1. 开发思路
2. 结构的搭建与切换

页面的横向布局

页面之间的卷滚切换效果

页面切换部分的代码封装

1. 小男孩的动作实现与封装

布局与自适应调整

精灵动画的实现

走路的实现

运动状态的控制

路径动画的坐标计算

1. 流程的编写与控制

异步编程的处理

小男孩部分代码的封装

页面与人物之间形成的视觉差效

1. 细节处理

第一幅图里太阳和云的布局及动画效果

第二幅图里页面布局，开门关门，灯光处理，人物进出商店的坐标计算，等待取花，小鸟动画的实现

第三幅图页面布局，星星和水波动画，人物运动轨迹处理，logo效果实现，飘花效果的实现

1. 背景音乐

Html5 audio

1. 最终效果与总结

第二节 粗略学习遗留问题

2.1， 页面的横向布局

1， $.each()的写法和$(selector).each()的写法有什么区别？

2， 为什么要通过js来控制页面整体的布局？

2.2， 页面之间的卷滚切换效果

1， translate3d可以启用3d加速，即启动GPU来处理，性能更强。其中原理是什么？

2.3， 页面切换部分的代码封装

1， 封装的目的，如何封装

2， 面向接口编程和面向对象编程

3， 什么是工厂方法

3.1， 布局的自适应动态调整

1， 雪碧图的自适应如何处理？

2， 小男孩的位置，可以通过js调整，也可以通过css定位实现，哪种方式更好？

3，position()和offset()用法的区别？

3.5， 路径动画的处理

1， 什么叫路径动画

2， 为什么作者把js代码写的很独立？

4.1， 异步编程的处理

1， Javascript的执行流程分为“同步”和“异步”

2， Deffered对象的学习

4.3， 页面与人物之间形成的视觉差效果

1， 三个动画调用，第二个动画在第一个执行完毕后运行的，第二个和第三个动画是同时运行的，其中的原理是什么？

1. 精学

3.1， 教学老师用的编辑器是sublime text3。该编辑器和webstorm相比哪个更好？

回去试试sublime text编辑器

3.2，