

# 《JavaScript编程精解(第2版)》

## 图书基本信息

书名：《JavaScript编程精解(第2版)》

13位ISBN编号：9787111518608

出版时间：2016-1-1

作者：Marijn Haverbeke

页数：325

译者：卢誉声

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](http://www.tushu000.com)

# 《JavaScript编程精解(第2版)》

## 内容概要

JavaScript编程精解(原书第2版)》的第2版经过全面的更新和修订，覆盖了JavaScript的绝大多数语言特性，涉及Web编程和Node.js服务器编程，以及JavaScript性能优化等。《JavaScript编程精解(原书第2版)》的在线网站提供了所有源代码，你可以通过在线沙箱来编辑、运行代码，并实时查看输出结果。

## 作者简介

### 作者简介

作者：（美国）马尔奇·哈弗贝克（Marlin Haverbeke）译者：卢誉声

马尔奇·哈弗贝克（Marlin Haverbeke）世界级JavaScript程序员，通晓多种编程语言，在Web开发方面积累了丰富的经验，在JavaScript领域颇有影响力。此外，他创建并维护着多个流行的开源项目，如codeMirror编辑器和Tem类型推导引擎等。

## 书籍目录

目录	
译者序	
赞誉	
前言	
第一部分JavaScript编程语言	
第1章值、类型和运算符2	
1.1值2	
1.2数字3	
1.3字符串5	
1.4一元运算符6	
1.5布尔值6	
1.6未定义值8	
1.7自动类型转换8	
1.8本章小结10	
第2章程序结构11	
2.1表达式和语句11	
2.2变量12	
2.3关键字和保留字13	
2.4环境14	
2.5函数14	
2.6console.log函数14	
2.7返回值15	
2.8prompt和confirm函数15	
2.9控制流16	
2.10条件执行16	
2.11while和do循环17	
2.12代码缩进19	
2.13for循环19	
2.14跳出循环20	
2.15更新变量的简便方法21	
2.16switch条件分支21	
2.17大写22	
2.18注释22	
2.19本章小结23	
2.20习题23	
第3章函数25	
3.1定义函数25	
3.2参数和作用域26	
3.3嵌套作用域27	
3.4函数值28	
3.5符号声明29	
3.6调用栈29	
3.7可选参数31	
3.8闭包31	
3.9递归32	
3.10添加新函数35	
3.11函数及其副作用37	

- 3.12本章小结37
- 3.13习题38
- 第4章数据结构：对象和数组39
  - 4.1松鼠人39
  - 4.2数据集40
  - 4.3属性41
  - 4.4方法41
  - 4.5对象42
  - 4.6可变性44
  - 4.7松鼠人的记录45
  - 4.8计算关联性47
  - 4.9对象映射48
  - 4.10分析结果49
  - 4.11详解数组50
  - 4.12字符串及其属性51
  - 4.13arguments对象52
  - 4.14Math对象53
  - 4.15全局对象55
  - 4.16本章小结55
  - 4.17习题55
- 第5章高阶函数58
  - 5.1抽象59
  - 5.2数组遍历抽象59
  - 5.3高阶函数61
  - 5.4参数传递62
  - 5.5JSON63
  - 5.6数组过滤64
  - 5.7使用map函数转换数组65
  - 5.8使用reduce进行数据汇总65
  - 5.9可组合性66
  - 5.10性能开销67
  - 5.11曾曾曾曾……祖父67
  - 5.12绑定70
  - 5.13本章小结70
  - 5.14习题71
- 第6章深入理解对象72
  - 6.1历史72
  - 6.2方法73
  - 6.3原型74
  - 6.4构造函数75
  - 6.5覆盖继承的属性76
  - 6.6原型污染77
  - 6.7无原型对象79
  - 6.8多态79
  - 6.9绘制表格80
  - 6.10Getter与Setter84
  - 6.11继承85
  - 6.12instanceof运算符87
  - 6.13本章小结87

6.14习题88

第7章项目实战：构建电子生态系统89

7.1定义89

7.2描述世界90

7.3动物的编程接口91

7.4World对象93

7.5this及其作用域94

7.6赋予生命96

7.7动物的爬行动作98

7.8更多动物98

7.9更逼真的生态系统仿真99

7.10动作处理器100

7.11充实这个新世界102

7.12让虚拟世界生机盎然103

7.13习题104

第8章处理缺陷与错误105

8.1开发人员造成的问题105

8.2严格模式106

8.3测试107

8.4调试108

8.5错误传播109

8.6异常110

8.7异常后清理111

8.8选择性捕获112

8.9断言114

8.10本章小结115

8.11习题115

第9章正则表达式116

9.1创建正则表达式116

9.2匹配测试117

9.3匹配字符集117

9.4部分模式重复118

9.5子表达式分组119

9.6匹配和分组119

9.7日期类型120

9.8单词和字符串边界121

9.9选项模式122

9.10匹配原理122

9.11回溯123

9.12replace方法125

9.13贪婪模式126

9.14动态创建RegExp对象127

9.15search方法128

9.16lastIndex属性128

9.17解析INI文件129

9.18国际化字符131

9.19本章小结131

9.20习题132

## 第10章模块134

- 10.1模块的好处134
- 10.2使用函数作为命名空间136
- 10.3使用对象作为接口137
- 10.4与全局作用域分离138
- 10.5将数据作为代码执行138
- 10.6require函数139
- 10.7模块加载过慢的问题140
- 10.8接口设计143
- 10.9本章小结144
- 10.10习题145

## 第11章项目实战：开发编程语言147

- 11.1解析147
- 11.2代码执行器150
- 11.3特殊形式151
- 11.4环境153
- 11.5函数154
- 11.6编译155
- 11.7站在别人的肩膀上155
- 11.8习题156

