

《21天学通JavaScript（第3版）》

图书基本信息

书名：《21天学通JavaScript（第3版）》

13位ISBN编号：9787121218798

10位ISBN编号：7121218798

出版时间：2014-1

出版社：电子工业出版社

作者：郭蕊

页数：412

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

JavaScript是Web开发中应用最早、发展最成熟、用户最多的脚本语言。其语法简洁，代码可读性在众多脚本语言中最好，它在使用时不用考虑数据类型，是真正意义上的动态语言。本书分为4篇，共21章。第一篇完整地讲解了JavaScript的基础知识，主要内容包括JavaScript概述、数据类型、常量与变量、表达式与运算符、程序语句、函数和数组等。第二篇专门介绍JavaScript中内置对象的应用，内容包括JavaScript对象基础、窗口和框架、屏幕和浏览器对象、文档对象、历史对象和地址对象、表单对象和表单元素和脚本化cookie等。第三篇讲解的是JavaScript的高级技术，主要讲解了JavaScript与XML技术、正则表达式、Ajax基础、Ajax高级应用、JavaScript与插件和JavaScript的调试与优化等。最后一篇为综合案例篇，用一个完整的例子讲解了如何使用JavaScript进行大型应用开发。

《21天学通JavaScript（第3版）》中，每一篇都是不同层次的完整内容，这不仅给初学者安排了循序渐进的学习过程，也便于不同层次读者选读。本书既适合没有编程基础的JavaScript语言初学者作为入门教程，也可作为大、中专院校师生和培训班的教材。对于JavaScript语言开发的爱好者，本书也有较大的参考价值。

《21天学通JavaScript（第3版）》附赠DVD光盘1张，内容包括超大容量手把手教学视频、电子教案（PPT）、源代码、职场面试法宝等。

书籍目录

第一篇 基础篇

第1章 JavaScript概述（教学视频：59分钟）

1

1.1 初识JavaScript

1

1.1.1 理解JavaScript的历史

1

1.1.2 JavaScript标准

2

1.1.3 JavaScript的现况

2

1.1.4 JavaScript的发展趋势

3

1.2 简单的脚本语言

3

1.2.1 认识脚本语言

3

1.2.2 脚本语言的分类

3

1.2.3 JavaScript的作用

4

1.2.4 JavaScript和其他语言的异同

4

1.2.5 JavaScript与Java的异同

4

1.3 第一个JavaScript程序

4

1.3.1 预备知识

5

1.3.2 选择JavaScript编辑器

5

1.3.3 编写“Hello World”程序

6

1.3.4 浏览器对JavaScript的支持

7

1.4 注意事项

8

1.4.1 大小写敏感

8

1.4.2 注意空格与换行

8

1.4.3 分号可有可无

9

1.5 小结

9

1.6 习题

10

第2章 数据类型（教学视频：61分钟）

12

2.1 基本数据类型

12

2.1.1 字符串型数据

12

2.1.2 深入理解字符串

13

2.1.3 使用数值型数据

14

2.1.4 使用布尔型数据

16

2.2 复合数据类型

17

2.2.1 常用内置对象

17

2.2.2 常用日期对象

18

2.2.3 理解全局对象

20

2.2.4 常用数学对象

21

2.2.5 常用字符串对象

23

2.2.6 掌握数组对象

24

2.3 其他数据类型

26

2.3.1 使用函数

26

2.3.2 使用空值

27

2.3.3 使用不确定的类型

28

2.4 数据类型的转换

29

2.4.1 隐式类型转换

29

2.4.2 显式类型转换

30

2.5 小结

30

2.6 习题

31

第3章 变量和常量（教学视频：47分钟）

35

3.1 常量

35

3.1.1 常量分类

35	
3.1.2 使用常量	
35	
3.2 变量	
36	
3.2.1 什么是变量	
36	
3.2.2 如何定义变量	
37	
3.2.3 变量的命名	
39	
3.2.4 变量的作用范围	
40	
3.2.5 变量的用途	
41	
3.3 JavaScript关键字详解	
42	
3.4 小结	
42	
3.5 习题	
43	
第4章 表达式与运算符（ 教学视频：88分钟）	
46	
4.1 什么是表达式	
46	
4.2 什么是操作数	
47	
4.3 运算符概述	
48	
4.3.1 什么是运算符	
48	
4.3.2 操作数的分类	
48	
4.4 算术运算符简介	
49	
4.4.1 加法运算符	
49	
4.4.2 减法运算符	
49	
4.4.3 乘法运算符	
50	
4.4.4 除法运算符	
51	
4.4.5 取模运算符	
51	
4.4.6 负号运算符	
52	
4.4.7 正号运算符	
52	

