Contents

[HTML 3](#_Toc446960699)

[CSS 3](#_Toc446960700)

[盒模型The box model 3](#_Toc446960701)

[元素布局 3](#_Toc446960702)

[元素定位 4](#_Toc446960703)

[<HTML5与CSS3设计模式> 4](#_Toc446960704)

[简化CSS使用 4](#_Toc446960705)

[HTML设计模式 8](#_Toc446960706)

[CSS选择器与继承 10](#_Toc446960707)

[JS 11](#_Toc446960708)

[<JavaScript 面向对象编程指南> 11](#_Toc446960709)

[函数也是数据？(该数据类型包含的是代码，且可执行) 11](#_Toc446960710)

[对象 13](#_Toc446960711)

[原型 14](#_Toc446960712)

[继承 15](#_Toc446960713)

[惯用法 17](#_Toc446960714)

[<Effective JavaScript> 19](#_Toc446960715)

[全局变量与局部变量 19](#_Toc446960716)

[闭包 19](#_Toc446960717)

[变量声明提升间 20](#_Toc446960718)

[Javascript立即函数表达式 21](#_Toc446960719)

[函数调用，方法调用及构造函数调用之间的区别？ 22](#_Toc446960720)

[高阶函数 22](#_Toc446960721)

[创建可变参数的函数一般提供两个版本 22](#_Toc446960722)

[复用对象方法 23](#_Toc446960723)

[高阶函数惯用法：函数curring 24](#_Toc446960724)

[JavaScript类的本质 24](#_Toc446960725)

[Javascript实现类继承的最佳实践 25](#_Toc446960726)

[Javascript实现存储私有数据 26](#_Toc446960727)

[函数的this变量 27](#_Toc446960728)

[面向函数编程 29](#_Toc446960729)

[在类数组对象上尽量复用通过的数组方法 29](#_Toc446960730)

[undefined: JavaScript无法无法提供具体的值 30](#_Toc446960731)

[选项对象 30](#_Toc446960732)

[无状态API和有状态API 31](#_Toc446960733)

[使用结构类型来实现多态性，从而避免使用继承 31](#_Toc446960734)

[Javascript无法实现重载（函数重名，但参数不同） 31](#_Toc446960735)

[<SVG Essentials> 32](#_Toc446960736)

[基本概念 32](#_Toc446960737)

[形状元素 32](#_Toc446960738)

[笔画，填充，图案，渐变 34](#_Toc446960739)

[分组和引用对象 35](#_Toc446960740)

[坐标系统变换 35](#_Toc446960741)

[文本 36](#_Toc446960742)

[滤镜 36](#_Toc446960743)

[SVG动画 = SMIL动画 + CSS动画 38](#_Toc446960744)

[SMIL动画 38](#_Toc446960745)

[CSS动画： 38](#_Toc446960746)

[交互 (建议直接采用d3) 39](#_Toc446960747)

[SVG DOM 40](#_Toc446960748)

[SVG样式表 （详细见p253） 41](#_Toc446960749)

[推荐使用Javascript库： D3, Raphael, Snap.svg 41](#_Toc446960750)

[<HTML5 Canvas 开发详解> 42](#_Toc446960751)

[基本概念 42](#_Toc446960752)

[几何形状 43](#_Toc446960753)

[填充对象： 基本颜色，渐变色和图案 44](#_Toc446960754)

[画布变换 44](#_Toc446960755)

[清除画布 45](#_Toc446960756)

[物体选择 45](#_Toc446960757)

[文本 45](#_Toc446960758)

[图像 47](#_Toc446960759)

[计算几何 48](#_Toc446960760)

[物体碰撞检测 48](#_Toc446960761)

[曲线运动 49](#_Toc446960762)

[模拟物理 49](#_Toc446960763)

[HTML5视频和音频 50](#_Toc446960764)

[声明式： 50](#_Toc446960765)

[代码方式： 51](#_Toc446960766)

[Javascript录制视频 52](#_Toc446960767)

# HTML

Html开启标记和结束标记之间的文字会在该标记无法解析时直接显示，比如svg, canvas …

# CSS

参考http://learn.shayhowe.com/html-css/

## 盒模型The box model



We set a width property value of 400 pixels, but the actual width of our element is 492pixels. By default the box model is additive; thus to determine the actual size of a box we need to take into account padding, borders, and margins for all four sides of the box.

## 元素布局

元素display：block, inline, line-block, none

默认div, p, form, header, footer, section是block元素，span, a, img是inline元素

block, line-block元素有width, height, margin, border, padding属性；inline元素只有margin-left, margin-right, padding

document一般是自然从上到下排列，block占一行，若将一行分为几个block，常见如下方法：

方法1: The float property allow elements to be floated to the left or right of their parent element.

1. 行内的div赋float:left, width:30%, 行后赋clear:both

方法2:

1. 行内的div赋display:line-block,同时div之间加<!----> (为什么？remove the space between inline-block elements)

## 元素定位

static: 默认所有元素position:static,元素将按照它们在标记里出现的先后顺序出现在浏览器窗口里。

relative(相对定位)：若div赋position:relative, top:20px, left:20px,则div相对于本应在文档的位置位移(deltaX=top, deltaY=left)

**absolute(绝对定位)：若div赋position:absolute, top:20px, left:20px,则div相对于最近的具有position:relative的父元素，若该父元素没有，则相对于body元素。把它摆放到容纳它的“容器”的任何位置。**

Fixed(固定定位)：

overflow处理子元素尺寸超出父元素容器尺寸

visible: 全显示子元素

**hidden: 隐藏溢出的内容，只显示在父元素的显示区域，用来对子元素内容进行“裁剪”**

scroll: 显示滚动条

auto: 发生溢出时才显示滚动条

## <HTML5与CSS3设计模式>

### 简化CSS使用

#### CSS语法：

使用空格分隔多个类名

常量值不能加引号，如color:black

CSS注释：/\* ... \*/

当使用多个单词表示一个CSS属性名称或常量属性值时，应该使用连字符分隔单词，如font-family

#### 层叠顺序：

通配选择器

元素选择器

类、属性和伪选择器

ID选择器

#### CSS属性值

常量文本、常量数字、长度、百分数、函数、逗号分隔值和空格分隔值。

##### 常用属性：

display: inline, none, block, inline-block, list-item, table-cell, table, table-row

visibility: visible, hidden

cursor: auto, default, pointer, help, wait, progress, move, crosshair, text, …

background

background-color: transparent, COLOR

background-image: none, url(“file.jpg”)

background-repeat: repeat, repeat-x, repeat-y, no-repeat

background-position: left top, left bottom, right top, right bottom, center center, …

border: WIDTH STYLE COLOR

border-width: medium, LENGTH, thin, thick

border-style: none, hidden, dotted, dashed, solid, double, groove, ridge, inset, outset

border-color: black, COLOR

border-left: WIDTH STYLE COLOR

border-left-width:

border-left-style:

border-left-color:

(same to border-right, border-top, border-bottom, …)

padding: 0.25em; 将padding设置为字号的1/4

padding-left:

padding-right:

padding-top:

padding-bottom:

font: caption, icon, menu, message-box, small-caption, status-bar

font-family: “Century Gotic”, verdana, arial, sans-serif;

font-size: medium, 20px, xx-small, x-small, smaller, small, large, larger, x-large, xx-large

font-style: italic, normal, oblique

font-weight: normal, bold

text-decoration: none, underline, line-through, overline

line-height: 150%; 将line-height设置为font-size值的150%

color: black, …, #rrggbb, #rbg, rgb(100%, 100%, 100%), rgb(255, 255, 255)

##### 布局属性

float: none, left, right 浮动属性适用于除单元格和行以外的所有元素

clear: none, left, right, both 复位属性适用于除行内、行内块、单元格和行以外的所有元素

position: static, relative, absolute, fixed 空位属性适用于除单元格和行以外的所有元素

left: auto, LENGTH, %WidthOfContainingBlock

right:

top:

bottom:

z-index: INTEGER

margin: 0, LENGTH, %WidthOfContainingBlock, auto 除单元格和行以外的所有元素

margin-left:

margin-right:

margin-top:

margin-bottom:

(margin: 1em; 将margin设置为字号的1倍大小)

width：auto, LENGTH, %WidthOfContainingBlock 除行内与行以外的所有元素

height:

min-width:

max-width:

min-height:

max-height:

text-indent: 0, LENGTH, %WidthOfContainingBlock

text-align: left, center, right, justify

overflow: visible, hidde, auto, scroll

##### 专用属性

列表属性仅适用于列表元素

list-style: TYPE POSITION IMAGE

list-style-type: disc, circle, square, none, decimal, …

list-style-position: outside, inside

list-style-image: none, url(“file.jpg”)

表格属性仅适用于表格元素

border-collapse: separate, collapse

table-layout: auto, fixed

单元格属性仅适用于单元格元素

vertical-align: baseline, bottom, middle, top

行内属性仅适用于行内和行内块元素

vertical-align: baseline, LENGTH, %LineHeight, text-bottom, text-top, middle, top, bottom

换页属性仅适用于块和表格元素

page-break-after: auto, always, avoid

page-break-before: auto, always, avoid

##### 尺寸单位

em 指元素设置的font-size值。对于font-size属性，它指的是父元素的font-size,例如5em表示font-size的5倍。如果要相对于文字大小设置元素尺寸，那么非常适合使用em作为度量单位。使用这种方法可以实现根据文本大小自动调整文档布局。使用em可以粗略地设置元素宽度，使之适合显示特定个数的字符。计算方法就是将字符数乘以0.625得到em值。例如如果想要将元素宽度设置为10个字符，那么要将它设置为6.25em

#### CSS排错

如果发现选择器中一些属性有效，一些属性无效，那么无论使用了什么值，往往都可以确定是层叠优先级出现了问题。通常我们可以在属性后添加!important来确认这个问题。

简写属性会将值赋给它所代表的全部属性，哪怕只设置了一个值。例如

background: blue; 等价于

background-color: blue;

background-image: none;

background-repeat: repeat;

background-attachment: scroll;

background-position: 0% 0%

还有简写属性： margin, border, padding, background, font, list-style

#### 为什么要设置样式表的规范化？

由于各个浏览器的默认设置存在差异，我们可能需要在样式表中建立一些规则用以定义每一个元素的基线设置。例如，不同的浏览器会为<h1>元素设置不同的大小和外边距。通过设置<h1>的大小和外边距，便可以统一它在所有浏览器的显示效果

### HTML设计模式

HTML将元素分成三大类：结构、块级和行内元素

结构元素：<html>, <head> and <body>. 文档信息位于<head>元素，文档内容位于<body>元素之内。

Web服务器通过指定MIME内容类型来区分所保存的文档。MIME代表多部分互联网邮件扩展(Multipart Internet MailExtensions). 内容类型由文档的HTTP头信息指定。浏览器根据文档的MIME内容类型来决定文档的处理方式。

#### 块元素

结构块：

<ol>: 有序列表， 集合

<ul>：无序列表， 不排序的集合

<dl>：定义列表， 关联实体，键值

<table>：关系型结构

辅助结构：<li>, <dt>, <dd>, <caption>, <thead>, <tfoot>, <colgroup> and <col>

多功能块：

多功能块可以包含块或内容，但是不能同时包含块和内容。内容即文字与行内元素（图片、对象、控件和语义标签）因为**块在页面上是纵向排列**的，而**内容是横向排列**的，所以浏览器无法同是渲染块和内容

<div>: 可以是**结构型或终止型。除非设置了每一个分区的外边距、边框和内边框，否则用分区创建的块结构是不可见的**

<li>：列表项目。**通常是一个包含内容的终止块，但也可以包含表格和列表等结构，或者标题和段落等终止块**

<dd>:

