**fullPage.js配置项介绍**

* sectionsColor

一个数组 规定了各个section的颜色

* controlArrows

定义是否通过箭头来控制slide幻灯片,默认值为true 在移动设备上可以通过滑动来操作幻灯片

* verticalCentered

每一页的内容是否垂直居中，默认值为true

* resize

字体大小是否随窗口缩放而缩放 默认值为false

* scrollingSpeed

滚动速度,默认为700毫秒

* anchors

给每个section定义锚链接

* lockAnchors true

是否锁定锚链接

* active class

默认显示哪个section

* easing

定义页面section滚动的动画方式 设置这个值需要引入jquery.easings 插件

* css3

默认为true,使用css3 transfor m 来实现页面滚动动画

* loopTop

滚动到最顶部后是否连续滚动到底部，默认值为false

* loopBottom

滚动到最底部后是否连续滚动回顶部 默认值为false

* loopHorizontal

横向slide幻灯片是否循环滚动，默认值为true

* autoScrolling

是否使用插件的滚动方式，默认值为true, 如果设置为false,则会出现浏览器自带的滚动条

* scrollBar

是否包含滚动条，默认值为false 如果设置为true,则浏览器自带的滚动条出现 页面滚动时还是页滚动，但是滚动条的默认行为也效果

* paddingTop paddingBottom

设置每一个section顶部和底部的padding，默认值为0 如果我们需要设置一个固定在顶部或者底部的菜单，导航，元素等，可以使用这两个配置项

* fixedElements

普通方式书写的固定定位元素会被插件覆盖 需要我们通过指定这个属性才会生效，参数为一个jquery选择器

* keyboardScrolling

是否可以使用键盘方向键导航，默认值为true

* touchSensitivity

在移动设备中滑动页面的敏感性，默认为5，按百分比衡量，越大则越难滑动

* continuousVertical 无缝循环

是否循环滚动，默认值为false，如果设置为true,则页面会循环滚动， 不像loopTop loopBottom那样出现跳动 这个属性和loopTop loopBottom 不兼容 不要同时设置

* animateAnchor

锚链接是否可以控制滚动动画，默认为true。如果设置为false,则通过锚链接定位到某个页面显示不再有动画

* recordHistory

是否记录历史,默认为true,可以记录页面滚动的地址 通过浏览器前进和后退按钮来导航

* menu

绑定菜单，设定的相关属性与anchors的值对应后，菜单可以控制滚动，默认值为 false 可以设置为菜单的jquery选择器

<ul id="fullpageMenu">

<li data-menuanchor="page1"></li>

<li data-menuanchor="page2"></li>

<li data-menuanchor="page3"></li>

<li data-menuanchor="page4"></li>

</ul>

* navigation

是否显示导航，默认false 如果设置为true 会显示小圆点，作为导航

* navigationPosition

导航小圆点位置，可以设置为left或者right

* navigationTooltips

导航小圆点的tooltips设置，默认为[],按照顺序放置

* showActiveTooltip

是否显示当前页面的导航的tooltip信息，默认为false

* slidesNavigation

是否显示横向幻灯片的导航，默认值为false

* slidesNavPosition

横向幻灯片导航的位置，默认为bottom 可以设置为top

* scrollOverflow

内容超过满屏后是否显示滚动条，默认为false. 如果设置为true,则会显示滚动条 如果要滚动查看内容，还需要jquery.slimscroll插件，该插件主要用于模拟传统的浏览器滚动条

* sectionSelector

section的选择器，默认为.section

* slideSelector

slide的选择器 默认为.slide.

**fullPage.js 方法介绍**

* moveSectionUp()
* moveSectionDown()
* moveTo(section,slide)

滚动到第几页，第几个幻灯片，注意，页面从1开始，而幻灯片从0开始

* silentMoveTo(section,slide)

滚动到第几页，和moveTo一样，但是没有动画效果

* moveSlideRight()

幻灯片向右滚动

* moveSlideLeft()

幻灯片向左滚动

* setAutoScrolling()
* setLockAnchors()
* setRecordHistory()
* setScrollingSpeed()
* setAllowScrolling(boolean,[directions])

添加或删除鼠标滚轮/滑动控制，第一个参数true为启用，false 为禁用 后面的参数为方向，取值包含 all,up,down,left,right,可以使用多个，逗号隔开

* destory(type)

销毁fullpage特效，type可以不写，或者使用all,不写type,fullpage给页面添加的样式和html元素还在 如果使用all,则样式 html等全部销毁

* reBuild()

重新更新页面和尺寸，用于通过ajax请求后改变了页面结构之后，重建效果

**fullPage.js 回调函数**

* afterLoad(anchorLink,index)

滚动到某一section，且滚动结束后，会触发一次此回调函数，函数接收 anchorLink 和index 两个参数， anchorLink 是锚链接的名称 index 是序号 从1开始计算 可以根据 anchorLink 和 index的参数值判断触发相应的事件

* onLeave(index,nextIndex,direction)

离开一个section时触发，通过return false可以取消滚动 离开的序号 到达的序号 滚动的方向

* afterRender()

页面结构生成之后的回调函数

* afterResize()

浏览器窗口尺寸改变之后的回调函数

* afterSlideLoad()

滚动到某一个幻灯片后的回调函数

* onSlideLeave

离开一个slide之后的回调函数

# Move.js

Move.js is a small JavaScript library making CSS3 backed animation extremely simple and elegant.

