

# day06 - Web APIs

---

学习目标:

能够封装简单动画函数

能够理解缓动动画的封装

能够使用动画函数

能够写出网页轮播图案例

能够写出移动端触屏事件

## 1.1. 动画函数封装

---

### 1.1.1 缓动效果原理

缓动动画就是让元素运动速度有所变化，最常见的是让速度慢慢停下来

思路：

1. 让盒子每次移动的距离慢慢变小，速度就会慢慢落下来。
2. 核心算法：(目标值 - 现在的位置) / 10 做为每次移动的距离步长
3. 停止的条件是：让当前盒子位置等于目标位置就停止定时器
4. 注意步长值需要取整

### 1.1.2 动画函数多个目标值之间移动

可以让动画函数从 800 移动到 500。

当我们点击按钮时候，判断步长是正值还是负值

- 1.如果是正值，则步长往大了取整
- 2.如果是负值，则步长 向小了取整

### 1.1.3 动画函数添加回调函数

回调函数原理：函数可以作为一个参数。将这个函数作为参数传到另一个函数里面，当那个函数执行完之后，再执行传进去的这个函数，这个过程就叫做回调。

回调函数写的位置：定时器结束的位置。

### 1.1.4 动画完整版代码:

```
function animate(obj, target, callback) {  
    // console.log(callback);  callback = function() {}  调用的时候 callback()
```

```

// 先清除以前的定时器，只保留当前的一个定时器执行
clearInterval(obj.timer);
obj.timer = setInterval(function() {
    // 步长值写到定时器的里面
    // 把我们步长值改为整数 不要出现小数的问题
    // var step = Math.ceil((target - obj.offsetLeft) / 10);
    var step = (target - obj.offsetLeft) / 10;
    step = step > 0 ? Math.ceil(step) : Math.floor(step);
    if (obj.offsetLeft == target) {
        // 停止动画 本质是停止定时器
        clearInterval(obj.timer);
        // 回调函数写到定时器结束里面
        // if (callback) {
        //     // 调用函数
        //     callback();
        // }
        callback && callback();
    }
    // 把每次加1 这个步长值改为一个慢慢变小的值 步长公式：(目标值 - 现在的位置) / 10
    obj.style.left = obj.offsetLeft + step + 'px';

}, 15);
}

```

## 1.2. 常见网页特效案例

### 1.2.1 案例：网页轮播图

轮播图也称为焦点图，是网页中比较常见的网页特效。

功能需求：

- 1.鼠标经过轮播图模块，左右按钮显示，离开隐藏左右按钮。
- 2.点击右侧按钮一次，图片往左播放一张，以此类推，左侧按钮同理。
- 3.图片播放的同时，下面小圆圈模块跟随一起变化。
- 4.点击小圆圈，可以播放相应图片。
- 5.鼠标不经过轮播图，轮播图也会自动播放图片。
- 6.鼠标经过，轮播图模块，自动播放停止。

```

window.addEventListener('load', function() {
    // 1. 获取元素
    var arrow_l = document.querySelector('.arrow-l');
    var arrow_r = document.querySelector('.arrow-r');
    var focus = document.querySelector('.focus');
    var focusWidth = focus.offsetWidth;
    // 2. 鼠标经过focus 就显示隐藏左右按钮

```

```

focus.addEventListener('mouseenter', function() {
    arrow_l.style.display = 'block';
    arrow_r.style.display = 'block';
    clearInterval(timer);
    timer = null; // 清除定时器变量
});
focus.addEventListener('mouseleave', function() {
    arrow_l.style.display = 'none';
    arrow_r.style.display = 'none';
    timer = setInterval(function() {
        //手动调用点击事件
        arrow_r.click();
    }, 2000);
});
// 3. 动态生成小圆圈 有几张图片, 我就生成几个小圆圈
var ul = focus.querySelector('ul');
var ol = focus.querySelector('.circle');
// console.log(ul.children.length);
for (var i = 0; i < ul.children.length; i++) {
    // 创建一个小li
    var li = document.createElement('li');
    // 记录当前小圆圈的索引号 通过自定义属性来做
    li.setAttribute('index', i);
    // 把小li插入到ol 里面
    ol.appendChild(li);
    // 4. 小圆圈的排他思想 我们可以直接在生成小圆圈的同时直接绑定点击事件
    li.addEventListener('click', function() {
        // 干掉所有人 把所有的小li 清除 current 类名
        for (var i = 0; i < ol.children.length; i++) {
            ol.children[i].className = '';
        }
        // 留下我自己 当前的小li 设置current 类名
        this.className = 'current';
        // 5. 点击小圆圈, 移动图片 当然移动的是 ul
        // ul 的移动距离 小圆圈的索引号 乘以 图片的宽度 注意是负值
        // 当我们点击了某个小li 就拿到当前小li 的索引号
        var index = this.getAttribute('index');
        // 当我们点击了某个小li 就要把这个li 的索引号给 num
        num = index;
        // 当我们点击了某个小li 就要把这个li 的索引号给 circle
        circle = index;
        // num = circle = index;
        console.log(focusWidth);
        console.log(index);

        animate(ul, -index * focusWidth);
    })
}
// 把ol里面的第一个小li设置类名为 current

