

编程红宝书（珍藏版）



JavaScript

完全自学手册

Mastering JavaScript Step by Step

胡 添 等编著

本书特色

- ◎ 涵盖基础知识、核心技术、典型示例等内容
- ◎ 按照“基本概念→核心语法→典型示例”的模式讲解，容易上手
- ◎ 提供**280**余个示例、**20**余个典型应用实例

超值光盘内容

- ◎ 本书源代码 + 本书视频演示 + 本书电子教案（PPT）
- ◎ **1200**余页编程技术文档（免费赠送）+ **45**个编程专题视频讲座（免费赠送）



机械工业出版社
China Machine Press

编程红宝书（珍藏版）

JavaScript

完全自学手册

Mastering JavaScript Step by Step

胡 添 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

JavaScript是一种几乎得到所有浏览器支持的脚本语言,用于实现客户端与浏览者的互动。随着互联网的发展,早期的静态网页已远不能满足需要。客户端脚本JavaScript是实现动态网页的基础,也是Web 2.0概念所必须的组成部分,更是现在Ajax技术的核心。可以说,JavaScript已经成为网页必要的组成部分。好的JavaScript脚本可以提高用户的浏览体验。

本书一共分为5篇,涵盖了JavaScript语言应用的绝大多数方面,从基本概念到具体实践、从抽象的算法到具体的页面特效、从最简单的输入/输出到最新的Ajax技术都进行了详细的阐述,并对每一个具体知识点都进行了详细的实例讲解。

本书的特点是讲解的知识点易、广、全、深。每一个知识点均围绕具体的实例展开,且实例中配上了详细的注释和效果图,易于理解与实践,可以使读者在抽象的知识点中得到直观的印象。本书涵盖了JavaScript的绝大多数应用方面,牵涉的知识面很广。本书讲解的各类对象的属性、方法和事件等参考了微软公司的MSDN,内容全面,深入到JavaScript的本质,不仅仅讲解了其在页面特效中的应用,还挖掘了JavaScript作为一种基于对象语言所特有的类与继承的实现。本书适合希望入门的用户阅读,也可作为开发人员的参考手册。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

JavaScript完全自学手册 / 胡添等编著. —北京:机械工业出版社, 2009.1
(编程红宝书)

ISBN 978-7-111-25018-0

I. J… II. 胡… III. Java语言—程序设计 IV. TP312

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第136502号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037)

责任编辑:李华君

三河市明辉印装有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2009年1月第1版第1次印刷

203mm×260mm·34.75印张

标准书号:ISBN 978-7-111-25018-0

ISBN 978-7-89482-800-2(光盘)

定价:69.00元(附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换
本社购书热线:(010) 68326294

写给自学编程的人员

书山有路勤为径，学海无涯苦作舟。

——韩愈

选择一本好书，少走很多弯路。这是我们给刚开始学习程序设计的自学人员的一个忠告。当前，各类程序设计的图书琳琅满目，但在如此众多的图书中，却并不容易找到非常适合自学人员阅读的图书。究其原因，编排不科学，没有注意到自学人员的学习需求和规律是最大的问题所在。这导致很多图书都不适合这类人员阅读和学习。

为了让自学程序设计的人员能够比较容易入门和提高，我们策划了这套“编程红宝书”丛书，希望能对那些想要自学程序设计或者正在为此感到迷茫的人们有所帮助。为了让读者对这套丛书有个大体的了解，我们从丛书特色、丛书书目、给自学人员的建议等几个方面进行一个大体的介绍。

丛书特色

本丛书充分考虑了自学人员学习程序设计的需求和规律，在编写上着重体现以下特色。

1. 编排科学，讲解细致，易于学习

本丛书对内容的讲解都遵循从“基本概念→语法讲解→示例讲解”的模式，每本书安排综合案例，这非常符合自学人员的学习规律。而且，无论是对理论知识，还是实例，讲解都非常详细，很容易让读者掌握。