<td>, <th>: 单元格通常是包含内容的终止块，但是也可以**包含结构块或终止块**

<form>:表单可以包含用于组织表单控件的结构块，或者直接包含行内表单控件。此外，还可以包含标题和段落等终止块

<article>: 表示一篇论坛帖子，一篇杂志或报刊文章，一篇博客文章等

<section>: 表示文档的一个普通节，它可以对内容进行主题分组，一般带有标题

<nav>: 包含导航链接的节。

终止块：

文档块结构的结束节点，**它不能包含其他块，只能包含文字或行内元素**。

<h1>: 标题

<p>： 段落

<blockquote>：块级引用

<dt>：术语

<address>：联系人记录

<caption>：表标题

#### 行内元素

**HTML使用行内元素来确定文字含义，控制文字排列，以及在文档中插入外部内容（如图片和控件）**。行内元素都是内容。行内元素与文字可以混合使用。

语义元素

<span>: 普通文字，表示一般重要性

<em>, <strong>：搜索引擎会使用<em> and <strong>对内容进行排序

<a>,<cite>,<code>,<kbd>,<samp> and <var>: 词组

<abbr>, <dfn>: 单词

<sub>, <sup>: 字符

流控制元素

<br />

<bdo>

替换元素

<img>: 替换成图片

<object>: 替换成视频, flash电影和音频文件

控件：表单中用来填写数据的行内元素

<input>, <textarea>, <select>, <button>

#### 类class

为元素指定用户自定义的语义。Class是扩展HTML元素语义含义的主要机制。在元素的class属性中指定多个类名，就可能给一个元素同时设置多个类。**类应该使用表示语义的名称**，如copyright, date, price, back-to-top, example, figure, listing, illustration, note, result, tip, warning.等

#### ID

应该使用表示语义的名称，如skip-to-main-content, page, preheader, title, header, search, postheader, body, nav, site-map, links, main, section1, section2 news, about-us, services, products等

因为<div> and <span>元素不具有语义所以可以给它们设置任意类，而不会与预定的语义发生冲突。**给<div>设置类，就可以创建出具有自定义语义的自定义文档结构。给<span>设置类，就可以创建自定义的文字含义**。

#### HTML空白字符

浏览器会将多个重复的空白字符合并为一个。因此，标记代码中可以插入额外的空格、制表符、换行符和回车符，以增加其可读性，但不会在文档渲染时显示。

### CSS选择器与继承

选择器分组：要给不同的选择器应用同一组规则，可以使用**逗号将多个选择器串连**一起。

后代元素选择器：要选择后代元素，可以使用**空格将多个选择器串连**到一起

子选择器：要选择子元素，可以使用**大于号将多个选择器串连**在一起

第一个子元素：要选择第一个子元素，可以在**任意选择器之后添加:first-child**

相邻兄弟元素选择器：要选择相邻兄弟元素，可以使用**加号将多个选择器串连**在一起

属性选择器

属性存在性选择器：选择包含指定属性的元素，如p[title]

属性单词选择器：选择在指定属性中包含指定单词的元素，如p[title~=”para”]

属性选择器基于任意子字符串匹配方式。如

[attr^=val] 表示attr属性值以”val”开头的元素

[attr$=val] 表示attr属性值以”val”结束的元素

[attr\*=val] 表示attr属性值包含”val“的元素

伪元素选择器：在选择的类、ID和类型组合使用首字母(first-letter)与首行(first-line)伪元素选择器。 first-letter and first-line选择器仅适用于终止块元素，不适用于行内元素或结构块元素。**first-letter and first-line称为伪元素选择器是因为它们只选择元素的一部分内容，而非元素的所有内容。换言之，它们创建了一个伪元素**

伪类选择器

a:link 选择未访问的超链接

a:visited 选择已访问的超链接

a:hover 选择鼠标正悬停的超链接

a:focus, a:active 选择正聚焦的超链接

**子类选择器**: 创建由类和子类构成的层次规则，和面向对象的编程一样，**子类元素会”继承“基类和子类的规则**。CSS层叠顺序保证子类的规则能够覆盖基类的规则

<ELEMENT class=”class subclass etc”>

\*.class { shared\_base\_styles }

\*.class.subclass.etc { subclass\_styles }

继承： 当浏览器遇到继承属性时，它会自动选择后代行内元素，然后为它们应用继承属性的规则。如果直接设置一个元素的属性，那么它会覆盖所有继承的值

所有元素会继承： visibility, cursor

行内元素会继承： line-height,

color,

font,

font-family,

font-size,

font-style,

font-weight

text-decoration

终止块元素会继承： text-align, text-indent

列表元素会继承： list-style, list-style-type, list-style-position, list-style-image

表格元素会继承： border-collapse

可视化继承：**CSS会自动给元素设置透明背景**。子元素位于父元素之上。如果由于外边距或位置设置使相邻兄弟元素重叠，那么靠后的相邻兄弟元素会覆盖靠前的相邻兄弟元素。对于浮动和设定位置的元素，可以使用z-index属性明确地设置它们的叠放次序。**background-color属性的默认值为transparent, background-image属性的默认值为none**,这些默认值使祖先元素的背景能够透过子元素显示出来。由于子元素嵌套在父元素之内，所以每一个子元素会可视化继承其父元素的边框和内边距。如果将子元素设置为透明背景和无边框，那么最终显示效果就是，父元素的边框和内边距相当于子元素的边框和内边距。

除以上元素，别的不可继承

### 框模型

使用display属性可以将一个元素渲染为另一种类型的框

display: inline 元素 -> 行内元素

display: inline-block 行内元素 -> 行内元素之中的块级元素

display: block 元素 -> 块级元素

display: list-item 元素 -> 列表项目

display: none 隐藏元素

position:absolute或position:fixed 元素 -> 绝对框

float: left或float: right 元素 -> 浮动框

= 行内型、行内块级型、块级型、表格型、绝对型和浮动型, 由display, position and float组合确定。

#### 行内框

**在行内流flow中渲染，它们在横向由左往右排列，然后在超出最近终止块祖先元素宽度时换到新的一行。**

**行内元素不起作用的属性：width, height, overflow. 因为它们总是会收缩以适应内容的宽度和高度。**

font, font-size决定文字的宽度，从而确定元素的宽度 收缩适应

居中偏移的行内元素

margin-left:value使元素向右偏移（或负值向左偏移），还要在上级容器设置text-align:center

垂直居中

将行内元素的line-height:value设置为父元素height属性相同的度量值或百分数，不可以创建垂直居中对齐的行内元素

左右内外边距，行高，左右边框

{

display: inline;

line-height:

margin-left:

margin-right

padding-left

padding-right

border-left

border-right

background

}

#### 行内块级框

**包括可替换元素和显示为行内块的行内元素**

**行内块级框在行内流中与行内框相似，但是具有与块级框相似的内外边距、边框、宽度和高度。**

**行内块级框不能换行。**

**行内块级框会增加行高，以适应其高度、内外边距和边框。**

widith:auto; height:auto 收缩适应

width: 像素,em,百分数 设定大小

width: 100% 拉伸适应

margin-top: +VALUE; 扩大行高 margin-top:-VALUE; 缩小行高

margin-bottom:+VALUE; 抬高元素 margin-bottom:-VALUE; 降低元素

margin-left:+VALUE; 增大元素与前一个元素的距离 margin-left:-VALUE; 接近

margin-right:+VALUE; 增大元素与后一个元素的距离 margin-right:-VALUE; 拉近

border and padding可以增大行内元素的外部尺寸，同时将元素及后续内容往右移动。

{

display: inline-block;

line-height:

overflow:

visibility:

width:

height:

margin:

padding:

border:

background:

}

不需要给要替换元素设置display: inline-block, 因为浏览器会自动将它们显示为行内块。

#### 块级框

块级框是由上至下垂直排列的，这就是所谓的正常块级流。块级框可以包含其他块级框，可以终止块格式化上下文，也可开启一个包含行内框的行内格式化上下文。终止块会在其内部框中创建一个行内格式化上下文，但是它属于其外部框之外的块级格式化上下文

**块可以拉伸至父元素，或设定尺寸，若尺寸大于父元素**，那么它会溢出父元素。overflow属性可以控制器中处理溢出的显示方式。

不能横向收缩适应

width: 像素,em,百分数 设定大小

width:auto; height:auto; 拉伸至父元素

width: 100%也会拉伸到其父元素的宽度，但是元素的水平外边距，边框或内边框会扩大宽度，使之超过父元素的宽度

margin-left, margin-right;可以缩进或凸出拉伸的块级元素。而且它们会使设定尺寸的块在两边产生偏移。

margin-left:auto块对齐到右边

margin-right:auto块对齐到左边

margin-left:auto & margn-right:auto 块居中父元素

margin-top, margin-bottom

静态块级元素对齐

相对左边偏移

position:static;

text-align:left;

width:value;

margin-left:value; 正值使元素向右偏移，负值则向左偏移

margin-right:auto;

相对右边偏移

position:static

text-align:right

width:value

margin-left:auto

margin-right:value 正值使元素向左偏移，负值则向右偏移

居中对齐

position:static

text-align:center

width:value 设定尺寸型 width:auto 拉伸型

margin-left:auto margin-left:value

margin-right:auto margin-right:value

上偏移（若margin-top:0则为上对齐）

使用margin-top:0可使元素对齐到顶边。使用margin-bottom:auto阻止元素对齐到底边

position:static

height: value

margin-top: value 设定尺寸型 margin-top:0 收缩适应型

margin-bottom:auto margin-bottom:0

下偏移

使用margin-bottom:0可使元素对齐到底边。使用margin-top:auto阻止元素对齐到顶边

position:static

height: value

margin-top: auto

margin-bottom:value

border, padding

#### 表格框

#### 绝对框

绝对元素会被从正常流中移除，放入另一个位于正常流之上或之下的布局层。它的位置相对于最近的已定位祖先元素。任何元素都可以采用绝对定位方式。与其化框模型不同，绝对框的位置不会影响其化框的位置。绝对框可以随意重叠。

z-index可以控制确定位置的元素叠放顺序。负值表示将元素置于正常流之下，正值表示将元素置于正常流之上。

绝对元素定位：给绝对元素的left设置度量值，则它的左边以上级容器的左边为准偏移量即设置的正负值. right,top and bottom的效果相似。

绝对元素大小：

若width:auto, left:auto, right:auto 则框为收缩适应型

若width: 像素,em,百分数, left: value, right:auto 则框为设定尺寸型，并且从左边偏移距离, height, top, bottom类似. 百分数是相对于其最近定位祖先元素的宽度和高度

若width:auto, left:value, right:value 则框为拉伸型

若尺寸或收缩适应型，且margin正值或负值 设置其对齐点的偏移量

若拉伸型，且margin正值 缩进元素各边（负值凸排各边）

绝对元素对齐，偏移，居中，外部对齐

使元素相对左边偏移

left:0 and right:auto 元素左对齐

margin-left:value 元素相对左边向右偏移 （负值相对左边向左偏移）

使元素相对于右边偏移

left:auto; right:0; 元素右对齐

margin-right:value 元素相对右边向左偏移 （负值相对右边向右偏移）

使元素相对于上边偏移

top:0; bottom:auto 元素上对齐

margin-top: value 元素相对上边向下偏移 (负值相对上边向上偏移)

使元素相对于下边偏移

top:auto; bottom:0 元素下对齐

margin-bottom: value 元素相对于下边向上偏移 (负责相对下边向下偏移)

