# HTML

## html版本

### Html4 常用的标签 标签加上属性

### Html5 很多内容基于ES5、ES6;多用在移动端

#### <!DOCTYPE html> 声明为 HTML5 文档

#### <head> 元素包含了文档的元（meta）数据，如 <meta charset="utf-8"> 定义网页编码格式为 utf-8，且对应文件保存的编码为UTF-8。

## html5新增的标签

### 用于绘画的 canvas 元素

### HTML5 支持内联 SVG;SVG 使用 XML 格式定义图形

#### Canvas 与 SVG 的比较

##### Canvas

###### 依赖分辨率

###### 不支持事件处理器

###### 弱的文本渲染能力

###### 能够以 .png 或 .jpg 格式保存结果图像

###### 最适合图像密集型的游戏，其中的许多对象会被频繁重绘

##### SVG

###### 不依赖分辨率

###### 支持事件处理器

###### 最适合带有大型渲染区域的应用程序（比如谷歌地图）

###### 复杂度高会减慢渲染速度（任何过度使用 DOM 的应用都不快）

###### 不适合游戏应用

### 用于媒介回放的 video 和 audio 元素

### 对本地离线存储的更好的支持

#### localStorage - 没有时间限制的数据存储

#### sessionStorage - 针对一个 session 的数据存储

### 新的特殊内容元素，比如 article、footer、header、nav、section

### 新的表单控件，比如 calendar、date、time、email、url、search

#### 新的的Input类型

##### email

##### Url

##### Number

##### Range

##### Date pickers (date, month, week, time, datetime, datetime-local)

##### Search

##### Color

#### 新的表单元素

##### Datalist

##### Keygen

##### Output

#### 新的表单属性

##### Autocomplete

##### Novalidate

##### autofocus

### draggable 属性 ==> HTML 5 拖放

### Geolocation API 用于获得用户的地理位置

### Application Cache 应用程序缓存

### web worker 运行在后台的 JavaScript

## 标签的分类

### 按照结构分

#### 单标签

#### 双标签

### 按照展现形式分

#### 行内（没有宽高，在一行中显示）：a span

#### 行内块（有宽高，在一行中显示）：img input

#### 块级（有宽高，独占一行）：div ul li

##### 表格在工作中没有使用，工作中用ui和li来代替，表格会给浏览器造成非常大的负担

# CSS

## 什么是CSS

### 层叠样式表，HTML做网页的基本架构，CSS做网页的修饰

## 版本的区分

### CSS2

### CSS3 可能会涉及到兼容性的问题 前缀写了一定不会有问题。不写可能会有问题

## 有多少中浏览器？ 五种

### 谷歌

### 火狐

### IE

### 苹果

### 欧朋

## 颜色的表示方式？3种

### 颜色色值的表示方式 red

### Rgb、rgba（0-255）

### 16进制表示法 #xxyyzz #xyz

## CSS引入方法 4种

### 内联样式 标签中的style

### 内部样式表 style标签中

### 外部样式表 link标签中

### 外部导入

## Css选择器的权重

### Id 100

### Class 10

### 元素 1

### 通配符 0

### 内联样式最高 ！Important

## Css过渡、转换、动画

### Transition：指定要添加效果的CSS属性 指定效果的持续时间

### 2D转换

#### translate() 元素移动

#### rotate() 元素旋转

#### scale() 元素缩放

#### skew() 元素倾斜

#### matrix(旋转，缩放，移动（平移）和倾斜)

### 3D转换

#### rotate3d(x,y,z,angle)

#### translate3d(x,y,z)

#### scale3d(x,y,z)

### CSS3 @keyframes 动画

#### @keyframes 规则是创建动画

#### @keyframes 规则内指定一个 CSS 样式和动画将逐步从目前的样式更改为新的样式

#### 贝赛尔曲线

## CSS3 多媒体查询

### viewport(视窗) 的宽度与高度

### 设备的宽度与高度

### 朝向 (智能手机横屏，竖屏)

### 分辨率

### @media not|only mediatype and (expressions) {CSS 代码...;}

### CSS3 弹性盒子(Flex Box)

#### flex-direction

#### justify-content

#### align-items

#### flex-wrap

#### align-content

#### align-self

#### flex

# JavaScript

## JavaScript是什么？可以做什么？

### 脚本编程语言

### 页中的动画、特效、数据的展示、表单效验...

## JavaScript特点

### 逐行执行：从上往下依次执行，如果一行报错，该代码块后续代码都将不会执行（单线程的特点）

### 弱类型：声明变量的时候不需要管数据类型的，数据类型是由变量的值来进行决定的

#### 强类型：声明变量的时候就必须指定数据类型，并且后期不能随意更改数据类型 java

### 解释型: 编译一行执行一行 python

#### 编译型： 全部编译再执行 c/c++

## JavaScript使用方式：4种

### 行内JavaScript事件

### 内部JavaScript

### 外部JavaScript

### 模块化的导入

## script标签应该放在什么位置？

### 按照正常来说，放在任何地方都OK

### 但是一般情况下放置在body标签的最下面

### 特殊的时候（瀑布流布局）可能会放置在头部

## 变量

### 声明变量的关键字：var

### 语法：var 变量名 = 变量值;

### 变量名的命名规则：

#### 严格区分大小写

#### 只能是字母(大小写都行)，数字，下划线(\_),美元符($)

#### 不能以数字开头

#### 不能是JavaScript中的关键字和保留字

## 数据类型

### 原始（基本、简单）数据类型：5种

#### Number

#### String

#### Boolean

#### Undefined

#### 空（null） 只要null写出来就表示叫对象占位符

### 引用（复杂）数据类型：

#### Object

#### Function

### typeof(需要检测的内容) 返回几种值(7种)

#### Function

#### Number

#### String

#### Boolean

#### Undefined

#### Object

#### Symbol

### 面试题

#### Javascript中有哪些数据类型？

#### 你是怎么去检测这些数据类型的？ typeof

#### typeof会返回几种值？分别是什么？

#### 你用typeof去检测null，[],{},分别是什么? object

#### 你是如何区分这些object？

##### Object.prototype.toString.call(检测的内容)

##### [object Null]、[object Array]、[object Object]