2. 概念准确，容易理解

概念是每个自学人员理解上的难点，也是掌握每个技术点的关键，所以必须准确。本丛书所涉及的概念都以简单的语言进行描述，必要的时候还进行类比，让人容易理解。

3. 实例丰富，强调实践

本丛书在讲解过程中穿插了大量的实例，比较实用，为以后程序开发奠定了基础。

4. 代码规范，注释丰富

为了让自学人员更加容易读懂源代码，在编排时特别注意到了代码的规范性，而且对代码进行了丰富的注释，从而让读者阅读起来没有障碍。

5. 光盘内容实用、超值

本书配套光盘提供了书中所涉及的源代码及相关操作的多媒体视频演示，以方便读者使用。除此之外，还特别免费赠送了一些相关的编程入门视频、技术文档和每本书的电子教案（PPT），以方便相





关人员学习和教学使用。

6. 提供技术支持

本丛书提供了论坛：<http://www.rzchina.net>，读者可以在上面提问交流。另外，论坛上还有一些小的教程、视频动画和各种技术文章，可帮助读者提高开发水平。

丛书书目

《ASP.NET 3.5完全自学手册》	《Java完全自学手册》
《Flex完全自学手册》	《Visual C++完全自学手册》
《ActionScript 3.0完全自学手册》	《Visual Basic完全自学手册》
《PHP完全自学手册》	《Visual C# 2008完全自学手册》
《PHP+Ajax完全自学手册》	《Ruby完全自学手册》
《Java Web 整合开发完全自学手册——Struts+Hibernate+Spring+Eclipse》	《Python完全自学手册》
《Ajax完全自学手册》	《SQL Server完全自学手册》
《JavaScript完全自学手册》	《Excel VBA完全自学手册》
《CSS完全自学手册》	《Perl完全自学手册》
《Fortran完全自学手册》	《PHP+MySQL完全自学手册》

给自学编程人员的建议

- ☐ 选择一本适合自己阅读的书，这样可以让你少走很多弯路。
- ☐ 有条件的话，可以找一些志同道合的人一起学习和分享。
- ☐ 不要忽视对概念的理解。只有真正理解了概念，才能深入学习。当然，如果实在理解不了，可以放一放，先学习相关实例，再回头理解概念，可能会有好的效果。
- ☐ 不要死记语法，语法的东西用到的时候查阅即可。
- ☐ 多动手，亲自去上机实践，这样更加容易理解所学的知识。
- ☐ 遇到问题时，学会利用网络资源解决。例如，利用Google和Baidu搜索相关资料，或者在相关论坛上发帖提问，会有热心人给你答复。
- ☐ 经常阅读别人的源代码，还要养成良好的编码习惯，这会让你大大受益。

最后要说的是，自学程序设计是一个既辛苦，但又很开心的事。你会在一次次调试程序未能通过时备受煎熬，但你也能享受到完成一个程序后的喜悦。无论如何，只有那些肯下功夫的人才能最后到达成功的对岸。让我们以韩愈的那句“书山有路勤为径，学海无涯苦作舟”自勉吧！

丛书策划编辑

前 言

JavaScript是一种解释型的脚本语言,被大量地应用于网页中,用以实现和浏览用户的动态交互。目前几乎所有的浏览器都可以很好地支持JavaScript。由于其可以及时地响应浏览者的操作、控制页面的行为表现、提升用户体验,JavaScript已经成为网页必不可少的组成部分。

然而JavaScript易学难精。作为一种弱类型的脚本语言,其语法非常贴近于自然语言,容错性能也很强。即使对其一知半解,往往也可以通过向页面中插入某些代码来实现简单的特性,因此JavaScript非常容易上手。但是由于其应用领域的特点,牵涉的知识面非常广,如果需要按要求编写特定的脚本,就必须对此语言有着较深的了解。

