# 概述

[www.caniuse.com](http://www.caniuse.com)网站按照浏览器的版本提供了详尽的HTML5功能支持情况。若用户通过浏览器访问[www.html5test.com](http://www.html5test.com)的话，该网站会直接显示用户浏览器对HTML5规范的支持情况。 P7

Modernizr，一个js库，它提供了非常先进的HTML5和CSS3的检测功能。 P7

<!DOCTYPE> 声明位于文档中的最前面的位置，处于 <html> 标签之前。此标签可告知浏览器文档使用哪种 HTML 或 XHTML 规范。http://www.w3school.com.cn/tags/tag\_doctype.asp

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title> </title>

</head>

<body>

</body>

</html>

P8

浏览器会根据DOCTYPE来识别该使用哪种模式（怪异、近标准、标准）。P9

内嵌（audio、canvas等）、流（form、hl等）、标题（h1、h2等）、交互（button等）、元数据（script、style等）、短语（mark、kbd、sub等）、片段（article、aside、title等），上述所有类型的元素都可以通过CSS来设定样式。 P9

有了新的Selectors API之后，可以用更精确的方式来指定希望获取的元素，而不必再用标准的DOM得方式循环遍历。

querySelector()根据指定的选择规则，返回在页面中找到的第一个匹配元素，querySelector(“input.error”); 返回第一个CSS类名为“error”的文本输入框。

querySelectorAll()根据指定规则返回页面中所有相匹配的元素，querySelectorAll(“#results td”); 返回id值为results的元素下所有的单元格。

可以为Selectors API函数同时指定多个选择规则，var x = document.querySelector(“.highClass”, “.lowClass”); 选择文档中类名为highClass和lowClass的第一个元素。

P16

console.log p19

# Canvas API

Canvas本质上是一个位图画布，其上绘制的图形是不可缩放的。P23

没有原生方法能够自动为已插入到canvas中的图片生成用于替换的文字说明。也没有原生方法能够自动为已插入到canvas中的图片生成用于替换的文字说明。P24

如果需要在ie中使用canvas，可以选择explorercanvas开源项目，需要先判断浏览器是否是ie，如果是则在页面中嵌入script标签来加载explorercanvas。 p25

判断浏览器是否支持canvas

try{

document.creatElement("canvas").getContext("2d");

//supported

}catch (e){

//not supported

}

p26

上下文**？** p28

context.save();//这样即使进行了绘制和变换操作，也可以恢复到初始状态 p30

context.translate(70, 140); 通过这个操作，当平移发生时，我们提供的变换坐标会被加到结果坐标上，结果就是将要绘制的对角线移动到新的位置上 p30

context.restore();//**后续的**canvas操作就不会被刚才的平移操作影响 p30

# Geolocation API

位置信息是通过支持html5地理定位功能的底层设备（电脑、手机等）提供给浏览器。 P72

HTML5 Geolocation API不指定设备使用哪种底层技术来定位应用程序得用户。相反，它只是用于检测位置信息的API，而且通过该API检索到的数据只具有某种程度的精确度。并不能保证设备返回的实际位置是精确的。 P73

设备使用的数据来源：ip地址、gps、手机、用户自定义。 p74-75

Ip：任何地方都可用；不精确

Gps：精确；定位时间长耗电大，室内效果不好，需要额外硬件设备

Wifi：精确，室内可用，简单快捷；无线接入点少的地区效果不好

手机定位：优点通wifi；需要能够访问手机或modem的设备，基站少效果不好

自定义：可能不准确，特别是位置变更后

不调用html5Geolocation代码，就不会触发隐私保护机制 p77

定位你的地址原理都是一样的：先寻找你的WiFi接入点和你周围的WiFi接入点来确定位置，如果你周围没有WiFi而且你的电脑也是通过有线线路连接互联网的，那么就是通过IP确定位置了，这样可能就不如WiFi定位来的准。