使元素水平居中

width:value 元素宽度

left:0; right:0 元素左对齐和右对齐

margin-left:auto; margin-right:auto 使元素居中对齐

使元素垂直居中

height:value 元素高度

top:0; bottom: 0 元素上对齐和下对齐

margin-top:auto; margin-bottom:auto 使元素居中对齐

可以将绝对元素对齐到最近定位祖先元素的任意一边外部。因为100%是指元素容器的宽度，所以将元素一边的偏移值设置为100%，就可以使它对齐到容器另一边的外部。此外，使用margin可以使元素进一步偏移。

position:absolute; right:100%; margin-right:offset 对齐到左边外部的绝对元素

position:absolute; left:100%; margin-left:offset 对齐到右边外部的绝对元素

position:absolute; bottom:100%; margin-bottom:offset 对齐到上边外部的绝对元素

position:absolute; top:100%; margin-top:offset 对齐到下边外部的绝对元素

border, padding

#### 浮动框

使用float:left or float: right，可以使任意元素变成浮动元素。浮动元素会离开正常流，移动到相邻块的边框和背景之上。浮动元素的精确位置是不能预先确定的

width:auto, left:auto, right:auto 则框为收缩适应型

width: 像素,em,百分数 则框为设定尺寸型

width:auto 浮动元素拉伸到所在行的最大宽度

height:auto 浮动元素拉伸到所有子块或行的总高度

margin:value 正值外边距会使浮动元素远离其对齐点，并且将其化浮动元素和行内内容推到更远处。负值外边距会将浮动元素拉到对齐点的另一边，并且拉近浮动元素和行内内容的距离。浮动元素周围的外边距不会合并

border, padding 左浮动元素的左边框和左内边距会使浮动元素向右移动， 而右边框和右内边距会将其他浮动元素和行内内容进一步向右移动。

默认值

width：auto, height: auto

margin: 0

border: none

padding: 0

background: none transparent repeat left top scroll

overflow: visible

若元素边框透明则显示当前元素背景的，若外边距透明则显示父元素的背景和边框

最好避免使用overflow: hidden, scroll or auto,因为截去内容或要求用户使用滚动条、都会影响用户体验。只有在块级元素的尺寸小于显示内容时才需要使用这个属性。

visibility: visible 显示文本 visibility: hidden 隐藏文本

display:none 删除文本 text-decoration: line-through 添加删除线

框定位

如何将元素相对于当前位置、最近定位祖先元素或视口偏移一定距离？

position: static 默认值

position: relative 元素相对于常规流的位置偏移一定距离

position: absolute 元素相对于最近定位祖先元素的位置偏移一定的距离

position: fixed 元素相对于视口偏移一定的距离

left: value元素左边相对于参考位置的左边偏移，正值向右偏移，负值向左偏移

right:value 元素右边相对于参考位置的右边偏移，正值向左偏移，负值向右偏移

top:value 元素的上边相对于参考位置的上边偏移，正值向下偏移，负值向上偏移

bottom:value 元素的下边相对于参考位置的下边偏移，正值向上偏移，负值向下偏移

将设定位置的元素相对于最近定位祖先元素进行定位，其主要目的是创建自包含布局。当为自包含布局重新设定位置时它的所有后代元素都会随之移动—包括设定位置和非设定位置的元素。自包含定位布局的嵌套层次可以包含任意深度。这是一个创建可重用布局的强大特性。虽然定位功能非常强大，但是它的最大缺点是要求必须给元素设定尺寸。Position:relative是一个非常好的创建定位祖先元素的方法，因为它不会离开常规流。使用这种方法，能够创建出既保持常规流又实现绝对定位的布局

堆叠上下文：在设定位置元素中设置数字值z-index，就会得到一个本地自包含的堆叠上下文，元素的所有后代元素都在这个上下文中显示——包括静态定位、浮动定位和设定位置的元素。如果z-index设置为auto,或者给非设定位置元素指定z-index,则不会创建堆叠上下文。使用以下值都会创建堆叠上下文：z-index: 0 or -1 or 9999. 每一个本地堆叠上下文都会将内部堆叠级别设置为0，然后其后代元素相对它的位置进叠放。这是非常重要的一点：z-index不是全局属性，而是相对于设置了数字值z-index的最近定位祖先元素而定。根元素<html>会创建根堆叠上下文

原子显示 (hasLayout, Grouped)

当浏览器将静态行内元素内容渲染在静态块级元素背景之上的独立分层上。当静态块级元素发生重叠时，它们的背景会重叠，但是它们的行内内容则不会重叠。因为堆叠上下文会先渲染所有块级元素的背景和边框，然后再显示所有浮动元素，最后显示所有行内元素和内容。这样层内块级元素的背景和边框就显示在浮动元素和行内内容之下。这似乎有些奇怪，因为我们一般都会认为行内内容位于所有的块之内，而非位于块之上。但是行内元素位于块之上是有意义的，因为行内容默认是会溢出的。

设定位置（selector{position:relative or absolute or fixed}）的元素是原子显示的，这意味着它的静态后代元素、行内内容和背景之间不可能出现外部元素。

静态定位 position:static 默认值

元素定位于常规流中，常规流由视口中垂直显示的嵌套组成。在块内部，一个或多个块或行是按垂直向下方式排列的。在一行中，文字和对象是水平排列的。

绝对定位 position:absolute

将元素从常规流中移到独立的定位层，相对于最近定位祖先元素。使用width and height可以设置它的尺寸，百分数是相对于最近定位祖先元素的尺寸而言，而非父元素的尺寸。将元素的left,right,top and bottom设置为特定值，可以使它对齐到最近定位祖先元素的各边。

固定定位 position:fixed

将元素移到独立的定位层，相对于视口的固定位置。元素不会随视口滚动而滚动，其他方面与绝对定位完全相同。使用固定定位元素，可以精确控制元素在视口中的位置。它们不会随着视口的滚动而滚动，很适合显示一些控件，如菜单，工具栏和按钮等。

相对定位 position: relative

设置元素为最近定位祖先元素或者

相对于常规流中的位置，使元素偏移，且满足两个要求：一是不改变元素在常规流中的形状，二是元素偏移不会影响其他元素的位置

浮动定位 float:left or right

使元素离开常规流并将它显示在其父元素内边距区域的左边或右边。浮动元素位于块级元素背景之上，紧跟常规流中行内内容之后的独立一层。浮动元素不会影响块级框的位置，而只影响行内内容。浮动元素会影响其他浮动元素的位置，并且可能与左边或右边的浮动元素发生重叠。

任意元素都可以设置为浮动元素。clear适用表格，块级元素和浮动元素。clear不适用于行内，绝对定位或固定定位的元素

缩进与外凸：先将元素拉伸到容器的各边，然后相对容器各边偏移。

margin:+value 缩进效果 （使各边向中心移动）

margin:-value 外凸效果 （使它们远离中心）

静态行内对齐

position:static; text-align: left; 左对齐

position:static; text-align:center; 居中对齐

position:static; text-align:right; 右对齐

position:static; text-align:justify; 两端对齐

将line-height设置大于内容的高度值，可以使行内内容在垂直方向实现居中对齐。

使用vertical-align:value 可以使行内内容实现垂直对齐。只有在同一行的内容出现不同的高度功设置不同的垂直对齐方式时，垂直对齐效果才会体现。

静态块级对齐与偏移

相对于上级容器对齐和偏移的块级元素必须是尺寸型的。也就是说使用width:value or 百分比，否则无法实现静态块级元素对齐

position:static; width:value; margin-left:value; margin-right:auto 左对齐

position:static; width:value; margin-left:auto; margin-right:auto 居中对齐

position:static; width:value; margin-left:auto; margin-rigth:value; 右对齐

静态元素会扩大并填充整个容器的宽度。如果设置了静态元素的宽度，那么它的宽度就不会填充整个容器。相反，它的外边距会扩大并填充整个容器。使用auto值可以控制外边距的扩大范围。使用margin-left:auto会自动扩大左外边距，使元素实现右对齐。相反，使用margin-right:auto会自动扩大右外边距，使元素实现左对齐。同时使用margin-left:auto and margin-right:auto会自动扩大左右两边，使元素居中对齐。

文字样式

font-family:

font-size

em or 百分比，字号设置为父元素字号的相对值

内置常量如xx-small, x-small, small, medium large, x-large, xx-large

像素值

color, background-color

font-style

font-weight

text-transform

text-decoration 设置文字的下划线(underline)，上划线(overline)和删除线(line-through)

text-shadow: COLOR X-OFFSET Y-OFFSET DIFFUSION

由于font-size是继承属性，所以在<body>上设置font-size:small，然后使用百分数或em,就可以根据需要缩放font-size

letter-spacing 设置字母间隔

word-spacing 设置单词间隔

line-height 设置行间距

text-indent 设置终止块级元素的首行缩进

text-align: justify 使文字两端对齐，这样会增大单词间隔

如果内容本身包含空格，则可以使用<pre>标签或者设置css属性保留空白字符。它将会保留空白字符，并将它们视为内容的组成部分

<pre> CONTENT </pre>

SELECTOR {white-space: pre;}

水平对齐内容： text-align: left/right/center/justify

垂直对齐内容：vertical-align:text-top/middle/baseline/text-bottom将行内元素对齐到父元素的4条字体线

# JS

## <JavaScript 面向对象编程指南>

函数也是数据？(该数据类型包含的是代码，且可执行)

函数可以被赋给变量，从而被定义，删除，拷贝，或作为参数传给另一函数（作为回调函数）

var callback = function(a, b) {return a+b;}

function fun(a, b, c, callback) {

For (var i=0, ar=[]; i<3; ++i){

ar[i] = callback(arguments[i], 2);

}

return ar;

}

>>>callback （返回函数代码）

>>>delete callback （删除变量，存储函数代码片断）

>>>typeof callback （返回函数类型）

>>>callback(a,b) （执行函数）

浏览器特性探测技术(函数根据其当前所在的浏览器来重定义自己)

var callback = function() {

// 私有函数，用来初始化

function someSetup(){

}

//私有函数

function actualWork(){

}

someSetup() ;

return actualWork ;

}() ;

()表示自动执行，私有函数someSetup()执行初始化工作，然后返回actualWork函数赋给变量callback

Javascript没有{}作用域，有函数作用域，每个函数有自己的作用域链和词法作用域

函数作用域链:子函数可以访问自己的作用域，还可以访问父级作用域，还可以访问父级的父有作用域

function f() {

var b = 1 ;

function n() {

var c = 3 \* b ;

}

}

函数词法作用域：每个函数在被定义时（而非执行时）都会创建一个属于自己的环境

闭包1:返回子函数的父函数作用域中的变量或子函数

function f(){

var b = “b”;

return function() {

return b;

}

}

闭包2: 子函数赋给全局函数

var n;

function f() {

var b = “b” ;

n = function() {

return b ;

}

}

闭名3: 闭包只是引用局部变量（即拥有的是局部变量的连接，但不会记录局部变量的值）

function f() {

var a = [] ;

var i ;

for (i = 0 ; i < 3; i ++ ){

a[i] = function() {

return i ;

}

}

}

>>> var a = f() ;

创建三个闭包a[0](), a[1](), a[2](),它们都指向了一个共同的局部变量i, 但是闭包并不会记录它们的值，它们所拥有的只有一个i的连接（即引用），因此只能返回i的当前值。由于循环结束时i的值的为3,所以这三个函数都指向了这一共同值.

闭包的简单应用：

实现getter and setter: 变量在自调函数空间里，子函数赋给全局变量

var getValue, setValue;

(function(){

var secret = 0 ;

getValue = function() {

return secret ;

} ;

setValue = function(v) {

secret = v ;

} ;

})()

实现迭代器:

function setup(x){

var i = 0 ;

return function() {

return x[i++] ;

}

}

>>> var next = setup ([‘a’, ‘b’]) ;

>>>next()

对象

数组文本标识法: var a = [] ;

对象文本标识法: var o = {} ;

JavaScript是动态语言，所以它允许我们随时对现存对象的属性和方法进行修改。

* 创建对象的方式：

通过对象文本标识法直接创建对象: (实际上是由内建构造器Object()函数创建)

var o = {

name: ‘Rafaelo’,

sayName: function() { … }

} ;

通过构造器函数创建对象:

//定义构造器函数

function Hero(name){

this.name = name ;

this.sayName = function(){…} ;

}

//创建对象

var o = new Hero(‘Rafaelo’) ;

var o2 = new Hero(‘qzlin’) ;

重点：

* 一般将构造器函数首字母大写，以区别一般函数
* 构造器函数作为普通函数直接调用，那么this指的是全局对象window; 利用构造器函数创建对象，那么this指的是这个对象。
* 对象拥有构造器属性

o.constructor == Hero(name) ; //从而可以通过对象构造器属性创建另一对象

var o3 = new o.constructor(‘tom’) ;

* 工厂函数返回对象:

function factory(name) {

return {

name: name ;

}

}

* 内建对象：

数据封装类对象（Object, Array, Boolean, Number, String）

工具类对象(Math, Date, RegExp)

错误类对象（Error）

* 所有对象都继承自Object对象，并且拥有其所有的方法（如toString(),constructor）
* 函数也是对象，内建构造器是Function(),拥有如下属性:

toString() ; //返回函数源码

constructor ;

length ; //函数的输入参数个数

prototype ; //是一个对象，仅和构造器函数配合才有意义,

//因为JavaScript没有类概念，采用call or apply复用对象方法？

call() ;

apply() ;

//某对象

var my\_obj = { name: ‘current object’} ;

var other\_obj = {

name: ‘Ninja’,

say: function(who, role) {

return ‘I am ‘ + who + ‘ with ‘ + role;

}

}

//因为my\_obj没有方法say,不想自己实现，可以复用other\_obj对象的方法say(注意借用的方法say(who)的作用域会改为my\_obj对象)来执行

other\_obj.say.call(my\_obj, ‘Dude’, ‘Doctor’) ;

等同于

other\_obj.say.apply(my\_obj, [‘Dude’, ‘Doctor’]) ;

函数内有arguments变量，也是一个对象，含属性[i], length, callee, 基于callee属性可以实现递归函数

function(count){

if (count <５)　｛

alert(count) ;

arguments.callee(++count) ;

｝

}

原型

构造器函数 + 原型

//构造器函数，内赋属性和方法

function Gadget(name, color) {

this.name = name ;

this.color = color ;

this.draw = function() {

return … ;

}

}

//原型，添加属性和方法

Gadget.prototype.price = 100 ;

Gadget.prototype.getInfo = function() {

return …;

}

>>> var newtoy = new Gadget(‘webcam’, ‘black’) ;

>>>newtoy.price ;

分析：对象访问属性或方法时，JavaScript引擎会先遍历该对象的所有属性，如果没找到，JavaScript会查询创建当前对象的构造器函数的原型，如果仍没找到，就会继续搜索其原型的原型，直至最高级的父对象Object.