本书经过精心的编写,目的在于给各种程度的JavaScript使用者提供一个提高的途径。笔者结合自己多年的JavaScript开发经验,为JavaScript程序员提供了从具体的JavaScript效果实例到JavaScript设计理念等不同层次的JavaScript知识。本书涉及面广泛,是JavaScript程序员提高自己的程序设计水平、完善自己的知识结构、扩展自己的知识面的好参考。

本书特色

本书深入浅出地讲解了JavaScript各个方面的知识,以及目前流行的JavaScript应用技术,例如XML、VML和Ajax。每章均围绕着具体的实例来进行讲解,避免了常见的程序设计类书籍的枯燥,同时也给初学者一些借鉴,说明了不同知识点的可能的应用。

JavaScript作为一种脚本语言,由于其应用领域的特点,导致其涵盖的知识面非常得广且“零碎”。笔者结合自己长期的JavaScript开发经验,按应用的层次由浅入深安排,每章以一个JavaScript应用作为设计目标,将各个方面的知识融于其中,使读者在学习脚本各种应用的过程中得到提高,既学习了JavaScript的知识,也积累了应用的经验。

本书的特点主要体现在以下几个方面。

- 本书的编排采用循序渐进的方式,适合初级、中级学者逐步掌握JavaScript语言的基础知识。各篇之间层次分明,适合不同程度的读者学习。
- 各个知识点均有具体的例子作为诠释,代码中有着大量的注释,便于初学者阅读;同时代码的执行效果配以详细的效果图,可以给读者以直观的印象。常见的程序设计类书籍常常由于其抽象的描述,使读者在学习后,虽然掌握了语法等知识点,但是却无法自由地应用。通过本书示例的阅读,读者可以积累程序设计的经验,从而达到事半功倍的学习效果。
- 本书的内容非常详尽。这是本书和其他同类书籍的最大不同。由于JavaScript是一种基于对象的语言,很多时候的操作是通过某些对象进行的,这些部分的内容属于“知之为知之”类型的。本书以微软公司的MSDN为依据,罗列出各个对象所有的属性、方法和事件等,并针对常用的内容加以详尽的解释,可以极大地提高读者对这些对象的掌握程度。同时本



书也适合熟练的JavaScript程序员，作为语言参考手册使用。

- 很多同类的JavaScript书籍仅仅停留在普通的特效应用上，这渐渐在Ajax等深层、大型应用逐渐流行的今天显得不够了。本书深入JavaScript的机制，讲解了JavaScript作为面向对象语言的类和继承的应用，以及内容、样式与行为分离的脚本编写思想，有利于大型脚本项目的开发。这在同类书籍中是非常罕见的。

本书的内容

本书分为五篇，共24章，从JavaScript的输入/输出等入门知识讲起，再进一步以实例介绍JavaScript的条件判断和循环等语法知识与系统的内置对象，然后讲述了JavaScript在动态页面中各个方面的应用，学习了脚本对DOM、CSS、ActiveX控件等的控制，最后针对现在逐渐流行的Ajax等技术进行了讲解。

第一篇（第1章~第6章）JavaScript入门。

定位于完全没有程序设计基础的新手，以最基础的网页输入输出等应用为入口，在实例中讲解JavaScript的基础语法。涵盖了变量、表达式、操作符、函数等程序设计概念；条件判断、分支和循环等程序循环控制；内置时间日期对象、字符串对象、数组对象和数学对象等基础对象的使用；页面输入/输出、事件绑定等交互操作。通过本篇的学习，可以使读者读懂大多数JavaScript脚本，并进行简单的脚本功能编写。

第二篇（第7章~第14章）JavaScript和页面的交互。

定位于对JavaScript语法有所掌握的初级程序员。按需要操作页面对象的类型，依次讲述了JavaScript对Cookie、窗口和框架、表单、CSS、DOM和CSS滤镜的操作。同时详细讲解了正则等复杂工具的使用，以及排序算法。此篇由浅入深，使读者对页面元素的控制逐渐深入，最后获得对页面内容和样式的完全控制，达到“随心所欲”的目的。通过本篇的学习，可以使读者实现绝大多数的页面动态效果。