4.4.8 递增运算符	53
4.4.9 递减运算符	54
4.5 关系运算符简介	55
4.5.1 相等运算符	55
4.5.2 等同运算符	56
4.5.3 不等运算符	56
4.5.4 不等同运算符	58
4.5.5 小于运算符	58
4.5.6 大于运算符	59
4.5.7 小于或等于运算符	60
4.5.8 大于或等于运算符	61
4.5.9 in运算符	61
4.5.10 instanceof运算符	62
4.6 字符串运算符简介	63
4.7 赋值运算符简介	63
4.8 逻辑运算符简介	64
4.8.1 逻辑与运算符	64
4.8.2 逻辑或运算符	65
4.8.3 逻辑非运算符	66
4.9 位运算符简介	66
4.9.1 位与运算符	66
4.9.2 位或运算符	67
4.9.3 位异或运算符	67
4.9.4 位非运算符	68
4.9.5 左移运算符	

69
4.9.6 带符号右移运算符
70
4.9.7 高位补0右移运算符
70
4.10 其他运算符
70
4.10.1 条件运算符
71
4.10.2 new运算符
71
4.10.3 void运算符
71
4.10.4 类型检测运算符
72
4.10.5 对象属性存取运算符
72
4.10.6 数组存取运算符
73
4.10.7 delete运算符
74
4.10.8 逗号运算符
74
4.10.9 函数调用运算符
75
4.10.10 this运算符
76
4.11 掌握运算符的优先级
76
4.12 小结
78
4.13 习题
78
第5章 控制语句（ 教学视频：69分钟）
81
5.1 使用选择语句
81
5.1.1 if选择语句
81
5.1.2 if-else选择语句
83
5.1.3 if-else-if选择语句
84
5.1.4 switch多条件选择语句
85
5.1.5 选择语句综合示例
86
5.2 使用循环语句
88

5.2.1 for循环语句	88
5.2.2 while循环语句	89
5.2.3 do-while循环语句	90
5.2.4 for-in循环语句	91
5.2.5 break和continue跳转语句	91
5.2.6 循环语句综合示例	92
5.3 使用异常处理语句	93
5.3.1 try-catch语句	93
5.3.2 try-catch-finally语句	94
5.3.3 throw语句	95
5.3.4 异常处理语句综合示例	96
5.4 小结	97
5.5 习题	98
第6章 函数（ 教学视频：68分钟）	103
6.1 函数的功能	103
6.2 函数的定义	103
6.2.1 函数的普通定义方式	103
6.2.2 函数的变量定义方式	106
6.2.3 函数的指针调用方式	107
6.2.4 认识函数参数	108
6.2.5 认识arguments对象	108
6.3 函数返回类型	109
6.3.1 值类型	110
6.3.2 引用类型	110
6.3.3 使用返回函数	

110
6.4 函数的分类
111
6.4.1 构造函数
111
6.4.2 有返回值的函数
111
6.4.3 无返回值的函数
111
6.5 函数的作用域
112
6.5.1 公有函数的作用域
112
6.5.2 私有函数的作用域
112
6.5.3 使用this关键字
113
6.6 小结
114
6.7 习题
114
第7章 数组（ 教学视频：65分钟）
119
7.1 数组简介
119
7.1.1 简单介绍数组概念
119
7.1.2 认识数组元素
119
7.1.3 掌握多维数组
120
7.2 如何创建一个数组
120
7.2.1 创建空数组
120
7.2.2 指定数组长度创建新数组
120
7.2.3 指定数组元素创建新数组
121
7.2.4 直接创建新数组
121
7.3 数组元素基本操作
121
7.3.1 提取数据——读取数组元素
122
7.3.2 添加数据——添加数组元素
122
7.3.3 删除数据——删除数组元素
122

