边框是否参与适配？？

1px 物理像素边框： 使用场景： 边框不参与适配 只有隔离的作用

无论设备的独立像素是多少，在那个移动设备上最终都显示1px

为啥要处理这个边框问题？？  
边框会占用显示器的分辨率，不显示边框为了提升设备的性能

媒体查询

当设备的DPR是2时； border: .5px solid black;

当设备的DPR是3时； border: .333px solid black;

移动端事件：

Touchstart:

touchstart事件触发后，即使手指离开了元素，该事件依然触发

Touchmove;

Touchend

Touchcancel

事件对象：

Touches 屏幕触点数

TargetTouches 当前元素上的触点数

Changedtouches 同时按下几个手指

touch与click事件

在理想视口关闭的情况下，click事件的触发在移动端上面有300毫秒的延迟；

开启了理想视口的情况下，click事件的延迟在50 ~80毫秒， 但是每种设备对延时的处理都是不一样的

点击穿透：

touch事件结束后(只有touch开头的事件)，会默认触发元素的click事件， 如果touch事件隐藏了元素，click动作将作用到新元素的上面，触发新元素的click事件或者页面跳转，此现象称为点击穿透。

处理方法：

1： e.preventDefault();

2: 使得背后的元素不使用click事件，改为touch事件

3： 让背后的元素暂时失去click事件，300毫秒后，在复原

.div { pointer-events: none}

Settimeout({div.style.pointerEvent = “auto”},300)

4: 让隐藏的元素300毫秒后在隐藏

性能： 代码块中对于常用变量的缓存可以减少作用域链查找的时间