第三篇（第15章~第18章）操作ActiveX控件。

定位于对JavaScript的扩展。通过操作ActiveX控件，可以实现很多纯脚本无法达到的功能。本篇依次讲述了JavaScript对视频控件、XML、文件和数据库的操作。通过本篇的学习，读者的JavaScript能力不再局限于页面特效，而进一步获得对系统较低层的控制。

第四篇（第19章~第21章）类和对象。

随着脚本的中型甚至大型化，代码的重用和维护等逐渐受到重视。本篇讲述了对象化的程序设计，以及如何实现JavaScript中的类和继承，并以VML为例，讲解了如何利用HTC技术实现页面行为的封装。通过本篇的学习，读者将真正精通JavaScript。

第五篇（第22章~第24章）无刷新的用户体验和Ajax。

计算机技术，特别是编程语言是一种不断进步的技术。本篇讲述了目前最为流行的Ajax技术，以及JSON等数据传输格式。此外介绍了常见的Ajax框架，读者可以通过对本篇的学习，应用前面所学的基础知识。

本书由浅入深，始终围绕着具体的例子进行讲解，全书共120多段实例，辅以详尽的注释，适合各种层次的读者逐步学习和完善自己的知识结构，同时在学习的过程中累积实际经验。

本书配套光盘内容

- ☐ 本书源代码
- ☐ 本书视频演示
- ☐ 本书电子教案
- ☐ 1200余页编程技术文档（免费赠送）
- ☐ 45个编程专题视频讲座（免费赠送）

本书适合的读者

- ☐ 希望开始学习JavaScript的新手。
- ☐ 迫切希望提高个人JavaScript编程能力的初级程序员。
- ☐ 具备一定的理论知识但是缺乏实践经验的程序员。
- ☐ 希望了解大型项目结构化程序设计和对象封装技术的JavaScript程序员。
- ☐ 希望了解最新Ajax技术的程序员。
- ☐ 需要进行客户端控件开发的程序员。
- ☐ 需要一个快速查阅手册的高级程序员。

本书的作者

本书主要由胡添编写，其他参与编写和资料整理的人员有高会东、王建超、邓薇、黄丽莉、吝晓宁、汪洋、白广元、蔡念光、陈辉、冯彬、刘长江、刘明、沙金、张士强、张洪福、多召英、贾旭、李宽、江宽、陈科、方成林、班晓娟、方中纯、刘兰军、郑雪峰。

编 者



目 录

写给自学编程的人员

前言

第一篇 JavaScript入门

第1章 JavaScript简介	1
1.1 什么是JavaScript	1
1.2 JavaScript与Java的区别	2
1.3 JavaScript程序运行开发环境	3
1.4 JavaScript的优点与局限	3
1.5 小结	4
第2章 第1个例子——向用户说“你好”	5
2.1 第1个例子	5
2.1.1 最简单的程序——“用户你好”	5
2.1.2 在HTML中插入JavaScript块	5
2.1.3 JavaScript代码书写规则	6
2.2 JavaScript基础知识——变量和常量	7
2.2.1 变量命名规则	7
2.2.2 数据类型	9
2.3 告诉用户当前时间	9
2.3.1 什么是内置对象	10
2.3.2 内置对象Date的方法	10
2.3.3 获取时间和日期	11
2.4 在Web页上输出	12
2.4.1 弹出警告框——alert	12
2.4.2 弹出确认“是/否”的对话框——confirm	12
2.4.3 输出到页面内容——document.write	13
2.5 改进版的“你好”程序	14
2.6 小结	15
第3章 获取用户的输入	16
3.1 实例：让用户输入两个数字，然后输出相加的结果	16
3.2 JavaScript基础知识——操作符和表达式	17
3.2.1 什么是表达式	17