7.3.4 详解数组元素个数	122
7.4 数组对象常见操作	123
7.4.1 字符转换——数组转换为字符串	123
7.4.2 字符连接——数组元素连接成字符串	123
7.4.3 数据添加——在数组尾部添加元素	124
7.4.4 数据更新——删除数组的最后一个元素	125
7.4.5 删除数据——移除数组顶端的元素	126
7.4.6 添加数据——在数组头部添元素	127
7.4.7 扩充数组——添加元素并生成新数组	128
7.4.8 更新移动数据——删除、替换或插入数组元素	129
7.4.9 生成特定数据——获取数组中的一部分元素	131
7.4.10 置换数据——颠倒数组元素的顺序	131
7.4.11 数据排序——对数组元素进行排序	132
7.4.12 数据转换——将对象转换为本地字符串	134
7.5 小结	135
7.6 习题	135
第二篇 对象篇	
第8章 JavaScript面向对象基础（ 教学视频：44分钟）	138
8.1 面向对象概念	138
8.1.1 面向对象中的语言	138
8.1.2 对象的构成方式	139
8.2 对象应用	139
8.2.1 详解对象声明和实例化	139
8.2.2 详解对象的引用	141
8.2.3 详解对象的废除	141

8.2.4 详解对象的早绑定和晚绑定	142
8.3 JavaScript的对象层次	142
8.3.1 JavaScript对象模型结构	142
8.3.2 客户端对象层次简单介绍	143
8.3.3 浏览器对象模型详解	143
8.4 事件驱动与事件处理	144
8.4.1 详解事件与事件驱动	144
8.4.2 掌握事件与处理代码关联	145
8.4.3 函数调用事件	146
8.4.4 代码调用事件	147
8.4.5 掌握设置对象事件的方法	148
8.4.6 掌握显式调用事件处理程序	149
8.4.7 事件处理程序的返回值	149
8.4.8 事件与this运算符	151
8.5 常用事件	152
8.5.1 详解浏览器事件	152
8.5.2 详解鼠标移动事件	152
8.5.3 详解鼠标单击事件	153
8.5.4 详解加载与卸载事件	154
8.5.5 详解得到焦点与失去焦点事件	154
8.5.6 详解键盘事件	154
8.5.7 详解提交与重置事件	155
8.5.8 详解选择与改变事件	155
8.6 小结	156
8.7 习题	

156

第9章 窗口和框架（ 教学视频：70分钟）

159

9.1 window对象

159

9.1.1 认识window对象

159

9.1.2 认识window对象的使用方法

159

9.2 window对象事件及使用方法

160

9.2.1 装进去——装载文档

161

9.2.2 卸下来——卸载文档

161

9.2.3 焦点处理——得到焦点与失去焦点

162

9.2.4 调整窗口的大小

163

9.2.5 对错误进行处理

164

9.3 对话框

165

9.3.1 过滤错误——警告对话框

165

9.3.2 信息确认——询问对话框

166

9.3.3 信息录入——输入对话框

167

9.4 状态栏

167

9.4.1 详解状态栏

168

9.4.2 认识默认状态栏信息

168

9.4.3 认识状态栏瞬间信息

168

9.5 窗口操作

169

9.5.1 打开一个新窗口

169

9.5.2 认识窗口名字

170

9.5.3 如何关闭窗口

171

9.5.4 对窗口进行引用

172

9.5.5 对文档进行滚动

173

9.6 超时与时间间隔	174
9.6.1 对代码延迟执行	175
9.6.2 认识周期性执行代码	175
9.6.3 停止执行周期性执行代码	176
9.6.4 取消延迟代码执行	177
9.7 框架操作	178
9.7.1 框架简介	178
9.7.2 详解父窗口与子窗口	178
9.7.3 详解窗口之间的关系	180
9.7.4 认识窗口名字	180
9.8 小结	180
9.9 习题	181
第10章 屏幕和浏览器对象（ 教学视频：60分钟）	184
10.1 认识屏幕对象	184
10.1.1 利用屏幕对象检测显示器参数	184
10.1.2 利用屏幕对象检测客户端显示器屏幕分辨率	185
10.1.3 利用屏幕对象检测客户端显示器屏幕的有效宽度和高度	186
10.1.4 利用屏幕对象进行网页开屏	187
10.2 认识浏览器对象	188
10.2.1 获取浏览器对象的属性值	188
10.2.2 MimeType对象和Plugin对象详解	189
10.2.3 浏览器对象的javaEnabled属性详解	190
10.3 小结	191
10.4 习题	191
第11章 文档对象（ 教学视频：84分钟）	

