**一、关于地址栏  
// if(window.navigator.userAgent.indexOf('MSIE') != -1){  
// alert('我是ie');  
// } else {  
// alert('我不是IE');  
// }  
// window.location ：url地址  
// window.location.search:？后面的内容  
// window.location.hash:#后面的内容  
// alert(window.location.hash)  
// 二、关于窗口  
// 可视区的尺寸  
// clientWidth clientHeight  
// 滚动距离：scrollTop scrollLeft 存在兼容性问题，firefox和ie是针对文档的，chrome是针对body  
// document.documentElement.scrollTop --firefox&ie  
// document.body.scrollTop --chrome  
// 一般使用：var scroll = document.documentElement.scrollTop || document.body.scrollTop  
// 文档内容高度：scrollHeight  
// 文档高度：offsetHeight 存在兼容性问题，ie是可视区的高，firefox和chrome是文档内容高。  
// 可使用document.body.offsetHeight避免上问题  
// 三、焦点事件  
// 不是所有元素都可以获得焦点，只有响应用户操作的才能获得焦点  
// onfocus 获得焦点; onblur:失去焦点  
// obj.focus()给指定元素设置焦点;  
// obj.blue()指定元素失去焦点;  
// obj.select()全选指定元素文本内容;选中的内容只能是用户可以输入的内容  
// 四、event对象  
// 事件对象，当一个事件发生的时候，和当前这个对象发生的这个事件有关的一些详细的信息会被临时保存到一个指定地方-event对象，供我们在需要的时候调用，飞机\_黑匣子  
// 事件对象必须在一个事件调用的函数里面使用  
// \*兼容\*：ie/chrome：event是一个内置全局对象  
// ff:事件对象是通过事件函数的第一个参数传入的  
// 如果一个函数是被事件调用的，这个函数定义的第一个参数就是事件对象。  
// 解决办法：var ev = ev || event;  
//五、鼠标的距离  
// clientX,clientY,鼠标到可社区的距离  
//六、事件流：  
// 事件冒泡：当一个元素接收到事件的时候，会把他接收到的所有传播给他的父级，一直顶层window  
// 阻止事件冒泡：当前要阻止冒泡的事件函数中调用event.cancelBubble = true;  
//七、绑定事件，onclick只能绑定一个  
// 给一个对象的同一个事件绑定多个不同的函数  
// 给一个元素绑定事件函数的第二种形式：attachEvent  
// obj.attachEvent(事件名称，事件函数);  
// attachEvent：没有捕获;事件名称有on;事件函数执行的顺序：标准ie正序，非标准ie倒序;this指向window  
// obj.addEventListener(事件名称，事件函数，是否捕获)  
// addEventListener:有捕获;事件名称没有on;事件函数执行正序;this指向触发该事件的函数;  
// 是否捕获：fase:冒泡;true捕获;默认false;  
// call:函数下的一个方法，call方法第一个参数可以改变函数执行过程中的内部this的指向，如果为null会指向原本该指向的东西window; call方法第二个参数开始就是原来函数的参数列表。**

**八、事件取消：**

**非标准ie下detachEvent(事件名称，事件函数)**

**Document.detachEvent(onclick,fn1);**

**标准：removeEventListener(事件名称，事件函数，是否捕获)**

**Document.removeEventListener(click,fn1,true);**