

一:

`addEventListener` 第三个参数默认是 `false`，点击第三个小方块，事件默认冒泡，依次弹出`box3`, `box2`, `box1`

第三个参数默认是 `true`，点击第三个小方块，事件捕获，依次弹出`box1`, `box2`, `box3`

事件的三个阶段:

第一阶段: 捕获阶段，从最外面执行

第二阶段: 执行当前点击的元素

第三阶段: 冒泡阶段

代码中只能处理事件捕获或者冒泡的一个阶段，捕获时，冒泡也会发生，只不过我们不能用代码进行干预

`onclick` 和 `attachEvent`(ie老版本，只有两个参数) 都不能设置事件的捕获或者冒泡，都只有事件的冒泡

二:

`e.type` :事件类型

三:

```
for (var i = 0 ;i <array.length ;i++){
    var box = array[i];
    box.onclick = function(e) {
        //解决兼容 ie老版本
        e = e || window.event;
        //e.eventPhase 事件的阶段 1捕获阶段，2目标阶段 3冒泡阶段
        console.log(e.eventPhase);
        //e.srcElement; 是ie老版本
        //target获取真正触发事件的对象
        var target = e.target || e.srcElement;
        // console.log("获取真正触发事件的对象"+target);
        console.log(target);
        // (e.currentTarget) 和this一样，获取处理函数所属的对象

        // console.log("和this一样，获取处理函数所属的对象"+e.currentTarget)
        console.log(e.currentTarget)
    }
}
```

四：获取鼠标在浏览器的于可视区的位置

`e.clientX`

`e.clientY`

鼠标在当前页面的位置

`e.pageX`

`e.pageY`

五

`offset`

六：

`return false; //取消默认行为执行`

`var link = document.getElementById('link');`

`link.onclick = function (e) {`

`e.preventDefault(); //dom标准方法`

`e.returnValue = false; //ie老版本`

`return false; //取消默认行为执行`

`}`

`e.stopPropagation()`

`Propagation` 传播的意思

阻止事件冒泡

`e.cancelBubble;`

`navigator`

记录的是 跟浏览器跟操作系统相关的东西，其中最核心的一个属性就是userAgent