194	
11.1 文档对象概述	194
11.1.1 初识文档对象	194
11.1.2 详解文档对象的使用方法	194
11.1.3 对标签中的值进行引用	195
11.1.4 详解引用文档中对象的方法	196
11.2 文档对象的应用	198
11.2.1 美化链接——设置超链接的颜色	198
11.2.2 美化网页——设置网页背景颜色和默认文字颜色	199
11.2.3 设置文档信息	200
11.2.4 如何在标题栏中显示滚动信息	201
11.2.5 如何防止盗链	202
11.2.6 详解在网页中输出内容	203
11.2.7 详解在其他文档中输出内容	203
11.2.8 详解输出非HTML文档	205
11.2.9 认识文档中的所有HTML元素	206
11.2.10 如何引用文档中的HTML元素	207
11.2.11 如何引用文档元素中的子元素	208
11.3 图像对象	209
11.3.1 图像对象概述	209
11.3.2 如何创建和使用图像对象	210
11.3.3 掌握图像对象的onerror事件	211
11.3.4 掌握显示图片的信息	212
11.3.5 对图片进行置换	213
11.3.6 认识随机图片	214

11.3.7 动态改变图片大小	215
11.4 链接对象	217
11.4.1 链接对象简介	217
11.4.2 掌握感知鼠标移动事件	217
11.4.3 对一个网页上的所有超链接进行查看	218
11.4.4 认识翻页程序	219
11.4.5 认识网站目录	221
11.5 锚对象	223
11.5.1 锚对象简介	223
11.5.2 认识锚对象与链接对象的区别	223
11.5.3 巧建文档索引	224
11.6 小结	225
11.7 习题	226
第12章 历史对象和地址对象（ 教学视频：50分钟）	230
12.1 历史对象	230
12.1.1 历史对象简介	230
12.1.2 如何前进到上一页和后退到下一页	230
12.1.3 如何实现页面的跳转	232
12.2 地址对象	233
12.2.1 URL对象简介	233
12.2.2 如何获取指定地址的各属性值	233
12.2.3 如何加载新网页	234
12.2.4 如何获取参数	235
12.2.5 如何装载新文档与重新装载当前文档	236
12.2.6 如何刷新文档	

237
12.2.7 如何加载新文档
238
12.3 小结
239
12.4 习题
240
第13章 表单对象和表单元素（ 教学视频：64分钟）
242
13.1 表单对象概述
242
13.1.1 表单对象简介
242
13.1.2 对大小写进行转换
242
13.1.3 表单的提交和重置
244
13.1.4 响应表单的提交和重置
245
13.2 表单对象的应用
246
13.2.1 如何进行表单验证
246
13.2.2 认识循环验证表单
248
13.2.3 掌握设置表单的提交方式
249
13.2.4 认识重置表单的提示
250
13.2.5 如何不使用提交按钮来提交表单
251
13.3 表单元素
253
13.3.1 表单元素简介
253
13.3.2 表单元素的命名方式
253
13.4 文本框
255
13.4.1 认识文本框的创建方式
255
13.4.2 如何查看文本框的属性值
255
13.4.3 如何动态跟踪文本框中输入的文字个数
256
13.4.4 如何限制文本框中输入的字数
257
13.4.5 如何自动选择文本框中的文字
258

13.5 按钮	259
13.5.1 按钮简介	259
13.5.2 按钮创建方式简介	259
13.5.3 认识网页调色板	259
13.5.4 如何改变多行文本框大小	261
13.6 小结	262
13.7 习题	262
第14章 脚本化cookie（ 教学视频：59分钟）	266
14.1 cookie对象简介	266
14.1.1 什么是cookie对象	266
14.1.2 cookie的作用和检测用户浏览器是否支持cookie	266
14.2 如何创建与读取cookie	267
14.3 如何获取cookie的值	268
14.4 认识cookie的编码	270
14.5 掌握cookie的生存期	272
14.6 掌握cookie的路径和域	273
14.7 了解cookie的安全性	274
14.8 掌握使用cookie的注意事项	276
14.9 小结	276
14.10 习题	277
第三篇 高级技术篇	
第15章 JavaScript与XML技术（ 教学视频：84分钟）	282
15.1 XML简介	282
15.1.1 针对XML的API概述	282
15.1.2 认识节点的层次	282

