less

**变量**

@var: #00ffff ***定义***

@var1: @var-#0000ff ***计算***

@varname: ‘test’ ***实际值***

@varvar:’varname’ ***变量名***

@@varvar=’test’ ***varvar的值作为变量名处理***

**mixin（混入）**

定义一个属性，然后在另外一个属性中适用此属性（以下例子为class，也可以是id，属性集等）

.border1 {border:1px solid red} ***定义一个class***

.border2 {color: black; **.border1**} ***使用已经定义的class***

**带参数mixin**

.radius(@para:5px){ border-rasius:@para} 定义一个class，带有默认参数（如果没有设定，使用默认）

**@arguments**

包含了所有传递进来的参数

.box-shadow (@x: 0, @y: 0, @blur: 1px, @color: #000) {

box-shadow: @arguments; ***@arguments代表所有4个参数x/y/blur/color***

-moz-box-shadow: @arguments;

-webkit-box-shadow: @arguments;

}

**模式匹配和导引表达式**

**根据参数内容进行匹配**

.mixin (**dark**, @color) { color: darken(@color, 10%);} ***dark作为匹配***

.mixin (**light**, @color) { color: lighten(@color, 10%);} ***light作为皮配置***

.mixin (**@\_**, @color) { display: block;} ***@\_匹配任何***

**根据参数个数进行匹配**

.mixin (@a) { color: @a;}

.mixin (@a, @b) { color: fade(@a, @b); }

**导引**

***使用when/ > >= = =< </ true（其它皆为false）***

.truth (@a) when (**@a**) { ... }

.class{.truth(**40**)} 40不是true，所以不匹配

***导引序列使用逗号‘,’—分割，当且仅当所有条件都符合时，才会被视为匹配成功****。*

.mixin (@a) when **(@a > 10), (@a < -10)** { ... }

**and/not**

.mixin (@a) when (isnumber(@a)) and (@a > 0) { ... }

**Iscolor**

**isnumber**

**isstring**

**iskeyword**

**isurl**

**ispixel**

**ispercentage**

**isem**

**嵌套**

#header {

color: black;

.navigation {

font-size: 12px;

}

.logo {

width: 300px;

**&:**hover { text-decoration: none }

}

}

**运算**

任何**数字**、**颜色**或者**变量**都可以参与运算

**Color**

**颜色首先转换成HSL，然后运算**

**Lighten/darken/saturate/desaturate/fadein/fadeout/fade/spin/mix 对颜色进行操作**

**Hue/saturation/lightness 提取颜色信息**

**Math**

**Round/ceil/floor**

**Percentage**

**命名空间**

#bundle{

.a{}

.b{}

}

#header{

#bundle > .a

}

**作用域**

和编程语言类似

**导入**

**@import** “file.less”

如果带.less或者不到后缀，作为less处理。

带css，则不处理

**字符串插值**

@base-url: "http://assets.fnord.com";

background-image: url("**@{base-url}**/images/bg.png");

**避免编译**

**~：**波浪号

**JS表达式**

**``**：通过反引号括起来