### Move#set(prop, val)

Set prop to val.

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-1 .box')

.set('margin-left', 200)

.end();

### Move#add(prop, val)

Increment prop by val, where val is an Number (click several times).

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-2 .box')

.add('margin-left', 200)

.end();

### Move#sub(prop, val)

Decrement prop by val, where val is an Number (click several times).

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-3 .box')

.sub('margin-left', 100)

.end();

### Move#rotate(deg)

Rotate by deg.

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-4 .box')

.rotate(140)

.end();

### Move#duration(n)

Set animation duration to n which is a Number or a string such as "4s".

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-5 .box')

.set('background-color', 'blue')

.duration('2s')

.end();

### Move#translate(x[, y])

Translate x and optionally y axis. Aliased as Move#to(x[, y]).

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-6 .box')

.translate(300, 80)

.end();

### Move#x(n) / Move#y(n)

Translate x or y axis. Aliased by Move#translateX(n) and Move#translateY(n).

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-7 .box')

.x(300)

.y(20)

.end();

### Move#skew(x[, y])

Skew x, and optionally y. Move#skewX(n) and Move#skewY(n) are also available.

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-8 .box')

.x(300)

.skew(50)

.set('height', 20)

.end();

### Move#scale(x[, y])

Scale the x, and optionally y axis. Move#scaleX(n) and Move#scaleY(n) are also available.

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-9 .box')

.scale(3)

.end();

### Move#ease(fn)

Use the given easing fn.

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

default

in

out

in-out

snap

(0,1,1,0)

move('#example-10 .box1').x(400).end();

move('#example-10 .box2').ease('in').x(400).end();

move('#example-10 .box3').ease('out').x(400).end();

move('#example-10 .box4').ease('in-out').x(400).end();

move('#example-10 .box5').ease('snap').x(400).end();

move('#example-10 .box6').ease('cubic-bezier(0,1,1,0)').x(400).end();

setTimeout(function(){

move('#example-10 .box1').x(0).end();

move('#example-10 .box2').x(0).end();

move('#example-10 .box3').x(0).end();

move('#example-10 .box4').x(0).end();

move('#example-10 .box5').x(0).end();

move('#example-10 .box6').x(0).end();

}, 1200);

### Move#end([fn])

The end() method triggers the animation to play, optionally invoking the callback fn when complete.

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-11 .box')

.set('background-color', 'red')

.duration(1000)

.end(function(){

move('#example-11 .box')

.set('background-color', 'white')

.end();

});

### Move#delay(n)

Set animation delay to n which is a Number or a string such as "4s".

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

move('#example-12 .box')

.set('background-color', 'blue')

.delay('2s')

.end();

### Move#then([fn])

Defer an action such as invoking a fn, end()ing the given Move instance, or returning a clone for chaining. The Move#pop() method is used to return the current Move instance's parent in the chain.

[Play](http://visionmedia.github.io/move.js/)

var moveBack = move('#example-13 .box')

.set('background-color', 'white')

.x(0);

move('#example-13 .box')

.set('background-color', 'red')

.x(500)

.then(moveBack)

.end();

move('#example-13 .box2')

.set('background-color', 'red')

.x(500)

.scale(.5)

.rotate(60)

.then()

.rotate(30)

.scale(1.5)

.set('border-radius', 5)

.set('background-color', 'white')

.then()

.set('opacity', 0)

.pop()

.pop()

.end();

### move.select(selector)

This function is used throughout move to select elements. For example if we wanted to utilize jQuery, we could re-define this function as shown below.

move.select = function(selector){

return $(selector).get(0);

};

### move.defaults

Defaults used throughout Move, simply re-define to apply a new default.

move.defaults = {

duration: 500

};

### move.ease

Easing function map, used by Move#ease() to allow for move('foo').ease('in') etc.

move.ease = {

'in': 'ease-in'

, 'out': 'ease-out'

, 'in-out': 'ease-in-out'

, 'snap': 'cubic-bezier(0,1,.5,1)'

};

### move.version

The library version in the form "MAJOR.MINOR.PATCH".

move.version = "n.n.n";