resize 窗口的时候（移动端没有这个问题），或是滚动的时候

当你修改网页的默认字体时

repaint：页面上呈现的内容要画在页面上

如何避免最小程度的repaint：要改变的节点添加到一个片段了，一次repaint