---------------------------------------------------

计划课程安排：

FUNDAMENTAL(7天)         该阶段已结束

OOP(11天)           该阶段已结束

JAVASE01(10天) 该阶段已结束

JAVASE02(12天) 该阶段已结束

WEBBASIC(13天) ←当前为该阶段第11天

JQUERY(2天)

DATABASE(6天)

JDBC(3天)

SERVLETJSP(12天)

SPRINGMYBATIS01(8天)

AJAX(2天)

SPRINGMYBATIS02(12天)

LINUX(2天)

NGINX(2天)

REDIS(2天)

T-STORE(5天)

预计合计：109天

预计剩余：58天

注：上述信息随时可能发生更改，仅供参考。

---------------------------------------------------

**2019年5月13日**

**Java就业班-第61天**

**9:00实训室2-正课**

早上还是起晚了，赶到机构的时候刚好8:30，然而因为是星期一，排队等电梯等了半个小时，所以早会也没赶上。

不过也无所谓吧。

休息了一天后，今天感觉学习状态会比上周好很多。

开始上课。

第一节课依旧是回顾上周课程内容。（详见第59天笔记。）

**9:22实训室2-正课**

然后今天还是前端内容，各种练习。

将是还是开启了它日常的混时间模式。

笔记还是晚上补上。

**10:09实训室-正课**

练习代码demo01:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>练习：实现两条下拉菜单相互关联</title>

<script type="text/javascript">

var arr = [["巨人尤姆","法兰不死队","薪王的化身"],["舞娘","教宗沙力万","冷冽谷的波尔多"],["王下四骑士"],["亚特留斯"]];

function fn(){

//清空

s2.innerHTML = "<option>请选择...</option>";

//alert(arr[s1.value]);

//得到数组

var cities = arr[s1.value];

//遍历数组

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

//创建option对象 把城市名显示进去

var opt = document.createElement("option");

opt.innerText = cities[i];

//把option添加到s2里面

s2.appendChild(opt);

}

}

</script>

</head>

<body>

<select id="s1" onchange="fn()">

<option>请选择...</option>

<option value="0">初始火炉</option>

<option value="1">冷冽谷</option>

<option value="2">洛斯里克王城</option>

<option value="3">隆道尔</option>

</select>

<select id="s2">

<option>请选择...</option>

<option>罪业之都</option>

<option>飞龙之谷</option>

<option>巨人之墓</option>

</select>

</body>

</html>

**10:46实训室2-正课**

练习代码demo02:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>练习：实现好友分组功能</title>

<script type="text/javascript">

onload = function(){

//得到所有二层ul

var uls = document.getElementsByClassName("c1");

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

uls[i].style.display = "none";

}

}

function fn(li){

//通过li得到里面的ul

var ul = li.getElementsByTagName("ul")[0];

//如果原来隐藏则显示 显示则隐藏

ul.style.display = ul.style.display == "none"?"block":"none";

//让其他的二级ul隐藏

var uls = document.getElementsByClassName("c1");

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

//判断出点击ul以外的其他ul

if(uls[i]!=ul){

uls[i].style.display = "none";

}

}

}

</script>

</head>

<body>

<ul>

<li onclick="fn(this)">白学家

<ul class="c1">

<li>东马小三</li>

<li>雪菜碧池</li>

</ul>

</li>

<li onclick="fn(this)">魂学家

<ul class="c1">

<li>不死人</li>

<li>幽魂</li>

<li>灰烬</li>

</ul>

</li>

<li onclick="fn(this)">仙学家

<ul class="c1">

<li>灵儿正宫</li>

<li>月如老婆</li>

<li>阿奴夫人</li>

</ul>

</li>

</ul>

</body>

</html>

**11:55实训室2-午休时间**

又是跟着抄了一早上代码。下午估计也是吧，或许趁现在课程这么无聊多放松一下也不见得是件坏事。

**14:22实训室2-正课**

似乎这个demo03练习比较长，添加了不少功能，算是个小游戏级别吧。

**15:40实训室2-正课**

终于讲完这一个案例了，还算是有点小意思。

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>练习：游戏（实现图片自动左移鼠标触碰消失效果）</title>

<style type="text/css">

body {

background-image: url("../none name/背景.jpg");

margin: 0;

}

img {

width: 60px;

height: 60px;

position: absolute;

}

#success\_h3 {

float: left;

}

#fail\_h3 {

float: right;

}

body{

overflow: hidden;