若重写某对象的prototype时，一定要重置相应的constructor属性. 否则已创建对象无法访问新的prototype，只能新创建的对象能访问。

Gadget.prototype = {

Price: 100 ,

getInfo = function() {…}

}

Gadget.prototype.constructor = Gadget ;

继承

* 通过创建父对象，赋给子对象构造器原型 (构造器工作模式—使用原型链模式)

function Shape(){

this.name = ‘shape’ ;

this.toString = function() { return this.name ; }

}

function Triangle(side, height) {

this.name = ‘Triangle ;

this.side = side ;

this.height = height ;

this.getArea = function() {..} ;

}

**Triangle.prototype = new Shape() ;**

**Triangle.prototype.constructor = Triangle ;**

* 通过父对象构造器函数的原型，赋给子对象构造器函数的原型 （构造器工作模式—原型拷贝模式, YUI, Extjs采用此方法）

**function extend(Child, Parent) {**

**//避免子对象修改影响父对象（因为共同引用），需要临时构造器**

**var F = function() {} ;**

**F.prototype = Parent.prototype ;**

**Child.prototype = new F() ;**

**Child.prototype.constructor = Child ;**

**Child.uber = Parent.prototype ;**

**}**

**extend(Triangle, Shape) ;**

* 通过对象拷贝 （对象工作模式--属性拷贝模式, 注意深拷贝=值传递与浅拷贝=引用传递）

**function deepCopy(parent, child){**

**var child = child || {} ;**

**for (var i in parent) {**

**if (typeof parent[i] === ‘object’) {**

**child[i] = (parent[i].constructor === Array) ? [] : {} ;**

**deepCopy(parent[i], child[i]) ;**

**} else {**

**child[i] = parent[i] ;**

**}**

**}**

**return child ;**

**}**

**var triangle = deepCopy(new Shape()) ;**

* 原型继承与属性拷贝的混合

**function objectPlus(o, stuff) {**

**//原型继承copy现存对象**

**function F() {}**

**F.prototype = o ;**

**var n = new F() ;**

**n.uber = o ;**

**//对其他对象stuff使用属性copy**

**for (var i in stuff) {**

**n[i] = stuff[i] ;**

**}**

**return n ;**

**}**

**var triangle = objectPlus(new Shape(), {**

**name: ‘Triangle’,**

**getArea: function() {…}**

**side: 0,**

**height: 0**

**}) ;**

* 复用构造器和属性拷贝 (构造器工作模式—原型模式—属性拷贝模式)

**function copyPrototype(Child, Parent) {**

**var p = Parent.prototype ;**

**var c = Child.prototype ;**

**for (var i in p) {**

**C[i] = p[i] ;**

**}**

**c.uber = p ;**

**}**

**function Triangle() {**

**Shape.apply(this, arguments) ;**

**}**

**copyPrototype(Triangle, Shape) ;**

JavaScript中没有类的概念，一般是*将构造器函数当做类*。所以一般选择构造器工作模式来解决问题。

惯用法

* 创建命名空间

var MYAPP = {} ;

MYAPP.namespace = function(name){

var parts = name.split('.') ;

var current = MYAPP ;

for (var i in parts){

var part = parts[i] ;

if (!current[part]) {

current[part] = {} ;

}

current = current[part] ;

}

};

MYAPP.namespace(‘event’) ;

MYAPP.namespace(‘dom.style’) ;

等价于

var MYAPP = {

event: {} ,

dom: {

style: {}

}

}

* 通过配置对象来替代多个参数，传给函数

MYAPP.dom.Button = function(text, type, color, border, font) {…}

new MYAPP.dom.Button(‘push’, null, ‘white’, null, ‘Arial’) ;

⬄

MYAPP.dom.Button = function(text, conf) {

var type = conf.type || ‘submit’ ;

var font = conf.font || ‘Verdana’ ;

}

* 私有属性和方法

在构造器中通过使用局部变量和函数的方式来实现类似的权限控制

MYAPP.namespace('dom') ;

MYAPP.dom.Button = function(text, conf){

//私有变量

var styles = {

font: 'Verdana',

border: '1px solid black',

color: 'black',

background: 'grey'

} ;

//私有函数

function \_setStyles(b) {

for (var i in styles){

b.style[i] = conf[i] || styles[i] ;

}

}

conf = conf || {} ;

var b = document.createElement('input') ;

b.type = conf['type'] || 'submit' ;

b.value = text ;

\_setStyles(b) ;

return b ;

};

* 自执行函数: 一般用于创建和返回对象

如果我们创建对象的过程很复杂，并且需要做一些初始化工作，那么我们就可以把第一部分相关的初始化工作设置为一个自执行函数，然后通过它来返回一个对象—它可以访问初始化部分定义的任何私有属性。

var MYAPP = {} ;

MYAPP.dom = function(){

// initialization code

function \_private(){

...

}

return {

getStyle: function(el, prop){

...

\_private() ;

},

setStyle: function(el, prop, value){

...

}

};

}() ;

链式调用：构造器函数（类）当中的方法返回this

## <Effective JavaScript>

全局变量与局部变量

局部变量：函数内定义的变量如

function() {

var sum = 0 ;

}

全局变量： 函数外定义的或函数内定义，但没有var指示的变量如

function() {

sum = 0 ;

}

在Web浏览器中，全局对象被绑定到全局的window变量，console中访问this.sum或window.sum

闭包

* Javascript允许你引用在当前函数以外定义的变量

function makeSandwich() {

var magicIngredient = "peanut butter" ;

function make(filling){

return magicIngredient + " and " + filling ;

}

return make("jelly") ;

}

makeSandwich() ; // "peanut butter and jelly"

* 即使外部函数已经返回，当前函数仍然可以引用在外部函数所定义的变量

function makeSandwich() {

var magicIngredient = "peanut butter" ;

function make(filling){

return magicIngredient + " and " + filling ;

}

return make ;

}

var f = makeSandwich() ;

f("jelly") ; // "peanut butter and jelly"

f("bananas") ; // "peanut butter and bananas"

注意：JavaScript的函数值包含了比调用它们时执行所需要的代码还要多的信息。而且Javascript函数值还在内部存储它们可能引用的定义在其封闭作用域的变量。那些在其所涵盖的作用域内跟踪变量的函数被闭包。

* 闭包可以更新外部变量的值

注意：闭包存储的是外部变量的引用，而不是它们的值的副本。

function box() {

var val = undefined ;

return {

set: function(newVal) {val = newVal ; },

get: function() {return val ; }

};

}

var b = box() ;

b.set(98.6) ;

b.get(); // 98.6

变量声明提升间

Javascript没有块级作用域，只有函数作用域词法作用域

Javascript隐式地提升声明部分到封闭函数的顶部，而将赋值留在原地。惯用法是所有的var声明放置在函数的顶部。

function f() {

//...

//...

{

//...

var x = /\*...\*?

//...

}

}

function f() {

var x ;

//...

{

//...

x = /\*...\*/

//...

}

}

Javascript立即函数表达式

没有块级作用域，但可以用立即调用的函数表达式来创建块级作用域

function wrapElement(a) {

var result = [] ;

var i = 0 ;

for (i = 0, n = a.length ; i < n ; ++ i){

//在函数内部创建局部变量var j,并令该函数立即执行，等价于在函数体内的块级{}作用域定义变量j

(function(){

var j = i ;

result[i] = function() {return a[j] ; } ;

})() ;

}

return result ;

}

以上代码是等效的常见方法

function wrapElement(a) {

var result = [] ;

var i = 0 ;

for (i = 0, n = a.length ; i < n ; ++ i){

(function(j){

result[i] = function() {return a[j] ; } ;

})(i) ;

}

return result ;

}

函数声明与命名函数表达式区别？

//在程序的最顶层，该函数声明将创建一个名为double的全局函数

function double(x) {return x \* 2 ;}

//该命名函数表达式将函数绑定到变量f,而不是变量double

var f = function double(x) {return x \* 2 ;}

命名函数表达会导致很多问题，所以不值得使用。一般采用如下方式：

function find(tree, key){

if (!tree){

return null ;

}

if (tree.key === key){

return tree.value ;

}

return find(tree.left, key) ||

find(tree.right, key) ;

}

var f = find ;

重点：官方指定函数声明只能出现在其他函数或程序的最外层。编写可移植的函数的最好方式是始终避免将函数声明置于局部块或子语句中。

函数调用，方法调用及构造函数调用之间的区别？

* //函数调用

function hello(username){

return "hello " + username ;

}

hello("qzlin") ;

* //方法调用

var obj = {

username: "qzlin"

hello: function(){

return "hello " + this.username ;

}

};

obj.hello() ;

//复用对象方法

var obj2 = {

username: "Boo",

hello: obj.hello

};

//在方法调用中是调用表达式自身来确定this变量的绑定，所以obj2.hello方法中的this是obj2对象

obj2.hello() ;

//一个函数里有this变量，一般该函数作为对象方法或构造函数，如果直接作为函数调用，则会将全局对象作为接收者，即this是全局对象

* //构造函数使用

function User(name, passwordHash){

this.name = name ;

this.passwordHash = passwordHash ;

}

var u = new User("qzlin", "000");

(记住构造函数的主要职责是初始化该新对象)

高阶函数

将函数作参数或返回值的函数。将函数作为参数，通常该函数也称为回调函数，因为高阶函数随时调用它。常用于集合

var names = ["tom", "jerry", "puppy"].map(function(name){

return name.toUpperCase() ;

}) ;

创建可变参数的函数一般提供两个版本

//数组作为参数的版本

function averageOfArray(a){

for (var i= 0, sum= 0, n= a.length; i < n ; ++ i){

sum += a[i] ;

}

return sum / n ;

}

averageOfArray([2, 7, 2, 1]) ;

//可变参数的版本

function average(){

return averageOfArray(arguments) ;

}

复用对象方法

仅仅是方法借用，但方法内的this对象没有绑定，因此需要确定，如下：

var buffer = {

entries: [] ,

add: function(s){

this.entries.push(s) ;

},

join: function(){

this.entries.join() ;

}

}

//仅仅借用对象的方法，但没有绑定对象方法的this变量

["021", "-", "24115296"].forEach(buffer.add) ; //error: entries is undefined

// 集合的forEach函数提供绑定回调函数的this变量

["021", "-", "24115296"].forEach(buffer.add, buffer) ;

buffer.join() ;

//若函数没有提供，由需要自己封装一层函数，然后直接调用对象的方法（此时含对象）

["021", "-", "24115296"].forEach(function(s){

buffer.add(s) ;

}) ;

buffer.join() ;