3.2.2	什么是操作符	17
3.2.3	什么是优先级	19
3.3	变量类型转换	19
3.4	JavaScript基础知识——字符串初探	21
3.4.1	什么是字符串	21
3.4.2	字符串的书写与转义符	21
3.4.3	字符串操作	22
3.5	实例：让用户输入自己的名字，输出写给用户的情书	24
3.6	小结	26
第4章	简单的表单操作	27
4.1	实例：确认表单必填项目完整性	27
4.2	JavaScript基础知识——函数	28
4.2.1	函数和变量作用域	28
4.2.2	函数的参数和返回值	31
4.2.3	什么是递归调用	32
4.3	在表单提交时调用检查函数——绑定事件到表单	33
4.3.1	什么是事件	33
4.3.2	如何绑定事件	35
4.4	发生了什么？——获取事件的内容	36
4.5	表单元素的属性和方法	38
4.6	综合应用——更人性化的表单	39
4.7	小结	41
第5章	小游戏——算二十四	42
5.1	实例：电脑帮你算二十四	42
5.2	JavaScript基础知识——条件判断	45
5.2.1	if语句	45
5.2.2	switch语句	47
5.2.3	不同类型数据的比较和逻辑操作	48
5.3	JavaScript基础知识——循环	49
5.3.1	for循环	49
5.3.2	while循环	51
5.3.3	break和continue	51
5.4	JavaScript基础知识——数组对象	52
5.4.1	如何引用数组对象	52
5.4.2	数组对象的属性和方法	53
5.5	内置eval函数和错误捕获机制	54
5.6	小结	56
第6章	物理问题——炮弹的射程	58
6.1	实例：由初速度和仰角求射程	58
6.2	数学计算——内置对象Math的属性和方法	60



6.3 Math对象应用——科学计算器	61
6.4 随机函数和彩票游戏	65
6.5 小结	69

第二篇 JavaScript和页面的交互

第7章 用Cookie在客户端保存信息	71
7.1 实例：用Cookie实现可以记住内容的表单	71
7.2 什么是Cookie	73
7.2.1 HTTP简介	74
7.2.2 Cookie存在的意义	75
7.2.3 Cookie的优点和限制	75
7.3 把输入框的内容保存在客户端——使用Cookie	76
7.3.1 Cookie的保存和读取	76
7.3.2 字符串的编码	78
7.4 Cookie的有效期、域和路径	79
7.4.1 Cookie的有效期和清除	80
7.4.2 用Cookie实现记事贴	80
7.4.3 Cookie的域和路径及Cookie欺骗	82
7.5 小结	83
第8章 操作窗口和框架	84
8.1 实例：模拟Live Messenger的振动闪屏功能	84
8.2 控制窗口——窗口对象的事件、属性和方法	85
8.2.1 获取窗口的改变——窗口对象的事件	85
8.2.2 控制窗口的行为——窗口对象的方法	88
8.3 打开一个新窗口——窗口的“open”方法详解	90
8.3.1 “open”方法的参数说明	90
8.3.2 检测弹窗动作是否被拦截	92
8.3.3 色彩选择器——“open”方法的应用	94
8.4 在网页中使用自定义的对话框	97
8.4.1 模拟Windows帮助效果——弹出式窗体的应用	97
8.4.2 模式对话框和非模式对话框	99
8.5 延时函数的使用	102
8.5.1 定时函数的设定和取消	102
8.5.2 综合应用——动态提示窗口	104
8.6 可以收起的分栏——改变框架的分割比例	106
8.6.1 嵌套窗口的结构	106
8.6.2 可以收起和展开的侧边框架	106
8.6.3 跨窗口调用JavaScript脚本	108
8.7 小结	109