}

</style>

<script type="text/javascript">

var successCount = 0 ;

var failCount = 0 ;

onload = function() {

changeBG();

}

//窗口尺寸改变事件

onresize = function() {

changeBG();

}

function changeBG() {

//获取窗口宽高

var w = document.body.clientWidth;

var h = document.body.parentElement.clientHeight;

//alert(w + ":" + h);

document.body.style.backgroundSize = w + "px" + h + "px";

}

//开启添加目标图片的定时器

setInterval(function() {

var targ = document.createElement("img");

//设置显示图片

var type = parseInt(successCount/20);

if(type>2){

type=2;

}

targ.src="../none name/目标" + type +".jpg";

//设置目标位置

var w = document.body.clientWidth;

var h = document.body.parentElement.clientHeight;

targ.style.left = w + "px";

targ.style.top = parseInt(Math.random() \* (h - 60)) + "px";

document.body.appendChild(targ);

//给目标图片添加鼠标鼠标移入时间

targ.onmouseover = function() {

//删除目标图片

document.body.removeChild(targ);

//统计成功数量

successCount++;

success\_h3.innerText = "成功数量：" + successCount;

}

}, 100);

//开启移动目标的定时器

var moveTimer = setInterval(function() {

var imgs = document.getElementsByTagName("img");

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

//得到原来的left值

var left = parseInt(imgs[i].style.left);

left -= 1 + parseInt(successCount/20);

imgs[i].style.left = left + "px";

//判断目标移除屏幕时删除目标图片

if (left <= 0) {

document.body.removeChild(imgs[i]);

//统计失败数量

failCount++;

fail\_h3.innerText = "失败数量：" + failCount;

if(failCount>=100){

alert("GameOver!");

//停止移动

clearInterval(moveTimer);

//删除所有目标

var arr = document.getElementsByTagName("img");

//得到目标的数量

var count = arr.length;

//有多少个目标则循环多少次

//遍历所有目标图片并且删除

for(var j = 0 ; j<count;j++){

//因为数组会发生改变

//所以每次删除数组里面的第一个

document.body.removeChild(arr[0]);

}

}

}

}

}, 10);

</script>

</head>

<body>

<h3 id="success\_h3">成功数量：0</h3>

<h3 id="fail\_h3">失败数量：0</h3>

</body>

</html>

**16:30实训室2-正课**

练习代码demo04:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>练习：实现订单页面价格计算功能</title>

<script type="text/javascript">

function allfn(){

var items = document.getElementsByClassName("item");

//让每一个多选框的状态和全选状态一致

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

items[i].checked = c5.checked;

}

//调用统计方法

calfn();

}

function calfn(){

var items = document.getElementsByClassName("item");

//统计总价

var total = 0;

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

if(items[i].checked){

total += parseInt(items[i].value);

}

}

total\_p.innerText = "总价" + total + "元";

}

</script>

</head>

<body>

<h3>订单</h3>

<input type="checkbox" id="c1" onclick="calfn()" class="item" value="20">

<label for="c1">A站超会员 20元</label><br>

<input type="checkbox" id="c2" onclick="calfn()" class="item" value="80">

<label for="c2">AC娘倒模 233元</label><br>

<input type="checkbox" id="c3" onclick="calfn()" class="item" value="5000">

<label for="c3">AC·UID靓号 5000元</label><br>

<input type="checkbox" id="c4" onclick="calfn()" class="item" value="3000">

<label for="c4">AC·猴子PY 3000元</label><br>

<input type="checkbox" id="c5" onclick="allfn()">

<label for="c5">全选</label><br>

<p id="total\_p">总价：0元</p>

</body>

</html>

接下来就是要学习一个新的内容——事件相关内容。

**16:52实训室2-正课**

练习代码demo05:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>练习：实现鼠标点击即在指定位置生成图片功能</title>

<style type="text/css">

div{

width:1000px;

height: 1000px;

border:1px solid red;

}

img{

position:absolute;

}

</style>

<script type="text/javascript">

function downfn(){

var x = event.clientX;

var y = event.clientY;

var img = document.createElement("img");

console.log("鼠标按下x:" + x + "- y:" + y);

img.src = "../图片集/01.png";

img.style.left = x + "px";

img.style.top = y + "px";

document.body.appendChild(img);

}

function upfn(){

console.log("鼠标抬起");

}

function movefn(){

console.log("鼠标移动");