<http://blog.csdn.net/huanghr_1/article/details/6114400>

参考：<http://www.ivershuo.com/2010/03/geolocation/>

# Communication API

跨文档消息通信可以确保**iframe**、**标签页**、**窗口间**安全地进行跨源通信。它把postMessag API定义为发送消息的标准方式。 p94

当某个消息到达时，通过**检查消息的来源**来决定是否对这条消息进行处理。 p94

父页面和部件通过把彼此的源加到可信源的白名单中，就能收到来自对方的信息。 P96

同源文档间通信时也推荐使用postMessage。 P96

源（origin）由规则（scheme）、主机（host）、端口（port）组成。 P96

跨源通信通过源来确定发送者，这就使得接收方可以忽略或者拒绝来自不可信任源（白名单之外）的消息。 P96

通过调用**目标页面**window对象中的postMessage()函数发送消息。 P98

# WebSockets API

基于同一底层TCP/IP连接在客户端和服务器之间的初始握手阶段，讲HTTP协议升级至WebSocket协议，WebSocke连接就建立完成了。 P116

# WebWorkers API

对多线程支持非常好，可以充分利用多核CPU带来的优势。 p158

Web Workers不能直接访问Web页面和DOM API。 P158

Web workers初始化时会接受一个js文件url地址，其中包含了供Worker执行的代码。可以是相对或者绝对路径，这要同源（协议、主机、端口）即可（不能跨域？）。 p160

使用terminate函数或者启用它的页面终止webworkers，终止后不能被重新启用，但可以使用同样的url创建一个新的worker。P162

# WebStorage API

Cookie在服务器和客户端间来回传送文本值得内置机制。 P175

许多浏览器（ff不支持）不支持从文件系统直接访问文件式的SessionStorage。 P177

只要网页是同源的（规则、主机、端口），基于相同的键，我们都能在其他网页中获得设置在sessionStorage上的数据。在对同一页面后续多次加载的情况也是如此。 P179

当用户关闭窗口或浏览器，sessionStorage数据将被清除。P179

sessionStorage非常适合用于短时存在的流程中，如对话框和向导。如果数据需要存储在多个页面中，同时又不希望用户下一次访问应用程序时重新部署，则可将这些数据存储在sessionStorage中。P179

sessionStorage和localStorage区别：s数据会保存到存储它的窗口和标签页关闭时，数据只在**构建它们**的窗口或标签页内可见。l数据的生命周期比窗口或浏览器的生命期长，数据可被同源的**每个**窗口和标签页共享。P180

如果用户已经关闭了网站的存储（？），或者存储已达到其最大容量，那么此时设置数据将抛出QUOTA\_EXCEEDED\_ERROR错误。P181

删除数据项时不会将原有数据作为结果返回。在删除前请确保已经存储了相应数据副本。p181

HTML5规范中建议浏览器允许每组（每组？）同源页面使用5MB空间。当达到空间配额时，浏览器提示用户分配更多空间。但实际浏览器表现各不相同。P182

某些复杂情况下，多个网页、标签页或者Worker都需要访问存储的数据。此时，应用程序可能会在存储数据被修改后触发一系列操作。Web Storage可以将数据更新通知发送给感兴趣的监听者。无论监听窗口本身是否存储过数据，与执行存储操作的窗口同源的每个窗口的window对象上都会触发WebStorage事件。P182

数据库api细节尚在完善，并有多个方案，Web SQL Database是其中之一。P195

Web SQL Database允许应用程序通过一个异步js接口访问SQLite数据库。 P195

由于标准（？）认定直接执行SQL语句不可取，Web SQL Database已被较新的规范—索引数据库（Indexed Database）所取代。 P195

JSON是一种将对象与字符串可以相互表示的数据转换标准。P198

# 音频和视频

不论音频还是视频文件实际上都只是一个容器文件，类似压缩了一组文件的zip文件。P53

音频和视频得编码/解码是一组算法，用来对一段特定音频或视频流进行解码和编码，一边音频和视频能够播放。P54

比如Ogg Theora，有的厂商考虑到他们已有的硬件或软件不支持，所以不希望HTML5规范中包含Ogg Theora。例如apple的iphone使用的硬件解码器就是H.264而不是Theora。另一方面，免费系统若采用要支付专利费的编码器将不可避免的影响其下游分销业务。而专有解码器的性能指标又是采用免费编码器的浏览器厂商需要考虑的一个重要因素。这种情况导致了现在的僵局，没有任何一种解码器可以被所有浏览器厂商接受并在其产品中提供支持。 P55

Video和audio的限制：

流式音频和视频；

HTML5的媒体受到HTTP跨源（cross-origin）资源共享的限制；

全屏视频无法通过脚本控制；

对audio元素和video元素的访问尚未完全加入规范中。

P56

编码器、容器：

Chrome：Theora和Vorbis、Ogg容器

H．264和ACC、MPEG4容器

Firefox：Theora和Vorbis、Ogg容器

Opera：Theora和Vorbis、Ogg容器

VP8和Vorbis、WebM格式

Safari：H.264和ACC、MPEG4容器

P56