Alert(“”); 弹出警示框；

完整的写法：window.alert(“执行语句”)；

Window 窗口对象 一般情况下，window可以省略；

Console 控制台输出；

一般用于我们程序员测试，调试程序用：

console.log(“执行语句”)； 控制台输出，普通的输出语句；

console.warn(‘执行语句’)； 控制台警示；

console.error(“控制台错误提示”)； 控制台错误提示；

文档打印输出：

document.write(“执行输出”)；

document 文档对象；

JS，用于控制我们web页面里面的元素；

那么，他是怎么控制的？

想要控制元素，首先就要找到想要控制的元素

因为ID永远是唯一的，不会冲突，所以我们一般用ID来寻找我们需要改变的元素；

getElementById(‘s1’);

get 获取 element元素 by 通过 id 名字；

document.getElementById(‘s1’);

document.getElementById('s1').style.background='#efefef'

首先，获取元素，然后，改变元素的样式，然后改变样式内的background属性；

在JS里面，改变带有横杠的CSS属性，均采用驼峰命名法；

1. 事件：

什么是事件？

比如说我们去开灯，我们用手，去按一下开关，开关处理程序，把灯泡点亮，这就是一个事件；

那么事件，就必须要有事件的三要素：

事件源 事件 事件处理程序；

* 1. 事件源

要触发的对象， 用手去出发了，那手就是事件源；

* 1. 事件

怎么触发？按？敲？打？

一般是动词，例如点击、经过、按键盘

事件名 说明

onclick 鼠标单击

ondblclick 鼠标双击

onkeyup 按下并释放键盘上的一个键时触发?

onchange? 文本内容或下拉菜单中的选项发生改变

onfocus? 获得焦点，表示文本框等获得鼠标光标。

onblur? 失去焦点，表示文本框等失去鼠标光标。

onmouseover? 鼠标悬停，即鼠标停留在图片等的上方

onmouseout? 鼠标移出，即离开图片等所在的区域

onload 网页文档加载事件

onunload 关闭网页时

onsubmit 表单提交事件

onreset 重置表单时

* 1. 事件处理程序、

发生了什么就是事件的处理程序 灯亮了，门开了；

我们获取到的元素，是可以通过变量，来存储起来的!!!

那么，一个事件的总过程：

获取元素，然后给元素赋予一个事件，最后，在事件里面执行东西；

var a = document.getElementById('b1');

var s = document.getElementById('s1');

a.onclick = function() {

s.style.background ='#efefef';

}

Marquee文字滚动条

Onmouseover 鼠标移动上去的事件；

Onmouseout 鼠标移出事件；

页面载入函数：

Window.onload=function(){

}

因为我们的JS属于标准文档流，如果把JS写在页面元素的前头，就获取不到，那么，我们可以通过页面加载的事件来完成我们写在任意地方的写法

Window.onload就是：当浏览器被打开的时候，页面所有元素都被加载一遍；

所以说，为了我们页面加载速度快一些，通常，JS通常放在页面底部；

transform: rotate(45deg);旋转角度 deg是角度的意思

this关键字

指向当前函数；

event.target; //找到目标事件； target目标

event 事件，那么

event.target:找到目标事件；

可以适用于子元素；

计算 方法： eval（）；

可以计算出包含的字符串的运算；

聚焦：获取当前窗口鼠标焦点；

失焦：当前元素失去焦点；

聚焦，也是有事件的，他叫做：

onfocus=function(){}

失去焦点;

onblur=function(){}