单个页面动画效果不难，难点是，上下和左右运动的气球和小人是用的一个定时器套的两个animate动画控制上下两个极限值，蛋挞运动到上面的时候判断他是否大于等于这个最大值，大于等于了就用animate控制他向下或向右，当他等于或小于最小值的时候在让他上来。

视频弹幕效果是用就是老师上课教的那个，文字游戏的原理是，吧26个子母作为对象属性名，后面添加对应的兵器，然后输入子母的的时候显示对象的属性值。难点在于输入框提示，用普通的input获取光标形式，清除input的value会影响弹幕效果，所以最后改成了把提示内容写在label里，吧label定位到input输入框上面，然后获取光标的时候是隐藏显示label，失去光标就显示label。

点击的术后屏幕黑一下，是用的一个黑色背景，利用fadeout实现的

感觉最难的是打开页面后动画运动，然后在点击右侧的菜单的时还能再次出现动画，解决办法是吧动画效果分成两个函数，一个起始位置，一个终点位置，打开页面的时候动画运动一下，在点击事件点击的时候，先调用七点动画函数，在调用终点点位置的动画，这样就实现了多次运动。

最后鼠标滚动和键盘上下建控制页面的效果，利用的是老师的轮播图按类控制圆点的上下，键盘事件判断上下，加上判断页面向上向下滚动判断的那些案列，然后判断结果向上就是当前页面的index减减，向下就是index加加实现的。