第9章 控制表单——内容验证	110
9.1 实例：表单数据的有效性验证	110
9.2 用正则来判断复杂的文本规则	114
9.2.1 什么是正则	114
9.2.2 正则的优势	114
9.2.3 正则的格式和含义	116
9.2.4 用RegExp函数创建正则对象	119
9.2.5 示例代码中正则的详细解释	119
9.3 文本的编码和加密——正则和字符串操作	120
9.3.1 字符串的搜索、匹配	120
9.3.2 字符串的替换	122
9.4 正则对象的属性和方法	126
9.4.1 正则对象的属性	126
9.4.2 正则对象的方法	126
9.5 正则应用——UBB代码转换	128
9.6 小结	130
第10章 控制表单——和用户的操作交互	131
10.1 实例：随用户操作而变化的表单	131
10.2 用户操作会激发的事件	134
10.2.1 onchange事件	134
10.2.2 鼠标和键盘事件	135
10.3 表单的状态变化	136
10.3.1 只读和不可用状态的改变	136
10.3.2 显示和隐藏	137
10.4 表单的内容变化	137
10.4.1 文本框内容	137
10.4.2 单选框和复选框的选取	138
10.4.3 下拉列表框的联动	138
10.5 小结	139
第11章 复杂的跑马灯	140
11.1 实例：一个向左弹性滑入、向上滑出的跑马灯	140
11.2 用JavaScript控制内联CSS	143
11.2.1 CSS名称和JavaScript属性的对应	144
11.2.2 内联CSS样式的读取	149
11.2.3 内联CSS样式的设置和单位	151
11.2.4 示例：放大缩小文字	155
11.3 用JavaScript控制非内联CSS	156
11.3.1 样式表“styleSheet”对象	157
11.3.2 用样式表对象实现切换皮肤的功能	159
11.3.3 样式规则“rule”对象	161



11.4 确定页面元素的位置	163
11.4.1 CSS 2.0的盒模型	163
11.4.2 绝对定位和相对定位	165
11.5 给HTML元素添加自定义的属性和方法	167
11.6 小结	169
第12章 走近DOM——构造导航列表	170
12.1 实例：可自定义的导航列表	170
12.2 DOM——文档对象模型	175
12.2.1 DOM结构简述	175
12.2.2 获取浏览器信息——“navigator”对象	176
12.2.3 操作剪贴板——“clipboardData”对象	177
12.2.4 操作浏览器的历史记录——“history”对象	180
12.2.5 获取当前页面的URL——“location”对象	181
12.2.6 读取用户的屏幕分辨率——“screen”对象	181
12.3 使用DOM的“document”对象	182
12.3.1 “document”对象特有的属性	183
12.3.2 “document”对象特有的方法	184
12.3.3 执行打印、全选等命令——“execCommand”方法	187
12.4 插入和删除元素	192
12.4.1 在容器元素的末尾插入元素——“appendChild”方法	192
12.4.2 在指定的元素前插入元素——“insertBefore”方法	194
12.4.3 “appendChild”与“insertBefore”方法的其他运用	194
12.4.4 删除节点——“removeChild”方法	195
12.5 小结	195
第13章 DOM应用——可排序的分页表格	196
13.1 实例：可以按不同列排序、支持分页的表格	196
13.2 表格对象的结构与动态改变表格	203
13.2.1 xHTML简介	204
13.2.2 表格布局和DIV布局	204
13.2.3 表格对象的结构	205
13.2.4 表格对象的方法和集合	206
13.2.5 文本节点的使用	207
13.3 排序算法	208
13.3.1 排序的基本概念	208
13.3.2 冒泡排序	208
13.3.3 快速排序	211
13.3.4 插入排序	213
13.3.5 希尔（Shell）排序	215
13.3.6 各种排序算法的比较和选择	217
13.4 绑定数据到表格	218
13.4.1 实现数据绑定的逻辑结构	218