```

```

ol.children[0].className = 'current';
// 6. 克隆第一张图片(li)放到ul 最后面
var first = ul.children[0].cloneNode(true);
ul.appendChild(first);
// 7. 点击右侧按钮, 图片滚动一张
var num = 0;
// circle 控制小圆圈的播放
var circle = 0;
// flag 节流阀
var flag = true;
arrow_r.addEventListener('click', function() {
    if (flag) {
        flag = false; // 关闭节流阀
        // 如果走到了最后复制的一张图片, 此时 我们的ul 要快速复原 left 改为 0
        if (num == ul.children.length - 1) {
            ul.style.left = 0;
            num = 0;
        }
        num++;
        animate(ul, -num * focusWidth, function() {
            flag = true; // 打开节流阀
        });
        // 8. 点击右侧按钮, 小圆圈跟随一起变化 可以再声明一个变量控制小圆圈的播放
        circle++;
        // 如果circle == 4 说明走到最后我们克隆的这张图片了 我们就复原
        if (circle == ol.children.length) {
            circle = 0;
        }
        // 调用函数
        circleChange();
    }
});

// 9. 左侧按钮做法
arrow_l.addEventListener('click', function() {
    if (flag) {
        flag = false;
        if (num == 0) {
            num = ul.children.length - 1;
            ul.style.left = -num * focusWidth + 'px';
        }
        num--;
        animate(ul, -num * focusWidth, function() {
            flag = true;
        });
        // 点击左侧按钮, 小圆圈跟随一起变化 可以再声明一个变量控制小圆圈的播放
        circle--;
        // 如果circle < 0 说明第一张图片, 则小圆圈要改为第4个小圆圈 (3)
    }
});

```

```

        // if (circle < 0) {
        //     circle = ol.children.length - 1;
        // }
        circle = circle < 0 ? ol.children.length - 1 : circle;
        // 调用函数
        circleChange();
    }
});

function circleChange() {
    // 先清除其余小圆圈的current类名
    for (var i = 0; i < ol.children.length; i++) {
        ol.children[i].className = '';
    }
    // 留下当前的小圆圈的current类名
    ol.children[circle].className = 'current';
}
// 10. 自动播放轮播图
var timer = setInterval(function() {
    //手动调用点击事件
    arrow_r.click();
}, 2000);
})

```

## 1.2.2. 节流阀

防止轮播图按钮连续点击造成播放过快。

节流阀目的：当上一个函数动画内容执行完毕，再去执行下一个函数动画，让事件无法连续触发。

核心实现思路：利用回调函数，添加一个变量来控制，锁住函数和解锁函数。

开始设置一个变量var flag= true;

If(flag){flag = false; do something}     关闭水龙头

利用回调函数动画执行完毕， flag = true     打开水龙头

## 1.2.3. 案例：返回顶部

1. 带有动画的返回顶部
2. 此时可以继续使用我们封装的动画函数
3. 只需要把所有的left 相关的值改为 跟 页面垂直滚动距离相关就可以了
4. 页面滚动了多少，可以通过 window.pageYOffset 得到
5. 最后是页面滚动，使用 window.scroll(x,y)

```

//1. 获取元素
var sliderbar = document.querySelector('.slider-bar');