//ES5标准库提供：函数对象的bind方法，第一个参数是作用域this对象，并产生一个以该对象调用方法的方式

["021", "-", "24115296"].forEach(buffer.add.bind(buffer)) ; //等价于上面的封装版本

buffer.join() ;

高阶函数惯用法：函数curring

实现函数委托 = 显示封装 = bind版本

//具体实现函数

function simpleURL(protocol, domain, path){

return protocol + "://" + domain + "/" + path ;

}

// 显示封装

var urls = paths.map(function(path){

return simpleURL("http", "siteDomain", path) ;

}) ;

//使用函数对象的bind来实现函数委托 （注意第一个参数是作用域，其它的是参数）

var urls = paths.map(simpleURL.bind(null, "http", "siteDomain")) ;

JavaScript类的本质

在许多语言中，每个对象是相关类的实例，该类提供在其所有实例间共享代码。相反,JavaScript并没有类的内置概念，对象是从其他对象中继承而来。

Javascript中的类本质上是一个构造函数与一个用在该类实例间共享方法的原型对象的结合(构造函数+原型)

将方法存储在实例对象中将创建该函数的多个副本，因为每个实例对象都有一份副本。因此最佳实践是：构造函数初始化对象，原型存储方法和类静态变量

function User(name, passwordHash){

this.name = name ;

this.passwordHash = passwordHash ;

}

//构造函数User的prototype属性用来设置新实例的原型关系

User.prototype.toString = function(){

return "[User " + this.name + "]";

} ;

User.prototype.checkPassword = function(password){

return hash(password) === this.passwordHash ;

};

关键点：

* 文档化构造函数期望使用new操作符调用是很重要的，尤其是在跨大型代码中共享构造函数和该构造函数来自一个共享库时。
* 获取原型对象的方法：Object.getPrototypeOf(u) === User.prototype ; //true

C.prototype用于建立由new C()创建的对象原型。

Object.getPrototypeOf(obj)是ES5中用来获取obj对象的原型对象的标准方法（不要使用obj.\_\_proto\_\_）

Javascript实现类继承的最佳实践

子类构造函数调用父类构造函数

子类原型继承父类原型

//父类Actor

function Actor(scene, x, y){

this.scene = scene ;

this.x = x ;

this.y = y ;

scene.register(this) ;

}

Actor.prototype.moveTo = function(x, y){

this.x = x ;

this.y = y ;

this.scene.draw() ;

};

Actor.prototype.exit = function(){

this.scence.unregister(this) ;

this.scene.draw() ;

};

Actor.draw = function(){

var image = this.scene.images[this.type] ;

this.scene.content.drawImage(image, this.x, this.y) ;

};

//子类SpaceShip

function SpaceShip(scene, x, y){

**Actor.call(this, scene, x, y) ; //子类构造函数调用父类构造函数**

this.points = 0 ;

}

//Object.create以一个原型对象作为参数，并返回一个继承自该原型对象的新对象

**SpaceShip.prototype = Object.create(Actor.prototype) ; //子类继承父类原型**

SpaceShip.prototype.type = "SpaceShip" ;

SpaceShip.prototype.scorePoint = function(){

this.points ++ ;

};

SpaceShip.prototype.left = function(){

this.moveTo(Math.max(this.x-10, 0), this.y) ;

};

SpaceShip.prototype.right = function(){

var maxWidth = this.scene.width - this.width() ;

this.moveTo(Math.min(this.x+10, maxWidth), this.y) ;

};

//游戏场景

function Scene(context, width, height, images){

this.context = context ;

this.width = width ;

this.height = height ;

this.images = images ;

this.actors = [] ;

}

Scene.prototype.register = function(actor){

this.actors.push(actor) ;

} ;

Scene.prototype.unregister = function(actor){

var i = this.actors.indexOf(actor) ;

if (i >= 0){

this.actors.splice(i, 1) ;

}

} ;

Scene.prototype.draw = function(){

this.context.clearRect(0, 0, this.width, this.height) ;

for (var a = this.actors, i = 0, n = a.length ; i < n; ++ i){

a[i].draw() ;

}

}

Javascript实现存储私有数据

和python一样，没有语法支持信息隐藏，如何实现存储私有数据？

编码规范，给私有属性名前置或后置一个下划线

使用闭包，在构造函数中以变量的方式来存储，并使对象方法引用这些变量

function User(name, passwordHash){

var \_role = "" ;

this.name = name ;

this.getRole = function(){

return \_role ;

};

this.setRole = function(role){

\_role = role ;

}

}

分析：在此构造函数中，this引用的变量或方法，都可以被外部直接引用，而构造函数里的变量（其作用域只在构造函数里）如\_role, name, passwordHash(别忘了构造函数输入参数也是函数里的变量)，外部无法引用，只能通过方法接口来引用。

函数的this变量

每个函数都有一个this变量的隐式绑定，该this变量的绑定值是在调用该函数时确定的（注：this变量是隐式绑定到最近的封闭函数）

function CSVReader(separators){

this.seperators = separators || [","] ;

this.regexp = new RegExp(this.seperators.map(function(sep){

return "\\" + sep[0] ;

}).join("|")) ;

}

CSVReader.prototype.read = function(str){

var lines = str.trim().split(/\n/) ;

return lines.map(function(line){

return line.split(this.regexp) ; //wrong this,因为这里的this是指调用函数map的对象lines

});

}

解决方法：

* 数组的map方法引入回调函数的this绑定（即引入作用域），从而改变回调函数作用域的this对象。

CSVReader.prototype.read = function(str){

var lines = str.trim().split(/\n/) ;

return lines.map(function(line){

return line.split(this.regexp) ;

}, this) ;

};

* 使用词法作用域的变量来改变this的混淆

CSVReader.prototype.read = function(str){

var lines = str.trim().split(/\n/) ;

**var self = this ;**

return lines.map(function(line){

return line.split(**self**.regexp) ;

}) ;

};

* 使用回调函数的bind方法改变回调函数内的this对象

CSVReader.prototype.read = function(str){

var lines = str.trim().split(/\n/) ;

return lines.map(function(line){

return line.split(this.regexp) ;

}.bind(this)) ;

};

关键点：

* 不要重用父类的属性名，因为子类和父类，如果属性名相同，那么该属性存储在实例对象上并命名为一个字符串，从而指向的是同一个属性。
* 如果一个程序库提供的对象的属性没有文档化或者明文标为内部属性，对于使用者来说，最好不要干涉那些属性。
* 避免使用轻率的猴子补丁（monkey-patching）：对象共享原型，因此每一个对象都可以增加、删除或修改原型的属性。Monkey-patching一般用来弥补平台的差距。

JavaScript中的对象特点

对象是JavaScript中最万能的数据结构，取决于不同的环境，对象可以表示一个灵活的键值记录，一个继承了方法的面向对象数据抽象，一个密集或稀疏的数组，或一个散列表。

JavaScript的对象操作总是以继承的方式工作，即使是一个空的对象字面量，也继承了Object.prototype的大量属性

var dict = {} ;

"toString" in dict ;

"valueOf" in dict ;

为防止原型污染，可以使用null原型:

var x = Object.create(null) ;

Object.getPrototypeOf(x) === null ; //true

注意与如下区别:

function C() {}

C.prototype = null ;

var x = new C() ;

Object.getPrototypeOf(x) === null ; // false ;

Object.getPrototypeOf(x) === Object.prototype ; // true ;

实现字典类

function Dict(elements){

this.elements = elements || {} ; //simple Object

this.hasSpecialProto = false ; // has "\_\_proto\_\_"" key ?

this.specialProto = undefined ; // "\_\_proto\_\_" element

}

Dict.prototype.has = function(key){

if (key === "\_\_proto\_\_"){

return this.hasSpecialProto ;

}

// own property only

return {}.hasOwnProperty.call(this.elements, key) ;

};

Dict.prototype.get = function(key){

if (key === "\_\_proto\_\_"){

return this.specialProto ;

}

// own property only

return this.has(key) ? this.elements[key] : undefined ;

};

Dict.prototype.set = function(key, val){

if (key === "\_\_proto\_\_"){

this.hasSpecialProto = true ;

this.specialProto = val ;

} else {

this.elements[key] = val ;

}

};

Dict.prototype.remove = function(key){

if (key === "\_\_proto\_\_"){

this.hasSpecialProto = false ;

this.specialProto = undefined ;

} else {

delete this.elements[key] ;

}

};

var dict = new Dict(

{

alice: 34,

bob: 24,

chris: 62

}) ;

面向函数编程

数组迭代优先使用for循环而不是for…in循环，迭代方法优于循环

* Array.prototype.forEach(callback): 数组遍历

var trimmed = [] ;

input.forEach(function(s){

trimmed.push(s.trim()) ;

}) ;

* Array.prototype.map(callback): 映射 实现y = f(x)

var trimmed = input.map(function(s){

return s.trim() ;

});

* Array.prototype.filter(callback): 过滤

var specialList = listings.filter(function(listing){

return listing.price >= min && listing.price <= max ;

});

在类数组对象上尽量复用通过的数组方法

function highlight(){

[].forEach.call(arguments, function(widget){

widget.setBackground("yellow") ;

});

}

var arrayLike = {0: "a", 1: "b", 2:"c", length: 3} ;

var result = Array.prototype.map.call(arrayLike, function(s){

return s.toUpperCase() ;

});

undefined: JavaScript无法无法提供具体的值

//未赋值的变量的初始值

var x ;

x ; //undefined

//访问对象中不存在的属性

var obj = {} ;

obj.x ; // undefined

//一个函数体结局使用未带参数的return语句或未使用return语句都会产生返回值undefined

function g() {}

g()；

选项对象

function Alert(parent, message, opts){

opts = opts || {} ;

//假定0是有效值，所以要测试undefined

this.width = opts.width===undefined ? 320 : opts.width ;

this.height = opts.height===undefined ? 240 : opts.height ;

//假定空字符串是无效值，用逻辑或

this.title = opts.title || "Alert" ;

//使用双重否定模式将参数转换为布尔值

this.modal = !! opts.modal ;

}

一般Javascript库和框架都会提供一个extend函数，该函数接收一个target对象和一个source对象，并将source的属性复制到target对象中。

function extend(target, source){

if (source){

for (var key in source){

var val = source[key] ;

if (typeof val !== "undefined") {

target[key] = val ;

}

}

}

return target ;

}

function Alert(parent, message, opts){

opts = extend({

width: 320,

height: 240,

title: "Alert",

modal: false

}, opts) ;

extend(this, opts) ;

}

无状态API和有状态API

无状态API提供的函数或方法，只取决于输入，而与程序的状态改变无关。

有状态API如Web的Canvas库，它提供了绘制形状和图片到其平面的用户界面元素方法。

使用结构类型来实现多态性，从而避免使用继承

编译类型语言使用类和继承来结构化程序。

动态语言可以使用结构类型（或叫鸭子类型）来设计对象的接口，任何对象只要具有预期的结构就属于该类型，从而它不需要编写任何显示的声明，一个调用某个对象方法的函数能够与任何实现了相同接口的对象一起工作。

function Wiki(format){

this.format = format ;

}

Wiki.prototype.displayPage = function(source){

var page = this.format(source) ;

var title = page.getTitle() ;

var author = page.getAuthor() ;

var output = page.toHTML() ;

//...

};

//不需要使用子类化继承，只要类实现相同的接口

Wiki.format.MEDIAWIKI = function(source){

// extract contents from source

//...

return {

getTitle: function() {} ,

getAuthor: function() {},

toHTML: function() {}

};

} ;

var app = new Wiki(Wiki.formats.MEDIAWIKI) ;

foo.call(this, arg1,arg2,arg3) == foo.apply(this, arguments) == this.foo(arg1, arg2, arg3)

Javascript无法实现重载（函数重名，但参数不同）

因为在调用函数时，所提供的参数数量不一定要和函数的参数数据一致，如果调用函数时比它拥有的参数少些，那么任何你未提供的参数的值都是undefined.若调用函数的参数比它有的多了，那么多出来的会被忽略。

# <SVG Essentials>

## 基本概念

html5插入SVG，在顶级<svg>元素上设置xmlns=<http://www.w3.org/2000/svg>,HTML解析器会自动辨别<svg>元素和它的子节点都在SVG命名空间内。

For example:

<style>

svg {

display: block;

width: 500px;

height: 500px;

margin: auto;

background-color: lightblue;

}

circle {

fill: lavender;

}

</style>

<svg viewBox="0 0 250 250" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">

<circle cx="125" cy="125" r="100"></circle>

<text x="125" y="125" dy="0.5em" text-anchor="middle">Look Ma, Same Font!</text>

</svg>

svg的width&height是显示在界面上的画布大小，viewBox=”0 0 250 250”指定用户坐标，从而svg里的元素位置相对于0 0, 大小相对于250 250。

若viewBox映射于画布大小，若同比例和，同放大缩小即可

若不同比例，则用preserveAspectRatio=”alignment [meet | slice | none]”指定对齐方式。alignment指定轴和位置.