13.4.2	简单的数据绑定实例	219
13.4.3	向页面中添加数据源	220
13.4.4	将数据源绑定到HTML元素	222
13.4.5	数据绑定模型与分页	225
13.4.6	数据绑定模型的事件	228
13.5	小结	229
第14章	用JS操作CSS滤镜——构造一个自己的相册	230
14.1	实例：自动缩放、有预载功能的相册	230
14.2	JavaScript操作CSS界面滤镜	234
14.2.1	载入透明“PNG”文件——“AlphaImageLoader”滤镜	234
14.2.2	插入渐变背景——“Gradient”滤镜	236
14.3	JavaScript操作CSS静态滤镜	239
14.3.1	透明渐变效果——“Alpha”滤镜	239
14.3.2	灰度、X光、镜像效果——“BasicImage”滤镜	241
14.3.3	模糊效果——“Blur”滤镜	242
14.3.4	自定义透明色——“Chroma”滤镜	243
14.3.5	混合不同的显示——“Compositor”滤镜	243
14.3.6	阴影效果——“DropShadow”滤镜和“Shadow”滤镜	245
14.3.7	给对象添加光源——“Light”滤镜	246
14.3.8	旋转对象——“Matrix”滤镜	249
14.3.9	其他静态滤镜效果	251
14.4	JavaScript操作CSS动态滤镜	252
14.4.1	CSS动态滤镜支持的通用属性和方法	252
14.4.2	模拟开关门效果——“Barn”滤镜	253
14.4.3	网格推拉转换效果——“CheckerBoard”滤镜	255
14.4.4	多功能的转换效果——“RevealTrans”滤镜	256
14.4.5	其他动态滤镜效果（1）	257
14.4.6	其他动态滤镜效果（2）	259
14.5	图片预载和尺寸控制	261
14.6	小结	262

第三篇 操作ActiveX控件

第15章	JavaScript操作视频控件	263
15.1	实例：通用媒体播放器	263
15.2	“ActiveX”控件简介	266
15.2.1	“ActiveX”控件的意义	266
15.2.2	在HTML页面中使用“ActiveX”控件	267
15.3	JavaScript操作Windows Media Player播放器	270
15.3.1	在网页中插入“Windows Media Player”控件	270
15.3.2	“Windows Media Player”控件的脚本对象模型（1）	272





15.3.3	“Windows Media Player” 控件的脚本对象模型 (2)	277
15.3.4	“Windows Media Player” 控件的脚本对象模型 (3)	284
15.3.5	“Windows Media Player” 控件的脚本对象模型 (4)	290
15.3.6	“Fire Fox” 浏览器对 “Windows Media Player” 控件的支持	292
15.4	使用Real Player控件播放流媒体文件	293
15.4.1	在Web页面中插入 “Real Player” 控件	293
15.4.2	“Real Player” 控件支持的属性	293
15.4.3	“Real Player” 控件支持的方法	294
15.5	小结	298
第16章	JavaScript操作XML	299
16.1	实例：载入XML文件并实现查询或修改	299
16.2	初识XML	304
16.2.1	XML简介	304
16.2.2	XML文档的结构	304
16.2.3	在Web页面中使用XML	307
16.3	XML控件的文档对象	308
16.3.1	XML文档对象的属性和方法	308
16.3.2	使用XML文档对象对XML进行校验	310
16.3.3	异步载入远程XML文件	312
16.3.4	“documentElement” 对象	315
16.4	XML控件的节点对象	315
16.4.1	XML控件的节点对象类型	315
16.4.2	XML元素节点的属性和方法	316
16.4.3	动态生成新的XML文档	317
16.4.4	移动XML元素在文档中的位置	321
16.4.5	利用XSL样式表转换XML	324
16.5	在XML文档中查找节点——“XPath”	326
16.5.1	在XML控件应用中使用“XPath”	326
16.5.2	“XPath” 简介	326
16.5.3	“XPath” 语法	327
16.5.4	“XPath” 中的“轴”与运算符	329
16.6	小结	331
第17章	JavaScript操作本地文件	332
17.1	实例：文件浏览器	332
17.2	FSO对象和浏览器安全性限制	338
17.3	文件系统对象	339
17.3.1	FSO对象的属性和遍历驱动器集合	339
17.3.2	FSO对象的方法 (1)	341
17.3.3	FSO对象的方法 (2)	344
17.4	文件、文件夹和文本流对象	347
17.4.1	文件对象的属性和方法	347