## 第二部分在浏览器中使用JavaScript

## 第12章浏览器中的JavaScript160

- 12.1网络和Internet160
- 12.2Web161
- 12.3HTML162
- 12.4HTML和JavaScript164
- 12.5沙箱164
- 12.6兼容性与浏览器之争165

## 第13章文档对象模型166

- 13.1文档结构166
- 13.2树167
- 13.3标准168
- 13.4通过树结构访问节点169
- 13.5查找元素170
- 13.6修改文档170
- 13.7创建节点171
- 13.8属性173
- 13.9布局175
- 13.10样式176
- 13.11层叠样式177
- 13.12查询选择器178
- 13.13位置与动画179
- 13.14本章小结181
- 13.15习题181

## 第14章处理事件183

- 14.1事件处理器183
- 14.2事件与DOM节点184
- 14.3事件对象184
- 14.4传播185

- 14.5默认动作186
- 14.6按键事件187
- 14.7鼠标点击188
- 14.8鼠标移动189
- 14.9滚动事件191
- 14.10焦点事件192
- 14.11加载事件192
- 14.12脚本执行时间线193
- 14.13设置定时器193
- 14.14降频194
- 14.15本章小结195
- 14.16习题196
- 第15章项目实战：平台游戏198
- 15.1游戏198
- 15.2实现技术199
- 15.3关卡199
- 15.4读取关卡200
- 15.5活动元素201
- 15.6当封装成为负担203
- 15.7绘图204
- 15.8动作与冲突208
- 15.9活动元素与动作209
- 15.10跟踪按键213
- 15.11运行游戏213
- 15.12习题215
- 第16章使用canvas绘图217
- 16.1SVG217
- 16.2canvas元素218
- 16.3填充与描边219
- 16.4路径220
- 16.5曲线221
- 16.6绘制饼状图224
- 16.7文本225
- 16.8图像225
- 16.9变换227
- 16.10存储与清除图像的变换状态228
- 16.11回到游戏230
- 16.12选择图像接口234
- 16.13本章小结235
- 16.14习题235
- 第17章HTTP协议概述237
- 17.1协议简介237
- 17.2浏览器和HTTP238
- 17.3XMLHttpRequest240
- 17.4发送请求240
- 17.5异步请求241
- 17.6获取XML数据242
- 17.7HTTP沙箱242
- 17.8抽象请求243

- 17.9 Promise 245
- 17.10 运用HTTP 247
- 17.11 安全和HTTPS 247
- 17.12 本章小结 248
- 17.13 习题 248
- 第18章 表单和表单域 250
  - 18.1 域 250
  - 18.2 聚焦 252
  - 18.3 禁用域 252
  - 18.4 作为整体的表单 253
  - 18.5 文本域 254
  - 18.6 选择框和单选框 255
  - 18.7 选择域 256
  - 18.8 文件域 257
  - 18.9 客户端保存数据 259
  - 18.10 本章小结 261
  - 18.11 习题 261
- 第19章 项目实战：绘图程序 263
  - 19.1 实现 263
  - 19.2 建立DOM 264
  - 19.3 基础 265
  - 19.4 工具选择 265
  - 19.5 颜色和画刷大小 267
  - 19.6 保存 269
  - 19.7 加载图片文件 270
  - 19.8 完成 271
  - 19.9 习题 272
- 第三部分 高级主题
- 第20章 Node.js 276
  - 20.1 背景 276
  - 20.2 异步性 277
  - 20.3 node命令 278
  - 20.4 模块 278
  - 20.5 使用NPM安装 279
  - 20.6 文件系统模块 281
  - 20.7 HTTP模块 282
  - 20.8 流 283
  - 20.9 简单的文件服务器 284
  - 20.10 错误处理 288
  - 20.11 本章小结 290
  - 20.12 习题 290
- 第21章 项目实战：技能分享网站 293
  - 21.1 设计 293
  - 21.2 长轮询 294
  - 21.3 HTTP接口 295
  - 21.4 服务器 297
  - 21.5 客户端 303
  - 21.6 习题 309
- 第22章 JavaScript和性能 311

- 22.1分阶段编译311
- 22.2图形布局312
- 22.3定义图313
- 22.4第一个力导向布局函数314
- 22.5性能分析316
- 22.6函数内联317
- 22.7退化回旧式循环318
- 22.8避免工作319
- 22.9产生更少的垃圾319
- 22.10垃圾回收320
- 22.11修改对象321
- 22.12动态类型322
- 22.13本章小结323
- 22.14习题324

## 精彩短评

- 1、书很不错，但是翻译的很渣。
  - 2、JS入门书籍，书中语法讲解还行，例子很不好，例子的业务比较复杂，不适合入门。部分知识点讲解的云里雾里，不知道是原文就这样还是翻译的不行。还有一点，看了这本书，第一次知道代码印刷选择正确的字体太重要了，在代码里找个this能累死人。
  - 3、好书都让狗翻译给糟蹋了
  - 4、虽然书有些小地方翻错了，但是整体翻译感觉没有其他人说的那么差（我看的是亚马逊电子版的），感觉过得去。
- 书不适合入门编程，但是对于有其他语言编程基础的人来说没问题。书里讲的内容很多，难度并不深，讲的很多JS语法不是很细，另外谈到了很多编程的理念（虽然我感觉这部分对于有其他编程基础的人来说就没什么必要了）。书好几章都是例子，然后我就不耐心地跳过了这一小部分。感觉是一本还算不错的书，作为第一本JS书入门是个好选择，里面模块的那一章感觉让人受益匪浅！

## 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](http://www.tushu000.com)