



BOM

讲师：李立超

什么是BOM

- ECMAScript无疑是JavaScript的核心，但是要想在浏览器中使用JavaScript，那么BOM（浏览器对象模型）才是真正的核心。
- BOM 提供了很多对象，用于访问浏览器的功能，这些功能与任何网页内容无关。
- BOM将浏览器中的各个部分转换成了一个一个的对象，我们通过修改这些对象的属性，调用他们的方法，从而控制浏览器的各种行为。

window对象

- window对象是BOM的核心，它表示一个浏览器的实例。
- 在浏览器中我们可以通过window对象来访问操作浏览器，同时window也是作为全局对象存在的。
- 全局作用域：
 - window对象是浏览器中的全局对象，因此所有在全局作用域中声明的变量、对象、函数都会变成window对象的属性和方法。

窗口大小

- 浏览器中提供了四个属性用来确定窗口的大小：
 - 网页窗口的大小
 - innerWidth
 - innerHeight
 - 浏览器本身的尺寸
 - outerWidth
 - outerHeight

打开窗口

- 使用 `window.open()` 方法既可以导航到一个特定的 URL，也可以打开一个新的浏览器窗口。
- 这个方法需要四个参数：
 - 需要加载的url地址
 - 窗口的目标
 - 一个特性的字符串
 - 是否创建新的历史记录

超时调用

- 超时调用：
 - setTimeout()
 - 超过一定时间以后执行指定函数
 - 需要连个参数：
 - 要执行的内容
 - 超过的时间
- 取消超时调用
 - clearTimeout()
- 超时调用都是在全局作用域中执行的。

间歇调用

- 间歇调用：
 - setInterval()
 - 每隔一段时间执行指定代码
 - 需要两个参数：
 - 要执行的代码
 - 间隔的时间
- 取消间隔调用：
 - clearInterval()

系统对话框

- 浏览器通过 `alert()`、`confirm()` 和 `prompt()` 方法可以调用系统对话框向用户显示消息。
- 它们的外观由操作系统及（或）浏览器设置决定，而不是由 CSS 决定。
- 显示系统对话框时会导致程序终止，当关闭对话框程序会恢复执行。

alert

- alert()接收一个字符串并显示给用户。调用alert()方法会向用户显示一个包含一个确认按钮的对话框。
- 例如：
 - alert("Hello World");



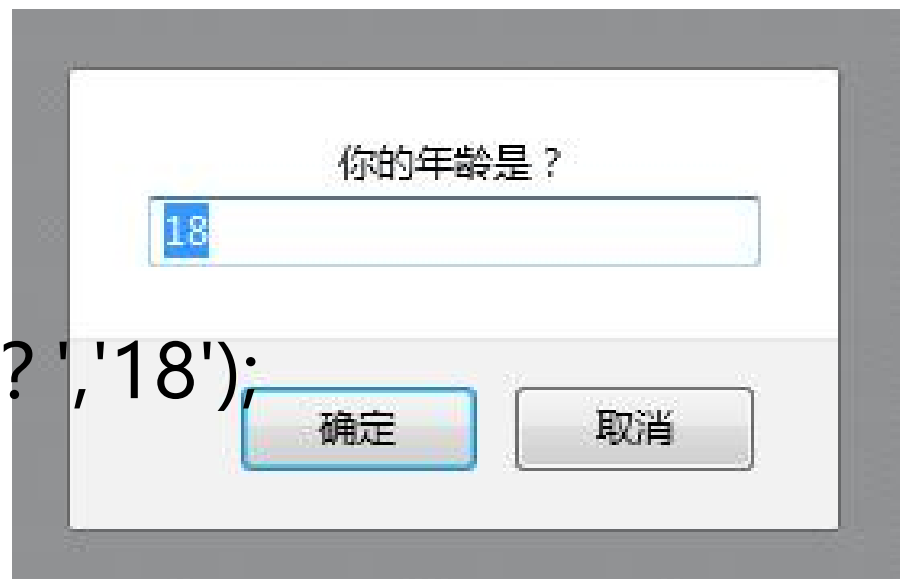
confirm

- confirm和alert类似，只不过confirm弹出的对话框有一个确认和取消按钮。用户可以通过按钮来确认是否执行操作。
- 例如：
 - `confirm('你确定吗?');`
- 这个函数的执行会返回一个布尔值，如果选择确定则返回true，如果点击取消则返回false。



prompt

- prompt会弹出一个带输入框的提示框，并可以将用户输入的内容返回。
- 它需要两个值作为参数：
 - 显示的提示文字
 - 文本框中的默认值
- 例子：
 - `prompt('你的年龄是?', '18');`



location对象

- location对象提供了与当前窗口中加载的文档有关的信息，还提供了一些导航功能。
- href属性：
 - href属性可以获取或修改当前页面的完整的URL地址，使浏览器跳转到指定页面。
- assign() 方法
 - 所用和href一样，使浏览器跳转页面，新地址错误参数传递到assign ()方法中
- replace()方法
 - 功能一样，只不过使用replace方法跳转地址不会体现到历史记录中。
- reload() 方法
 - 用于强制刷新当前页面

navigator 对象

- navigator 对象包含了浏览器的版本、浏览器所支持的插件、浏览器所使用的语言等各种与浏览器相关的信息。
- 我们有时会使用navigator的userAgent属性来检查用户浏览器的版本。

screen对象

- screen 对象基本上只用来表明客户端的能力，其中包括浏览器窗口外部的显示器的信息，如像素宽度和高度等。
- 该对象作用不大，我们一般不太使用。

history对象

- history 对象保存着用户上网的历史记录，从窗口被打开的那一刻算起。
- go()
 - 使用 go() 方法可以在用户的历史记录中任意跳转，可以向后也可以向前。
- back()
 - 向后跳转
- forward()
 - 向前跳转

document

- document对象也是window的一个属性，这个对象代表的是整个网页的文档对象。
- 我们对网页的大部分操作都需要以document对象作为起点。
- 关于document对象的内容，我们后边还要具体讲解。

