

HTML5 新特性 -- Unit02

1. 全屏模式

全屏模式可以让一个 `Element` 及其子元素占满整个屏幕。

· 进入全屏模式

```
//W3C的建议
Element.requestFullscreen()
//Chrome、safari
Element.webkitRequestFullscreen()
//Firefox
Element.mozRequestFullScreen()
//Internet Explorer
Element.msRequestFullscreen()
```

· 退出全屏模式

```
//W3C的建议
document.exitFullscreen()
//Chrome、safari
document.webkitExitFullscreen()
//Firefox
document.mozCancelFullScreen()
//Internet Explorer
document.msExitFullscreen()
```

· 获取全屏元素

```
//W3C的建议
document.fullscreenElement
```

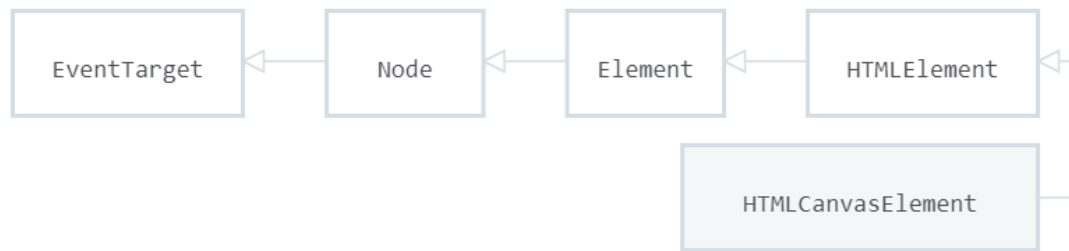
2. Canvas

`canvas` 是通过 JavaScript 来绘制图形的 HTML 元素，其语法结构是：

```
<canvas width="宽度" height="高度"></canvas>
```

2.1 HTMLCanvasElement

HTMLCanvasElement 接口提供处理 <canvas> 元素的属性和方法。该接口继承自 HTMLElement 接口。



· width 属性

width 属性用于获取/设置 <canvas> 元素的宽度，其语法结构是：

```
// 获取
variable = HTMLCanvasElement.width

// 设置
HTMLCanvasElement.width = value
```

· height 属性

height 属性用于获取/设置 <canvas> 元素的高度，其语法结构是：

```
// 获取
variable = HTMLCanvasElement.height

// 设置
HTMLCanvasElement.height = value
```

· getContext() 方法

getContext() 方法用于获取 <canvas> 元素的上下文，如果没有定义上下文则返回 null，其语法结构是：

```
HTMLCanvasElement.getContext(contextType)
```

contextType 参数值可以为：

2d, 将返回 CanvasRenderingContext2D 对象，二维上下文渲染对象

webgl, 将返回 WebGLRenderingContext 对象，三维上下文渲染对象

3. CanvasRenderingContext2D 对象

<canvas> 元素的坐标原点 (0,0) 位画布的左上角

笔记中用 ctx 代表 CanvasRenderingContext2D 对象

· strokeRect() 方法

strokeRect() 方法用于绘制描边矩形，其语法结构是：

```
ctx.strokeRect(x,y,width,height)
```

· fillRect() 方法

fillRect() 方法用于绘制填充矩形，其语法结构是：

```
ctx.fillRect(x,y,width,height)
```

· strokeStyle 属性

strokeStyle 属性用于获取/设置描边颜色，其语法结构是：

```
//获取  
variable = ctx.strokeStyle  
  
//设置  
ctx.strokeStyle = color
```

颜色的写法参照 CSS 样式中颜色的写法

· fillStyle 属性

fillStyle 属性用于获取/设置填充颜色，其语法结构是：

```
//获取  
variable = ctx.fillStyle  
  
//设置  
ctx.fillStyle = color
```

· strokeText() 方法

strokeText() 方法用于绘制描边文本，其语法结构是：

```
ctx.strokeText(text,x,y)
```

· fillText() 方法

fillText() 方法用于绘制填充文本，其语法结构是：

```
ctx.fillText(text,x,y)
```

· `font` 属性

`font` 属性用于获取/设置文本样式，其语法结构是：

```
//获取  
variable = ctx.font  
//设置  
ctx.font = "字号 字体"
```