默认值是xMidYMid meet(即缩小图像以适配可用的空间，并且使它水平和垂直居中)

meet适配画布(视口)，slice剪裁不适合画布的部分，none不考虑等比例缩放，从而使用户坐标适合视口

## 形状元素

<line x0=”x0” y0=”y0” x1=”x1” y1=”y1” />

<rect x=”x-left” y=”y-top” width=”width” height=”height” />

<circle cx=”x-center” cy=”y-center” r=”radius” />

<ellipse cx=”x-center” cy=”y-center” rx=”x-radius” ry=”y-radius” />

<polygon points=”points-list” /> //封闭图形

<polyline points=”points-list” /> //折线段

路径path

<path d=”M60 10 L90 10 L90 30 L60 30 Z”/> //closepath绘制的矩形

大写字母M L Z …表示坐标是绝对坐标，小写字母m l z…表示坐标是相对于当前的画笔位置

M: Moveto L: LineTo Z: closePath H: Horizontal V: Vertical

椭圆弧（7个参数）：椭圆的半径（xRadius, yRadius），椭圆的x轴旋转角度x-aix-rotation，large-arc-flag是否大弧，sweep-flag正角度绘制，终点(x,y)。注意起点由最后绘制点或最后一个moveto命令确定

<path d=”M152 152 A75 60, 0, 1, 1, 302 152”/>

贝塞尔曲线: 想像线是由柔性金属制造，控制点内部是一个磁铁，与控制点越近，吸引力越强

二次贝塞尔曲线:起点，控制点，终点

<path d=”M30 75 Q240 30 300 120”/>

解析曲线画法：直线p1（起点控制点）和直线p2（控制点终点）分别与曲线相切，直线p1,p2的中点连线的中点在曲线上

三次贝塞尔曲线：起点，起点控制点，终点控制点，终点

<path d=”M20 80 C50 20, 160 60, 200 120”/>

解析曲线画法：直线p1（起点控制点1）和直线p2（控制点2终点）分别与曲线相切，直线p1中点,直线p3（控制点1控制点2）中点，p2中点，分别连线的中点再次连线的中点在曲线上 （具体见《SVG精髓》P82）

注意：起点一般是系统的当前点

//裁剪

<defs>

<clipPath id=”curveClip”>

<path id=”curve1” d=”M…” style=”stoke:black; fill:none;”/>

</clipPath>

</defs>

<g id=”shapes”>

<rect …/>

<circle…/>

</g>

<use xlink:href=”#shapes” style=”clip-path: url(#curveClip); “/>

//蒙版

SVG蒙版变换对象的透明度，如果蒙版是不透明的，蒙版可以是任意基本形状，文本，图像或者路径，默认使用用户坐标空间表达

例子：让照片的边缘淡出，使用径向渐变作为蒙版

<radialGradient id=”fade”>

…

</radialGradient>

<mask id=”fademask” maskContentUnits=”objectBoundingBox”>

<rect x=”0” y=”0” width=”1” height=”1” style=”fill: url(#fade);” />

</mask>

<image xlink:href=”\*.jpg” x=”72” y=”72” width=”500” height=”500” style=”mask: url(#fademask);” />

## 笔画，填充，图案，渐变

stoke 笔画颜色,默认值为none

stoke-width 笔画宽度，默认值为1

stoke-dasharray 用一系列的数字来指定虚线和间隙的长度。默认值为none

fill 填充颜色，默认值为black

fill-opacity 默认值为1.0表示完全不透明

图案

每个图案填充对象的一定百分比

<defs>

<pattern id=”tile” x=”0” y=”0” width=”20%” height=”20%” **patternUnits=”objectBoundingBox”**>

<path d=”M0 0 Q5 20 10 10 T20 20” style=”stroke:black; fill:none;”/>

</pattern>

</defs>

<rect x=”20” y=”20” width=”100” height=”100” style=”fill:url(#tile); stroke:black;”/>

以相同大小的图案平铺，不论填充对象的尺寸多大 (标准图形编辑程序)

patternUnits=”userSpaceOnUse”

默认情况下，patternContentUnits=”userSpaceOnUse” 单位表达图案数据。若设置属性值为objectBoundingBox,则路径本身的数据点会基于被填充的对象来确定

<defs>

<pattern id=”tile” x=”0” y=”0” width=”20%” height=”20%”

**patternUnits=”objectBoundingBox” patternContentUnits=”objectBoundingBox”**>

<path d=”M0 0 Q.05 .2 .1 .1 T.2 .2” style=”stroke:black; fill:none;”/>

</pattern>

</defs>

图案可以填充图案

渐变

<defs>

//线性渐变的默认行为是沿着水平线从对象的左侧向右侧过渡

<linearGradient id=”two\_hues”>

<stop offset=”0%” style=”stop-color: #ffcc00;” />

<stop offset=”100%” style=”stop-color:#0099cc;” />

</linearGradient>

//定义渐变起始点和终点,改变渐变方向

<linearGradient id=”down” xlink:href=”#two\_hues” x1=”0%” y1=”0%” x2=”0%” y2=”100%”/>

<linearGradient id=”diagonal” xlink:href=”two\_hues” x1=”0%” y1=”0%” x2=”100%” y2=”100%”/>

//径向渐变： 圆形确定

<radialGradient id=”center\_origin” cx=”0%” cy=”0%” r=”141%”>

<stop offset=”0%” style=”stop-color:#f96;” />

<stop offset=”50%” style=”stop-color:#9c9;” />

<stop offset=”100%” style=”stop-color:#906;” />

</radialGradient>

</defs>

<rect x=”2” y=”2” width=”200” height=”200” style=”fill:url(#two\_hues); stoke:black;”/>

## 分组和引用对象

大多数非抽象的艺术作品都是由一系列命名对象组成的，而这些对象由形状和线条组合而成。<g>元素会将其所有子元素作为一个组合，通常组合还会有一个唯一的id作为名称。每个组合还可以拥有自己的<title> and <desc>来供基于文本的XML应用程序识别

<g>元素可以组合元素，并为它们提供一些注解。 在起始<g>标签中指定的所有样式会应用于组合内的所有子元素。

for example:

<svg width="512" height="512" viewBox="0 0 240 240" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">

<defs>

<g id="house" style="stroke: black;">

<rect x="0" y="41" width="60" height="60" />

<polyline points="0 41, 30 0, 60 41" />

<polyline points="30 101, 30 71, 44 71, 44 101" />

</g>

<g id="twohouse">

<use xlink:href="#house" x="0" y="0" style="fill: #cfc;"/>

<use xlink:href="#house" x="120" y="0" style="fill: #99f;" />

</g>

</defs>

<use xlink:href="#twohouse" x="0" y="0" />

</svg>

## 坐标系统变换

translate(x, y): 获取整个网格，然后把它移动到画布的新位置，而不是移动物体.

scale(xFactor, yFactor): 也是，永远不会改变图形对象的网格坐标或者它的笔画宽度，改变的是对应画布上的坐标系统（网格）的大小

rotate(angle): ，角度的测量是按顺时针增加，水平线的角度为0. 默认的旋转中心点(轴心点)被假定为(0, 0)，被旋转的是整个坐标系统。

rotate(angle, centerX, center): 围绕某个点旋转单个对象：translate(centerX, center) rotate(angle) translate(-centerX, -centerY) 或rotate(angle, centerX, center);这样做的效果是以指定的(x,y)作为原点临时建立一个新的坐标系统执行旋转操作，然后重新建立原始坐标

围绕中心点缩放: translate(-centerX\*(factor-1), -centerY\*(factor-1)) scale(factor), 注意stroke-width也会缩放

matrix( a b c d e f): 变换矩阵

SVG会在计算形状的坐标之前，先对坐标系统应用变换

笛卡尔坐标变换：

<g transform=”translate(0, max(y)) scale(1, -1)”

</g>

## 文本

字符：指带一个数字值的一个或多个字节

符号：指字符的视觉呈现。

一个符号可能由多个字符构成（如一些字体为特定的字母组合），一个字符也可能由几个符号组合而成（如打印符号）

字体：指代表某个字符集合的一组符号。

基线：字体中的所有符号以基线对齐。

em高度(字符总高度) = 上坡度(基线到字符顶部) + 下坡度(基线到字符底部)

<text x=”20” y=”20”>outlined only</text>

(x, y)指定元素内容的第一个字符的基线位置，和所有对象一样，文本的默认样式是黑色填充，没有轮廓

文本的ccs属性:

font-family, font-size, font-weight(bold, normal), font-style(italic, normal), text-decoration(none, underline, overline, line-through), word-spacing, letter-spacing, text-anchor(start, middle, end)

<text x=”10” y=”30”>Switch among<tspan style=”font-style:italic”>italic<tspan>, normal and … </text>

<text>C<tspan style=”baseline-shift:sub;”>12</tspan></text>

<text>6.02 \* 10<tspan baseline-shift=”super”>5</tspan></text>

按指定路径显示文本

文本可以沿任何抽象路径排列，字母会被旋转到与曲线垂直的方向”站立“（即基线是曲线的切线）

<defs>

<path id=”curvePath”>

D=”M30 40 C….”/>

</defs>

<text>

<textPath xlink:href=”#curvePath”>Following a cubic Besizer curve</textPath>

</text>

## 滤镜

使用位图的艺术家通常只关心对象的外观而不是它的几何定义，虽然SVG不是一种位图描述语言，但它仍然允许我们使用一些相同的工具，SVG处理器程序处理一个图形对象时，它会将对象呈现在位图输出设备上；在某一时刻，处理器程序会把对象的描述信息转换为一组对应的像素，然后呈现在输出设备上。

滤镜基元：<filter>之间，每个基元有一个或多个输入，但只有一个输出，输入可以是原始图形(SourceGraphic),图形的Alpha（不透明度）通道(SourceAlpha)，或者前一个滤镜基元的输出

<filter id=”brightness-shadow” filterUnits=”objectBoundingBox”>

//图像作为背景

<feImage xlink:href=”sky.jpg” result=”sky”/>

//各颜色分量线性变换

<feComponentTransfer in=”sky” result=”sky”>

<feFuncR type=”linear” slope=”3” intercept=”0” />

<feFuncG type=”linear” slope=”1.5” intercept=”0.2” />

<feFuncB type=”linear” slope=”2” intercept=”0” />

</feComponentTransfer>

//高斯模糊

<feGaussianBlur in=”SourceAlpha” stdDeviation=”2” result=”blur” />

//平移

<feOffset in=”blur” dx=”4” dy=”4” result=”offsetBlur” />

//组合各滤波为一个滤波

<feMerge>

<feMergeNode in=”sky” />

<feMergeNode in=”offsetBlur” />

<feMergeNode in=”SourceGraphic” />

</feMerge>

</filter>

<g id=”flower” style=”filter: url(#sky-shadow)”>

</g>

还有各种滤镜: <feBlend>图像点运算，<feFlood>提供纯色区域用于合并，<feTile>提取输入信息作为图案，然后平铺填充滤镜指定的区域，<feDiffuseLighting>漫反射照明，<feSpecularLighting>镜面反射照明，<feMorphology>形态滤波，<feConvolveMatrix>卷积, <feTurbulence>生成大理石，云彩等人工纹理

<defs>

<filter id=”blur-background”>

//滤镜对象访问已经渲染到画布上的图片的某一部分作为源

<feGaussianBlur in=”BackgroundImage” stdDeviation=”2” result=”blur” />

</filter>

<g enable-background=”new”>

<rect …/> //作为背景图像

<circle … style=”filter: url(#blur-background);” />

</g>

## SVG动画 = SMIL动画 + CSS动画

### SMIL动画

<rect x=”10” y=”10” width=”200” height=”200” storke=”black” fill=”none”>

<animate attributeName=”width” from=”200” to=”20” begin=”0s” dur=”5s” />

</rect>

attributeName: 动画属性(width)

attributeType: auto/CSS/XML, 默认值为auto, 首先搜索css属性，然后才是xml属性

属性的起始结束值: from -> to

动画的开始时间和持续时间：begin dur

fill: remove, freeze, 默认为remove, 动画结束后,动画属性width返回原始值

repeatCount=“indefinite”: 无限重复

<rect x=”-10” y=”-10” width=”20” height=”20”>

<animateTransform attributeName=”transform” type=”scale” from=”1” to=”4 2” additive=”sum” begin=”0s” dur=”4s” />

<animateTransform attributeName=”transform” type=”rotate” from=”0” to=”45” additive=”sum” begin=”0s” dur=”4s” />

</rect>

additive=”sum”: 同时进行坐标变换 （动画）

<text x="1800" y="900">Hello World!