```

```

var banner = document.querySelector('.banner');
// banner.offsetTop 就是被卷去头部的大小 一定要写到滚动的外面
var bannerTop = banner.offsetTop
    // 当我们侧边栏固定定位之后应该变化的数值
var sliderbarTop = sliderbar.offsetTop - bannerTop;
// 获取main 主体元素
var main = document.querySelector('.main');
var goBack = document.querySelector('.goBack');
var mainTop = main.offsetTop;
// 2. 页面滚动事件 scroll
document.addEventListener('scroll', function() {
    // console.log(11);
    // window.pageYOffset 页面被卷去的头部
    // console.log(window.pageYOffset);
    // 3 .当我们页面被卷去的头部大于等于了 172 此时 侧边栏就要改为固定定位
    if (window.pageYOffset >= bannerTop) {
        sliderbar.style.position = 'fixed';
        sliderbar.style.top = sliderbarTop + 'px';
    } else {
        sliderbar.style.position = 'absolute';
        sliderbar.style.top = '300px';
    }
    // 4. 当我们页面滚动到main盒子, 就显示 goback模块
    if (window.pageYOffset >= mainTop) {
        goBack.style.display = 'block';
    } else {
        goBack.style.display = 'none';
    }
})
// 3. 当我们点击了返回顶部模块, 就让窗口滚动的页面的最上方
goBack.addEventListener('click', function() {
    // 里面的x和y 不跟单位的 直接写数字即可
    // window.scroll(0, 0);
    // 因为是窗口滚动 所以对象是window
    animate(window, 0);
});

```

## 1.2.4. 案例：筋头云案例

1. 利用动画函数做动画效果
2. 原先筋斗云的起始位置是0
3. 鼠标经过某个小li, 把当前小li的offsetLeft 位置做为目标值即可
4. 鼠标离开某个小li, 就把目标值设为 0
5. 如果点击了某个小li, 就把li当前的位置存储起来, 做为筋斗云的起始位置

```

window.addEventListener('load', function() {

```

```

// 1. 获取元素
var cloud = document.querySelector('.cloud');
var c_nav = document.querySelector('.c-nav');
var lis = c_nav.querySelectorAll('li');
// 2. 给所有的小li绑定事件
// 这个current 做为筋斗云的起始位置
var current = 0;
for (var i = 0; i < lis.length; i++) {
    // (1) 鼠标经过把当前小li 的位置做为目标值
    lis[i].addEventListener('mouseenter', function() {
        animate(cloud, this.offsetLeft);
    });
    // (2) 鼠标离开就回到起始的位置
    lis[i].addEventListener('mouseleave', function() {
        animate(cloud, current);
    });
    // (3) 当我们鼠标点击, 就把当前位置做为目标值
    lis[i].addEventListener('click', function() {
        current = this.offsetLeft;
    });
}
})

```

## 1.3. 触屏事件

### 1.3.1. 触屏事件概述

移动端浏览器兼容性较好, 我们不需要考虑以前 JS 的兼容性问题, 可以放心的使用原生 JS 书写效果, 但是移动端也有自己独特的地方。比如触屏事件 touch (也称触摸事件), Android 和 IOS 都有。

touch 对象代表一个触摸点。触摸点可能是一根手指, 也可能是一根触摸笔。触屏事件可响应用户手指 (或触控笔) 对屏幕或者触控板操作。

常见的触屏事件如下:

触屏touch事件	说明
touchstart	手指触摸到一个 DOM 元素时触发
touchmove	手指在一个 DOM 元素上滑动时触发
touchend	手指从一个 DOM 元素上移开时触发

### 1.3.2. 触摸事件对象 (TouchEvent)

TouchEvent 是一类描述手指在触摸平面 (触摸屏、触摸板等) 的状态变化的事件。这类事件用于描述一个或多个触点, 使开发者可以检测触点的移动, 触点的增加和减少, 等等

touchstart、touchmove、touchend 三个事件都会各自有事件对象。

触摸事件对象重点我们看三个常见对象列表：



因为平时我们都是给元素注册触摸事件，所以重点记住 `targetTouches`

### 1.3.3.案例：移动端拖动元素

1. `touchstart`、`touchmove`、`touchend`可以实现拖动元素
2. 但是拖动元素需要当前手指的坐标值 我们可以使用 `targetTouches[0]` 里面的`pageX` 和 `pageY`
3. 移动端拖动的原理： 手指移动中，计算出手指移动的距离。然后用盒子原来的位置 + 手指移动的距离
4. 手指移动的距离： 手指滑动中的位置 减去 手指刚开始触摸的位置

拖动元素三步曲：

- (1) 触摸元素 `touchstart`： 获取手指初始坐标，同时获得盒子原来的位置
- (2) 移动手指 `touchmove`： 计算手指的滑动距离，并且移动盒子
- (3) 离开手指 `touchend`:

注意： 手指移动也会触发滚动屏幕所以这里要阻止默认的屏幕滚动 `e.preventDefault();`