15.1.3 掌握特定语言的文档模型	283
15.2 使用DOM	283
15.2.1 巧妙访问相关的节点	284
15.2.2 巧测节点类型	285
15.2.3 简单处理节点属性	286
15.2.4 如何访问指定节点	287
15.2.5 如何创建新节点	289
15.2.6 如何修改节点	290
15.3 HTML DOM特性	291
15.3.1 让特性像属性一样	292
15.3.2 认识表格相关特性	293
15.4 遍历DOM文档	294
15.4.1 认识文档节点迭代器	294
15.4.2 巧妙遍历文档树	295
15.5 如何测试与DOM标准的一致性	297
15.6 小结	298
15.7 习题	298
第16章 正则表达式 (教学视频 : 40分钟)	301
16.1 正则表达式基础	301
16.1.1 为何使用正则表达式	301
16.1.2 使用RegExp对象	301
16.2 简单模式	302
16.2.1 详解元字符	302
16.2.2 详解量词	303
16.3 复杂模式	

304	
16.3.1	使用分组
305	
16.3.2	使用候选
305	
16.3.3	使用非捕获性分组
306	
16.3.4	使用前瞻
307	
16.4	常用模式
308	
16.4.1	使用正则表达式验证日期
308	
16.4.2	使用正则表达式验证电子邮件地址
309	
16.5	小结
311	
16.6	习题
311	
第17章	Ajax基础（ 教学视频：68分钟）
315	
17.1	了解传统的Web技术及Ajax的由来
315	
17.2	Ajax技术原理简介
316	
17.3	Ajax技术的优缺点分析
316	
17.4	认识Ajax技术的组成部分
317	
17.4.1	Ajax中的JavaScript技术
317	
17.4.2	Ajax中的XMLHttpRequest技术
317	
17.4.3	Ajax中的CSS技术
317	
17.4.4	Ajax中的DOM技术
318	
17.4.5	Ajax中的XML技术
318	
17.5	XMLHttpRequest对象简介
318	
17.5.1	XMLHttpRequest简介
318	
17.5.2	XMLHttpRequest如何创建
318	
17.6	局部更新
319	
17.7	实现Ajax
321	

17.7.1 详解实现Ajax的步骤	321
17.7.2 如何创建HTTP请求	321
17.7.3 如何设置HTTP响应回调函数	322
17.7.4 如何发送HTTP请求	322
17.7.5 一个完整的Ajax实例	322
17.8 小结	324
17.9 习题	324
第18章 Ajax高级应用 (教学视频 : 64分钟)	329
18.1 客户端脚本语言详解	329
18.1.1 如何使用JavaScript的局部刷新技术	329
18.1.2 如何使用iframe的局部刷新技术	330
18.2 服务器脚本语言详解	332
18.2.1 掌握改进的iframe局部刷新	332
18.2.2 掌握Ajax与服务器互动	333
18.3 小结	335
18.4 习题	335
第19章 JavaScript与插件 (教学视频 : 96分钟)	339
19.1 掌握ActiveX控件的应用	339
19.1.1 创建ActiveX控件	339
19.1.2 添加ATL控件	341
19.1.3 为控件添加属性	342
19.1.4 为实现类添加成员变量	342
19.1.5 改写相关函数	342
19.1.6 添加事件功能	345
19.1.7 添加事件激发功能	

346	
19.1.8	编译生成控件
347	
19.1.9	使用ActiveX控件
348	
19.2	JavaApplet
350	
19.2.1	如何安装JDK
351	
19.2.2	如何创建Applet
352	
19.2.3	如何使用Applet
353	
19.3	Flash概述
354	
19.3.1	如何创建Flash
355	
19.3.2	认识Flash与JavaScript的交互
358	
19.4	小结
360	
19.5	习题
360	
第20章	JavaScript的调试与优化（ 教学视频：57分钟）
367	
20.1	JavaScript开发工具深入剖析
367	
20.2	JavaScript的调试简介
368	
20.2.1	如何进行调试前的准备工作
368	
20.2.2	如何进行调试
369	
20.2.3	如何跟踪代码
370	
20.3	对日志进行输出
371	
20.4	对代码进行优化
373	
20.5	小结
375	
20.6	习题
376	
第四篇	综合案例篇
第21章	捡馅饼游戏（ 教学视频：63分钟）
378	
21.1	创作思路及基本场景的实现
378	
21.1.1	创作思路

378	
21.1.2	实现基本场景及用户界面
378	
21.2	设计游戏角色
381	
21.2.1	馅对象
381	
21.2.2	饼对象
382	
21.3	游戏进程控制
385	
21.3.1	初始化游戏
385	
21.3.2	游戏启动控制
385	
21.3.3	游戏循环
387	
21.3.4	游戏结束控制
388	
21.3.5	运行测试
389	
21.4	小结
390	

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com