

# 2025.10.16

今天的筆記:

link color→滑過或點擊會變色

table color →方格可以變色

box color →方塊變色

link 直接用color來訂製顏色，background color: transparent

transparent透明

decoration裝飾

table&box 方格類用background color 來訂製顏色

a:link →連結 "原本顏色"

a:hover→連結"滑鼠經過顏色"

a:active→連結"滑鼠點擊後顏色"

a:visited→連結"造訪後一直呈現的顏色"

ctrl+h 快速取代 (一個一個取代)

list→

ul→點

ol→數字

```
<body>
  <h3>ul test</h3>
  <ul>
    <li>sleep</li>
    <li>sleep</li>
    <li>sleep</li>
  </ul>

  <h3>ol list</h3>
  <ol>
    <li>sleep 1hr</li>
    <li>sleep 2hr</li>
    <li>sleep 3hr</li>
  </ol>
</body>
```

## ul test

- sleep
- sleep
- sleep

## ol list

1. sleep 1hr
2. sleep 2hr
3. sleep 3hr

也可以使用hover來做效果

li: hover → 每個LIST分開的效果

ul: hover → UL區塊疊加效果

ol: hover → OL區塊疊加效果

mp4加入 →

建議以後有影片都使用別人的空間，例: YT/vimeo

<https://vimeo.com/?wpsrc=Organic+Search&wpsn=www.google.com>

```
8 <body>
9   <h3>video view</h3>
10 <video width="30%" controls>
11 <source src="./date/movie.mp4">
12 </video>
13 </body>
14 </html>
```

wins+tab 桌面縮圖(可以新增桌面)

wins+左右鍵(前後操作來回)

ctrl+wins+左右鍵(不同桌面來回切換)

chorme 遠端桌面

html→

id→唯一使用命名

class→可以一直使用命名

SOLID (物件導向設計)

S[[單一功能原則]]認為「[對象]]應該僅具有一種單一功能」的概念。

O[[開閉原則]]認為「軟體應該是對於擴充開放的，但是對於修改封閉的」的概念。

L[[里氏替換原則]]認為「程式中的對象應該是在不改變程式正確性的前提下被它的子類所替換的」的概念。

I[[介面隔離原則]]認為「多個特定客戶端介面要好於一個寬泛用途的介面」的概念。

D[[依賴反轉原則]]認為一個方法應該遵從「依賴於抽象而不是一個實例」的概念。

[依賴注入]是該原則的一種實現方式。

另一種開源筆記: loqseq

一種coding ai : vibe coding

免費電子書網頁→好讀

機器人製作心得: CSS要更加強不會的還很多。

推薦影片→做一個好研究，寫一篇好論文 研究生新訓講堂