<animateMotion from="0, 0" to="-5000, 0" dur="10s" repeatCount="indefinite" />

</text>

animateMotion: 使对象沿着做任意路径运动

<animateMotion path=”…” rotate=”auto” keyPoints=”0; 0.2; 0.8; 1” keyTimes=”0; 0.33; 0.66; 1” calcMode=”linear” dur=”6s” />

rotate=”auto”: 物体沿着路径站立地运动

keyPoints, keyTimes: 路径关键点，控制动画在不同值之间过渡的速度

calcMode: “linear”, “spline”, 插值方法

### CSS动画：

选择想要运动的元素，然后设置将动画属性作为一个整体进行计算

告诉浏览器改变选中元素的哪个属性以及在动画的什么阶段，这些都定义在@keyframes说明符中

<use id=”star” class=”starStyle” xlink:href=”#starDef”/>

.starStyle {

animation-name: starAnim ; //@keyframes说明符的名称

animation-duration: 2s ; //持续多久

animation-iteration-count: 4 ; //重复几次

animation-direction: alternate;//正向还是反向

animation-timing-function: ease ;//插值函数

animation-play-state: running ;//running/paused

animation-delay: //等待多久才开始动画

animation-fill-mode://动画结束时的属性值，forwards(动画前属性值)，backward(动画后)

}

@keyframes starAnim {

0% {

fill-opacity: 1.0 ;

stroke-width: 0;

}

100%{

fill-opacity: 0;

stroke-width: 6;

}

}

Javascript创建动画：

在动画过程中，不断修改需要动画的属性。

方法一: 肯定不行

使用while(true)，相当于频繁地询问时钟：“现在什么时间了？”这样会使程序没有空闲时间来做其化的事情。在SVG脚本中，则会让计算机没有机会处理其他的任务。因为如果计算机陷入无休止的循环中，则没有时间来重绘屏幕，这样不管你更新属性有多快，你的动画都会变得很慢或者很卡

正常做法： 电影，视频会每秒更新画面30到60次（视频帧率），30-60次已经足够让人眼认为画面是连续的

方法二：setTimeout (周期性调度，不推荐)

setTimeout没有requestAnimationFrame()考虑那么多，不会调整计算机当前正在做的事情，而且无论窗口是否可见都会始终执行动画函数。

方法二：requestAnimationFrame (推荐)

function updateClock() {

fun() ;

window.requestAnimationFrame(updateClock()) ;

}

## 交互 (建议直接采用d3)

<a class="shapes" xlink:href="http:///www.w3.org/SVG/">

<circle cx="50" cy="70" r="20" />

<rect x="75" y="50" width="40" height="40" />

</a>

a.shapes:hover, a.shapes:focus {

stroke: #66f ;

stroke-width: 2;

}

仅<a>的子图形circle, rect会响应，子图形之间不会响应

当鼠标指针在元素上方时，:hover伪类会生效，而当键盘操作聚焦到某个元素上时，:focus伪类会生效

element.getAttribute(attributeName): 以字符串形式返回属性的值

element.setAttribute(name, newValue): 改变属性值，若指定属性不存在，则会创建

element.removeAttribute(name): 删除属性

element.style.getPropertyValue(propertyName): 获取指定样式

element.style.setProperty(propertyName, newValue, priority): 修改属性

element.style.removeProperty(propertyName): 删除属性

element.textContext: 返回节点所有后代的文本拼接后的字符串，修改该属性时，则会用一个文本块替换所有的后代节点

事件类型：

focusIn/focusOut: 元素接受焦点/失去焦点

click

mousedown/mousemove/mouseup

mouseover/mousemove/mouseout

SVGLoad/SVGUnload/SVGAbort/SVGError: 文档加载，移除，中止，错误事件

keydown/keyup

var circle = document.getElementById(“circle”) ;

circle.addEventListener(“click”, function(evt){

var obj = evt.target ;

obj.setAttribute(“r”, “30”) ;

}) ;

//拖拽对象

circle.addEventListener(“mousedown”, startColorDrag, false) ;

circle.addEventListener(“mousemove”, doColorDrag, false) ;

circle.addEventListener(“mouseup”, endColorDrag, false) ;

## SVG DOM

除了DOM标准，SVG还定义自定义对象，使得操作二维图形更容易，利用这些方法很容易精确指定文本或路径元素的位置，控制动画时间，以及在不同坐标系统之间自由转换

SVG定义一些自定义对象来表示不同的几何数据： SVGLength, SVGAngle, SVGRect, SVGPoint, SVGMatrix, SVGTransform, SVGTransformList, SVGXxxList, SVGAnimatedXxx

SVG接口方法：

SVG命名空间中的任何元素：SVGElement.ownerSVGElement(), …

SVG图形元素，<g>或<svg>: SVGLocatable.getBBox(), …

<svg>: SVGSVGElement.createSVGXxx(), …

<path>： SVGPathElement.getTotalLength(), …

SVGTextContentElement, <text>,<tspan>和<textPath>:

据系统语言显示界面

<switch>

<g systemLanguage=”en”>

<text x=”10” y=”30”>English</text>

</g>

<g systemLanguage=”ch”>

<text x=”10” y=”30”>Chinese</text>

</g>

</switch>

## SVG样式表 （详细见p253）

display: inline, block, list-item, …

fill:

fill-opacity:

fill-rule:

filter:

font:

font-family:

font-size:

…

## 推荐使用Javascript库： D3, Raphael, Snap.svg

D3针对SVG写的库，知道SVG中的元素名，如知道circle表示SVGCircleElement

图形设计师通常会使用某些图形软件来生成SVG, 而程序员则使用脚本将原始数据转换为SVG.

XSLT(Extensible Stylesheet Language Transformations可扩展样式表转换语言)，使用XML语法来定义如何将一个XML文件转换为另一个XML文件的方法。（注意SVG是一个XML应用）

将XSLT和XML文件一起交给XLST处理器，会生成SVG文档中对应的元素，并将对应的值填好， 具体见P231

XML处理一组属性就像把一堆东西装进包里，并没有隐含的顺序问题，而处理元素时就像列表上的项目，是存在顺序问题的。

字符转义：

实体引用：

< $lt;

> $gt;

‘ &apos;

“ &quot;

& &amp;

字符编码：

Unicode试图将世界上所有的语言包含在一个字符集中。

欧洲文档使用ISO拉丁字符集，日本文档使用Shite-JIS, 中文文档使用GB2312, Big5

命名空间：

SVG使用<http://www.w3.org/2000/svg>作为它的命名空间。命名空间声明会应用给所在元素包含的所有元素，包括容器元素。SVG程序把XML移交给解析器，然后返回关于XML文档内容的信息。通常解析器通过事件或者DOM做这件事

# <HTML5 Canvas 开发详解>

## 基本概念

Canvas是屏幕上的一个由Javascript控制的即时模式位图区域。即时模式是指在画布上呈现像素，canvas通过javascript调用canvas API,在每一帧中完全重绘屏幕上的位图。Canvas是一个即时模式的绘图界面，意味着如果什么东西发生了变化就需要即时重新绘制。

Flash, Silverlight, SVG是在保留模式下运行，在保留模式下，对象显示列表由图形渲染保存，通过在代码中设置属性控制展示在屏幕上的对象，这使得程序员可以远离底层操作，但是它弱化了对位图屏幕最终渲染效果的控制。保留模式采用一个绘制界面储存一组对象，并通过一个显示列表操作。

文档对象模型(DOM)代表了在html页面上的所有对象，它是语言中立且平台中立的。画布元素本身可以通过DOM,在web浏览器中经由canvas 2D环境访问。但是在canvas中创建的单个图形元素是不能通过dom访问的。因为画布工作在即时模式，它并不保存自己的对象，只是说明在每个单个帧里绘制什么

Javascript事件，当定义的事件发生时，事件从对象发出。其化对象监听事件，这样就可以基于事件进行处理。用javascript可以监听对象的一些常见事件，包括键盘输入，鼠标移动以及加载结束。

在开始标签<canvas>和结束标签</canvas>中间可以添加文本，一旦浏览器执行html页面时不支持canvas,就会显示这些文字。Canvas可以导出到图像theCanvas.toDataURL()

<canvas id=”canvas” width=”500” height=”500”></canvas>

CanvasREnderingContext2D采用画布左上角为原点，坐标轴向右为x,坐标轴向下为y。

当前状态是一个绘制状态的堆栈，这些状态可以应用到整个画布，状态如下：

变换矩阵：缩放、旋转、变换以及平移的方法

裁切区域：通过clip()方法创建

上下文属性：strokeStye, fillStyle, globalAlpha, linewidth, lineCap, line, Join, miterLimit, shadowOffsetX, shadowOffsetY, shadowBlur, shadowColor, global, CompositeOperation, font, textAlign, textBaseline

function canvasApp(){

var theCanvas = document.getElementById(“canvas”) ;

var context = theCanvas.getContext(“2d”) ;

function drawScreen() {

context.save() ;

context.设置状态;

context.画图(基本形状，文本，图像);

context.restore() ;

}

drawScreen() ;

}

动画循环：是一个函数，每隔一定时间就会被一遍又一遍地重复调用它。这个函数被用于清除画布的内容，然后在画布上重新绘制更新后的图像，文字视频和其化绘画对象。

## 几何形状

context.fillRect(x, y, width, height) ; //矩形

context.strokeRect(x, y, width, height) ; //矩形边框

//直线

context.beginPath() ;

context.moveTo(20, 0) ;

context.lineTo(100, 0) ;

context.stroke() ;

context.closePath() ;

context.arc(x, y, radius, startAngle, endAngle, anticlockwise) ; //弧线（含圆形）

//贝塞尔曲线

context.bezierCurveTo(cp1x, cp1y, cp2x, cp2y, x, y) ;

context.quadraticCurve(cps, cpy, x, y) ;

裁切区域

Context.beginPath() ;

//裁切画布从(0, 0)点至50\*50的正方形

context.rect(0, 0, 50, 50) ;

context.clip() ;

context.绘图;

context.closePath() ;

画布合成

合成方式有Copy, destination-atop, … source-over(默认)； 源图形是指要绘制在画布上的形状，目标图形是指显示在画布上的位图

## 填充对象： 基本颜色，渐变色和图案

context.fillStyle = “rgba(255, 0, 0, 1)” ; //基本颜色

//线性渐变

var gradient = context.createLinearGradient(0, 0, 100, 0) ; //水平

or var gradient = context.createLinearGradient(0, 0, 0, 100) ; //垂直

or var gradient = context.createLinearGradient(0, 0, 100, 100) ; //对角

gradient.addColorStop(0, ‘rgb(255, 0, 0)’) ;

gradient.addColorStop(.5, ‘rgb(0, 255, 0)’) ;

gradient.addColorStop(1, ‘rgb(255, 0, 0)’) ;

context.fillStyle = gradient ;

context.fillRect(0, 0, 100, 100) ;