}

</script>

</head>

<body>

<div onmousedown="downfn()" onmouseup="upfn()"></div>

</body>

</html>

**17:30实训室2-正课**

练习代码demo06:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>练习：实现键盘事件功能</title>

<script type="text/javascript">

function downfn(){

console.log("按键按下" + event.keyCode);

}

function upfn(){

console.log("按键抬起" + String.fromCharCode(event.keyCode));

}

function downfn(){

console.log("按下" + event.keyCode);

if(event.keyCode==13){

btn.onclick();

}

}

</script>

</head>

<body>

<input type="button" value="按钮" onclick="alert('xxx')" id="btn">

<input type="text" onkeydown="downfn()" onkeyup="upfn()">

</body>

</html>

**17:50实训室2-正课**

练习代码demo07:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>测试触发结果</title>

<script type="text/javascript">

function fn1(){

alert("按钮1触发：" + this);

}

onload = function(){

btn2.onclick = function(){

alert("按钮2" + this);

}

}

</script>

</head>

<body>

<input type="button" value="按钮1" onclick="fn1()">

<input type="button" value="按钮2" id="btn2">

</body>

</html>

练习代码demo08:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>练习：通过事件源来区分点击的内容</title>

<style type="text/css">

div,p,input{

border:1px solid red;

}

</style>

<script type="text/javascript">

function fn(){

//通过事件源来区分点击的内容

var obj = event.target||event.srcElement;

//得到标签名

alert(obj.nodeName);

}

</script>

</head>

<body>

<div onclick="fn()">

<p>

<input type="button" value="按钮">

</p>

</div>

</body>

</html>

今天的课拖得时间有点长，不过到这里就结束了。

今天课程内容笔记：

###事件相关内容

- 事件：事件就是一些特定的时间点，事件包括：鼠标事件、键盘事件、状态改变事件

####事件分类

1. 鼠标事件：点击事件onclick，鼠标移入事件onmouseover，鼠标移出事件onmouseout, 鼠标按下事件onmousedown，鼠标抬起事件onmouseup,鼠标移动事件onmousemove

2. 键盘事件： 键盘按下事件 onkeydown 键盘抬起事件onkeyup

3. 状态改变事件： 获取焦点onfocus 失去焦点onblur 窗口尺寸改变onresize

值改变事件onchange 表单提交事件onsubmit 页面加载完成事件onload

####事件对象event

- 事件对象中保存着事件相关的信息

1. 鼠标事件中保存鼠标的坐标信息 event.clientX/Y

2. 键盘事件中保存按键信息 event.keyCode String.fromCharCode(65);

3. 任何事件中都可以得到事件源对象

事件源就是添加事件的标签

var obj = event.target||event.srcElement; (解决兼容性写法)

###事件的绑定

- 事件有两种绑定方式

1. 通过标签内部的事件属性 添加事件 方法中的this代表window对象

2. 动态绑定：通过js代码给元素添加事件 执行的方法中this代表事件源

###事件的传递(事件冒泡)

- 如果一个范围内有多个元素响应事件，则事件的传递顺序是从最底层往上层传递（类似于气泡所以称为事件冒泡）

**19:12宿舍-休息**

还是一如既往的不上晚自习，回宿舍早些休息。

看课程，前端这部分内容应该还有明后两天就结束了，真的是地狱般的煎熬。

前端结束后就应该是数据库和JDBC的课程内容了，到时候就得好好认真学了。虽然我已经自学了一部分数据库的内容，但还算不上是掌握了，所以往后的学习应该会更紧张吧。

现在项目经理和班主任基本上都不在班里陪同了，重心似乎放在了4月刚开班的班级。这边的情况基本上已经是属于放养式的教学了。（尽管是直播吧，效果也是完完全全的纯视频教学。）

学员之间差距也越来越小了，但反倒是相互交流的更少了，前几个月还是挺热闹的，现在都开始专注于干自己的事情了。（例如：玩手机、睡觉、学习、研究别的与课程无关的代码等）

也是，毕竟课程已经过去一半了，完全不行的已经留级走了，现在班里的学员多少都一点清楚的认知到自己的水平怎么样了。

今日感想总结：前端的代码我能看懂，但是不会写。同时学习劲头又这么差的话，于是我决定遵循那句至理名言，“需要用到的时候再学就好。”。

今日评分：6/10分

今天就到这里，明天继续投稿。

感谢支持！

================================================================

**Acer程序员群：790482850**

**up主的java学习日记word文件及全部代码（随日记同步更新）：**

Adress：github.com/wt62635