17.4.2 文件夹对象的属性和方法	351
17.4.3 文本流对象的属性和方法	352
17.5 FSO应用——文本加密与解密	354
17.6 小结	358
第18章 JavaScript操作数据库	359
18.1 实例: Access数据库浏览器	359
18.2 数据库技术基础	365
18.2.1 关系型数据库简介	365
18.2.2 “OLE DB”和“ODBC”技术	365
18.2.3 “ADO”控件	366
18.3 连接数据库	367
18.3.1 “Connection”对象的属性	367
18.3.2 “Connection”对象的方法	369
18.3.3 “ADO”控件连接对象综述	375
18.4 执行SQL命令	376
18.4.1 命令(Command)对象的属性	376
18.4.2 命令(Command)对象的方法	378
18.4.3 命令(Command)对象的使用概要	379
18.5 处理获得的数据	380
18.5.1 数据集(Recordset)对象的属性(1)	380
18.5.2 数据集(Recordset)对象的属性(2)	383
18.5.3 数据集(Recordset)对象的方法	385
18.5.4 字段(Field)对象	389
18.6 小结	389

第四篇 类和对象

第19章 JavaScript综合应用——模拟窗口	391
19.1 可拖动的模拟窗口	391
19.1.1 模拟窗口特效的功能目标设计	392
19.1.2 模拟窗口特效的HTML内容	392
19.1.3 模拟窗口特效所用的样式表内容	394
19.2 模拟窗口的自动构造	396
19.2.1 初始化脚本环境和通用的函数	397
19.2.2 模拟窗口特效中用到的通用函数	398
19.2.3 初始化模拟窗口对象	399
19.3 模拟窗口的自定义方法和事件	404
19.3.1 窗口的拖动与缩放效果	404
19.3.2 禁止选取——“onselectstart”事件	410
19.3.3 模拟窗口的自定义方法	411
19.3.4 自定义的定时器对象	418
19.4 小结	420



第20章 面向对象编程——JavaScript中的类与继承	421
20.1 面向对象编程简介	421
20.1.1 传统编程方法的不足	421
20.1.2 面向对象的基本概念	422
20.1.3 面向对象编程的特征	422
20.1.4 面向对象编程的要素	423
20.2 JavaScript中的类	423
20.2.1 JavaScript中类的构造	424
20.2.2 JavaScript类的属性和方法	424
20.2.3 JavaScript类的原型——“prototype”	426
20.3 JavaScript的封装与继承	430
20.3.1 JavaScript的封装	430
20.3.2 JavaScript的继承	433
20.3.3 获取函数对象的调用参数	435
20.3.4 获取函数对象的上级函数	437
20.4 构造一个菜单类	439
20.5 小结	447
第21章 用JS来画图——VML和behavior	448
21.1 实例：用VML画出正弦和余弦曲线	448
21.2 页面行为“Behavior”与“HTC”	450
21.2.1 “Behavior”简介	450
21.2.2 “HTC”文件的基本书写规范	451
21.2.3 “HTC”文件中的特殊标记名（1）	451
21.2.4 “HTC”文件中的特殊标记名（2）	455
21.2.5 综合示例——菜单组件	460
21.3 用VML画图	464
21.3.1 使用默认的“behavior”组件	464
21.3.2 在DHTML页面中使用VML	465
21.3.3 一个简单的画圆的例子	465
21.3.4 直线、折线、矩形——“VML”预定义形状	466
21.3.5 设置画笔属性——“Stroke”标记	468
21.3.6 设置填充效果——“Fill”标记	470
21.4 综合应用——JavaScript与VML交互	472
21.5 小结	474

第五篇 无刷新的用户体验和Ajax

第22章 Ajax初步——无刷新表单提交	475
22.1 实例：使用Ajax无刷新地获取页面	475
22.2 认识Ajax	478
22.2.1 什么是Ajax	478

