ScrollTop scrollLeft

scrollTo(x,y)

window.onscroll=function(){}

json

var json={k:v,k:v};

client家族

client就是可视区域

offsetwidth ：width+ padding+border

clientwidth :width+padding (不包含border)；

scrollWidth: 大小就是内容大小；

* 1. 检测屏幕可视区域宽度

screen.availWidth 获取整个屏幕的宽度，和你浏览器大小无关

document.body.clientWidth 获取浏览器可见区域的宽度

多个写法：和scrollTop一样，也有不同浏览器的不同兼容：

Ie9以及以上的版本：

window.innerWidth

标准模式：

Document.documentElement.clientWidth

怪异模式：

Document.body.clientWidth

* 1. 改变窗口事件

昨天学了屏幕滚动事件：window.onscroll=function(){}

改变窗口大小事件：window.onresize=function(){}

页面宽度大于960 页面一个颜色

变成640~960之间一个颜色

小与640一个颜色

* 1. 简单的冒泡机制
  2. 这里的冒泡机制，不是前面说的冒泡排序，而是事件的冒泡

什么是冒泡？就是在水的最底层，生成一个泡泡，然后一直往水面浮，一直浮到最上层，然后炸开；

什么是事件冒泡？当一个元素上的事件被触发的时候，比如说，鼠标点击一个按钮，那么，同样的事件，会被这个元素的所有祖先元素触发，这个过程，被称之为事件冒泡；

冒泡顺序：

IE6.0

div>body>html>document;

其他浏览器

div>body>html>document>window;

不是所有事件都能冒泡，以下事件不行

：blur、focus、load、unload；

事件冒泡，有好有坏，有时候我们需要冒泡，有时候，我们不需要，那么，就要阻止冒泡

标准浏览器(w3c)：

event.stopPropagation() propagation 传递；

IE 6 7 8：

event.cancelBubble=true;

判断当前对象：

火狐 谷歌等常用浏览器 event.target.id

Ie678 event.scrElement.id;

If(event.target.id){

event.target.id

}else{

event.scrElement.id;

}

Var targeteid= event.target.id? event.target.id: event.scrElement.id;

* 1. 获取用户选中文字：

window.getSelection().toString();

IE写法：

document.selection.createRange().text

兼容性写法：

if(window.getSelection){

var txt= window.getSelection().toString();

}else{

var txt=Document.selection.createRange().text

}

JS动画

动画的原理

盒子自身的offsetLeft+步长；

封装动画

封装匀速动画：

Math.abs（）绝对值