# HTML5新特性 - Unit04

# 1.CanvasRenderingContext2D

## 1.1 属性

### · strokeStyle

strokeStyle属性用于获取/设置描边颜色，其语法结构是：

//设置
  
CanvasRenderingContext2D.strokeStyle = string color
  
//获取
  
variable = CanvasRenderingContext2D.strokeStyle

### · fillStyle

fillStyle属性用于获取/设置填充颜色，其语法结构是：

//设置
  
CanvasRenderingContext2D.fillStyle = string color
  
//获取
  
variable = CanvasRenderingContext2D.fillStyle

### · font

font属性用于获取/设置文本样式，其语法结构是：

//设置
  
CanvasRenderingContext2D.font = string font
  
//获取
  
varaible = CanvasRenderingContext2D.font

font的结构形态与CSS样式中的font属性相同

### · textAlign

textAlign属性用于获取/设置文本水平对齐方式，其语法结构是：

//设置
  
CanvasRenderingContext2D.textAlign = 'left|center|right'
  
//获取
  
variable = CanvasRenderingContext2D.textAlign

## 1.2 方法

### · strokeRect()

strokeRect()方法用于绘制描边矩形，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.strokeRect(x,y,width,height)

### · fillRect()

fillRect()方法用于绘制填充矩形，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.fillRect(x,y,width,height)

### · clearRect()

clearRect()方法用于擦除画布指定区域的像素点，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.clearRect(x,y,width,height)

### · strokeText()

strokeText()方法用于绘制描边文本，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.strokeText(text,x,y)

### · fillText()

fillText()方法用于绘制填充文本，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.fillText(text,x,y)

## 1.3 路径

路径(path)，将预先定义的坐标点顺序连接所形成的图形。

路径绘制的基本步骤：

A.通过beginPath()方法开始一条新的路径

B.通过moveTo()方法来定义路径的起点

C.通过lineTo()、rect()、arc()等方法定义路径

D.通过stroke()或fill()方法进行描边或填充

### · beginPath()

beginPath()方法用于开始一个新的路径，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.beginPath()

### · moveTo()

moveTo()方法用于新的路径起点移动到指定位置，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.moveTo(x,y)

### · lineTo()

lineTo()方法用于使用直线连接路径的终点，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.lineTo(x,y)

### · stroke()

stroke()方法用于根据当前的描边样式绘制当前路径，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.stroke()

### · fill()

fill()方法用于根据当前的填充样式绘制当前路径，其语法结构是：

CanvasRenderingContext2D.fill()

# 2. window对象

## ·window.requestAnimationFrame()

window.requestAnimationFrame()方法用于为浏览器定时循环操作，类似于window.setTimeout()，其语法结构是：

ID window.requestAnimationFrame(callback)

window.requestAnimationFrame()方法的优点是：

A.可以充分利用显示器刷新频率(与显示器刷新频率保持一致)，所以其不会出现丢帧、卡顿现象

B.如果动画页面没有处理当前标签页的话，动画将自动停止，以节省CPU、GPU资源。

## ·window.cancelAnimationFrame()

window.cancelAnimationFrame()方法用于清理由window.requestAnimationFrame()方法设置的ID，其语法结构是：

window.cancelAnimationFrame(id)

作业：

通过类对于弹幕进行重构