//径向渐变 (两个圆的圆心和半径)

var gradient = context.createRadialGradient(50, 50, 25, 50, 50, 100) ;

gradient.addColorStop(0, ‘rgb(255, 0, 0)’) ;

gradient.addColorStop(.5, ‘rgb(0, 255, 0)’) ;

gradient.addColorStop(1, ‘rgb(255, 0, 0)’) ;

context.fillStyle = gradient ;

context.fillRect(0, 0, 100, 100) ;

//填充图案

var fillImage = new Image() ;

fillImage.src = “logo.gif” ;

fillImage.onload = function() {

var fillPattern = context.createPattern(fillImage, ‘repeat’) ;

context.fillStyle = fillPattern ;

context.fillRect(0, 0, 200, 200) ;

}

创建阴影

context.shadowOffsetX = -4 ;

context.shadowOffsetY = -4 ;

context.shadowColor = ‘black’ ;

context.shadowBlur = 4 ;

context.fillRect(10, 10, 100, 100) ;

## 画布变换

//围绕物体中心旋转

context.setTransform(1, 0, 0, 1, 0, 0) ;

context.translate(x+.5\*width, y+.5\*height) ;

context.rotate(anguleInRadians) ;

context.fillRect(-.5\*width, -.5\*height, width, height) ;

//从中心点缩放

context.setTransform(1, 0, 0, 1, 0, 0) ;

context.translate(x+.5\*width, y+.5\*height) ;

context.scale(2, 2) ;

context.fillRect(-.5\*width, -.5\*height, width, height) ;

## 清除画布

方法一：背景色填充

context.fillStyle = ‘000000’ ;

context.fillRect(0, 0, theCanvas.width, theCanvas.height) ;

方法二：重置画布大小， 画布内容会被清除

var w = theCanvas.width ;

var h = theCanvas.height ;

theCanvas.width = w ;

theCanvas.height = h ;

方法三：使用清除函数

context.clearRect(0, 0, theCanvas.width, theCanvas.height) ;

## 物体选择

检查一个点是否在当前路径

var isPointInPath = context.isPointInPath(0, 0) ;

## 文本

Canvas使用文本，无法使用css样式

context.font = “font-style font-weight font-size font-face”

eg. context.font=”italic blod 24px serif” ;

font-style: normal/italic/oblique/inherit

font-weight: normal/bold/bolder/lighter/auto/…

font-face:serif/sans-serif/cursive/fantasy/monospace/…

context.fillStyle: CSS颜色，CanvasGradient, CanvasPattern

var gradient = context.createLinearGradient(x0, y0, x1, y2) ;

gradient.addColorStop(0, “color0”) ;

gradient.addColorStop(.5, “color1”) ;

context.fillStyle = gradient ;

or

var patternImage = new Image() ;

patternImage.src = “texture.jpg” ;

patternImage.onload = function() {

var pattern = context.createPattern(patternImage, “repeat”) ;

context.fillStyle = pattern ;

}

//居中文本，把它向左移动至自身宽度的一半，并且将文本的中心放到画布的绝对中心上

//简单将文本定位到画布一半高度的位置上，而不是试图使用字体的大小垂直居中于画布上

var metrics = context.measureText(str) ;

var xPos = (theCanvas.width-metrics.textWidth) / 2 ;

var yPos = theCanvas.height / 2 ;

context.fillText(str, xPos, yPos) ;

context.strokeStyle: CSS颜色，CanvasGradient, CanvasPattern

or context.strokeText(str, xPos, yPos) ;

垂直对齐和水平对齐

context.textBaseLine = “middle” ;

context.textAlign = “center” ;

阴影文本

context.shadowColor

context.shadowOffsetX

context.shadowOffsetY

context.shadowBlur

渐变动画的文本

function gameLoop() {

window.setTimeout(gameLoop, 20) ;

drawScreen() ;

}

function drawScreen() {

var colorStops = [

{color: “red”, stopPercent: 0},

{color:”blue”, stopPercent: .125},

…]

}

var gradient = context.createLinearGradient(canvas.width/2, 0, canvas.width/2, canvas.height) ;

for (var i=0; i<colorStops.length; ++ i){

gradient.addColorStop(colorStops[i].tempStopPercent, colorStops[i].color) ;

//每次渲染颜色往下调

var tempStopPercent = colorStops[i].tempColorStop.stopPercent ;

tempStopPercent += .015 ;

if (tempStopPercent > 1) tempStopPercent = 0 ;

colorStops[i].stopPercent = tempStopPercent ;

}

## 图像

显示图像

<img src=”ship1.png”> //html方式

//javascript方式

var spaceship = new Image() ;

spaceShip.src = “ship.png” ;

spaceShip.load = function() {

context.drawImage(sapceShip, 0, 0) ;

// 源图像的区域 -> 画布上的目标区域

context.drawImage(image, sx, sy, sw, sh, dx, dy, dw, dh) ;

}

图像变换

context.save(); //保存当前环境到堆栈

context.setTransform(1, 0, 0, 1, 0, 0) ; //初始化矩阵

//编码变换算法

context.translate(x+dx, y+dy) ;

context.rorate(angleInRadians) ;

context.drawImage(…) ; //绘制图像

context.restore() ;

像素修改

var imageData = context.createImageData(sw, sh) ; //ImageData对象

imageData.height, imageData.width, imageData.data

var imageData = context.getImageData(sx, sy, sw, sh) ; //从画布上获取ImageData

context.putImageData(imageData, dx, dy) ; //放入图像数据到画布上

重绘图像

画布鼠标事件

function onMouseMove(e ) {

var mouseX = e.clientX – theCanvas.offsetLeft ;

var mouseY = e.clientY – theCanvas.offsetTop ;

}

画布间的复制

<canvas id=”canvas” …/>

<canvas id=”canvas2” …/>

Var theCanvas = document.getElementById(“canvas”) ;

Var theCanvas2 = document.getElementById(“canvas2”) ;

theCanvas2.getContext(“2d”).drawImage(theCanvas, …) ;

## 计算几何

### 物体碰撞检测

function boundingBoxCollide(object1, object2) {

var left1 = object1.x,

left2 = object2.x,

right1 = object1.x + object1.width,

right2 = object2.x + object2.width,

top1 = object1.y,

top2 = object2.y,

bottom1 = object1.y + object1.height,

bottom2 = object2.y + object2.height ;

if (bottom1<top2 || top1>bottom2 || right1<left2 || left1>right2) return false ;

else return true ;

}

物体重叠后，还得检测物体重叠部分像素的透明度，如果所有重叠像素的透明度为0, 则认为不碰撞

//重叠区域

var xMin = Math.max(object1.x, object2.x) ;

var yMin = Math.max(object1.y, object2.y) ;

var xMax = Math.min(object1.x+object1.width, object2.x+object2.width) ;

var yMax = Math.min(object1.y+object1.height, object2.y+object2.height) ;

for (var j = yMin; j < yMax; ++ j) {

for (var i = xMin; i < xMax; ++ i) {

var alphaIdx1 = ((j-object1.y)\*object1.width + (i-object1.x)) \* 4 + 3 ;

var alphaIdx2 = ((j-object2.y)\*object2.width + (i-object2.x)) \* 4 + 3 ;

if (object1.getImageData().data[alphaIdx1] !== 0 &&

object2.getImageData().data[alphaIdx2] !== 0 ) {

console.log(“pixel collision”) ;

}

}

}

撞墙反弹： 入射角=反射角

### 曲线运动

形状（特征点表达，如圆=圆心和半径）基于数学表达式变换

圆周运动：围绕点(x0, y0), 围绕半径radius, 围绕角度angle=[0, infinite]

物体中心(x, y)和半径20

function draw() {

x = x0 + Math.cos(angle)\*radius ;

y = y0 + Math.sin(angle)\*radius ;

angle += speed ;

context.beginPath() ;

context.arc(x, y, 20, 0, Math.PI\*2, true) ;

context.closePath() ;

context.fill() ;

}

螺旋运动： 围绕点不变，围绕半径和围绕角度均匀变化

function draw() {

x = x0 + Math.cos(angle)\*radius ;

y = y0 + Math.sin(angle)\*radius ;

angle += speed ;

radius += deltaRadius ;

}

3次贝塞尔曲线运动：

已知：曲线起点p0=(x0, y0), 控制点p1 and p2, 曲线终点p3

求：x(t) = a1\*t^3 + b1\*t^2 + c1\*t + x0 0 <= t <= 1

y(t) = a2\*t^3 + b2\*t^2 + c2\*t + y0

其中[a1 b1 c1 x0; a2 b2 c2 y0]通过解析式求解

c1 = 3\*(x1-x0) ; c2 = 3\*(y1-y0);

b1 = 3\*(x2-x1) – c1 ; b2 = 3\*(y2-y1) – c2 ;

a1 = x3 – x0 – b1 – c1 ; a3 = y3 – y0 – b2 – c2 ;

### 模拟物理

模拟重力： 对在矢量上移动的对象的y轴速度应用一个重力常数

v\_x = Math.cos(ANGLE) \* SPEED ;

v\_y = Math.sin(ANGLE) \* SPEED ;

function draw(){

x += v\_x ;

y += v\_y ;

v\_y += GRAVITY ;

…

}

模拟摩擦力：减少x轴速度

function draw() {

v\_x = v\_x – v\_x\*FRICTION ;

x += v\_x ;

}

模拟起飞和着陆：对象从一点移动到另一点的过程中，出发时速度快，到达第二点时减速

缓冲结束：找出两个不同的点，将对象在它们之间移动，当对象移近第二个点时，以线性的方式减慢速度。首先计算两点间速度，然后选择一个百分比数值(EASE\_VALUE),用来在那段距离中的每一帧移动对象。如同距离越来越短，需要移动的数量也越来越短，这使得对象看起来好像从开始到结束移动得越来越慢

function draw() {

dx = x\_e – x ;

dy = y\_e – y ;

v\_x = dx \* EASE\_VALUE ;

v\_y = dy \* EASE\_VALUE ;

x += v\_x ;

y += v\_y ;

}

缓冲开始：当动画缓冲开始时，飞机慢慢启动，但是会越来越快。

function draw(){

v\_x = v\_x + v\_x\*EASE\_VALUE ;

v\_y = v\_y + v\_y\*EASE\_VALUE ;

x += v\_x ;

y += v\_y ;

}

物理模型引擎，如three.js, Box2D，3D touch等允许开发都创建一个带有物理属性的世界，如物体具有形状，具有物理属性（密度，摩擦系数和恢复属性）…

## HTML5视频和音频

### 声明式：

<video id=”theVideo” src=”\*.mp4” autoplay loop volumn …/>

//显示进度

var videoElement = document.getElementById(“theVideo”) ;

videoElement.addEventListener(‘progress’, new function() {

var percentLoaded = videoElement.buffered.end(0)/videoElement.duration \* 100 ;

…

}) ;

### 代码方式：

var videoDiv = document.createElement(‘div’) ;

document.body.appendChild(videoDiv) ;

var videoElement = document.createElement(“video”) ;

videoDiv.appendChild(videoElement) ;

videoDiv.setAttribute(“style”, “display:none”) ;

videoElement.play() ;

function gameLoop() {

window.setTimeout(gameLoop, 20) ;

drawScreen() ;

}

gameLoop() ;

var context = document.getElementById(‘canvasOne’) .getContext(‘2d’) ;

function drawScreen() {

context.drawImage(videoElement, 0, 0) ;

}

视频处理： 在播放时触发一些事件，在视频上应用形状变换，…

function drawScreen() {

//处理视频图像

context.save();

context.setTransform(1, 0, 0, 1, 0, 0) ;

context.translate, rotate, ….

context.drawImage(videoElement, …) ;

context.restore() ;

//添加内容

If (videoElement.currentTime > message.time) {

context.fillText(message.content, message.x, message.y) ;

}

}

### Javascript录制视频

接入摄像头，麦克风，将捕获的数据显示在canvas上

navigator.getUserMedia({video: true, audio:true}, mediaSuccess, mediaFail) ;

function mediaSuccess(userMedia) {

videoElement.src = window.URL.createObjectURL(userMedia) ;

}

其他同上

音频内容同视频，也有声明式和代码式