

SAMS
Teach
Yourself

- 全球销量逾百万册的系列图书
- 连续十余年打造的经典品牌
- 直观、循序渐进的学习教程
- 掌握关键知识的最佳起点
- 秉承 Read Less, Do More (精读多练) 的教学理念
- 以示例引导读者完成最常见的任务

JavaScript

入门经典

(第4版) [美] Michael Moncur 著
王军 译

每章内容针对初学者精心设计，**1** 小时轻松
阅读学习，**24** 小时彻底掌握关键知识

每章 **案例与练习题** 助你轻松完成常
见任务，通过 **实践** 提高应用技能，巩固
所学知识

in **24**
Hours

JavaScript

入门经典

(第4版)

[美] Michael Moncur 著
王军 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

JavaScript 入门经典: 第 4 版 / (美) 蒙克尔 (Moncur, M.) 著; 王军译.
—北京: 人民邮电出版社, 2007.3

ISBN 978-7-115-15536-8

I. J... II. ①蒙...②王... III. JAVA 语言—程序设计 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 142313 号

版 权 声 明

Michael Moncur: Sams Teach Yourself JavaScript in 24 Hours, Fourth Edition

ISBN: 0672328798

Copyright © 2007 by Sams Publishing.

Authorized translation from the English language edition published by Sams.

All rights reserved.

本书中文简体字版由美国 Sams 出版公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

JavaScript 入门经典 (第 4 版)

-
- ◆ 著 [美] Michael Moncur
 - 译 王 军
 - 责任编辑 李 际
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
 - 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 人民邮电出版社河北印刷厂印刷
 - 新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
 - 印张: 25
 - 字数: 604 千字 2007 年 3 月第 1 版
 - 印数: 1—5 000 册 2007 年 3 月河北第 1 次印刷

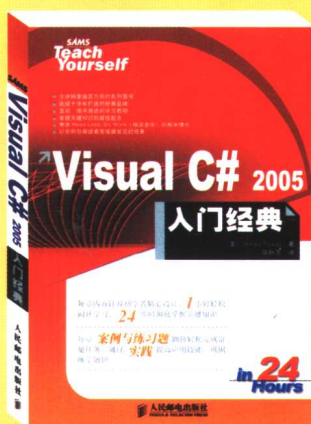
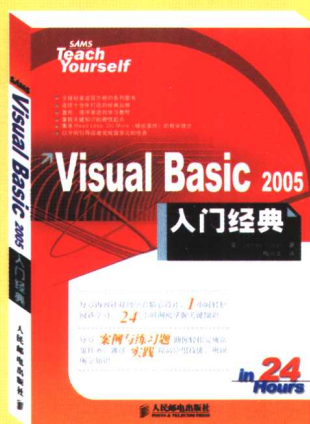
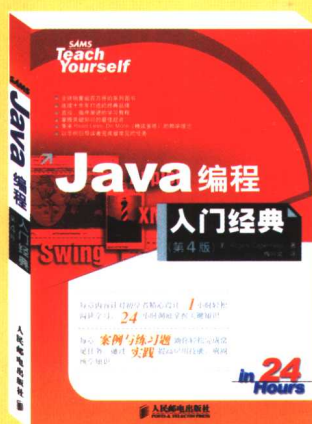
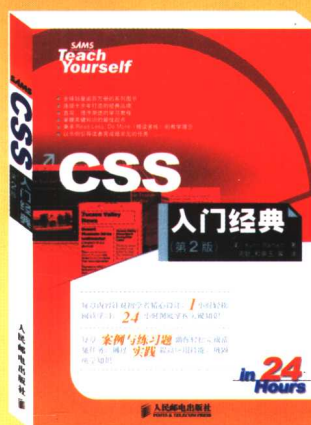
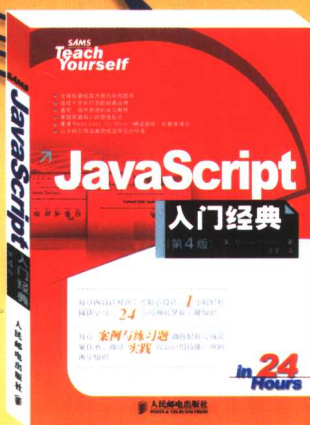
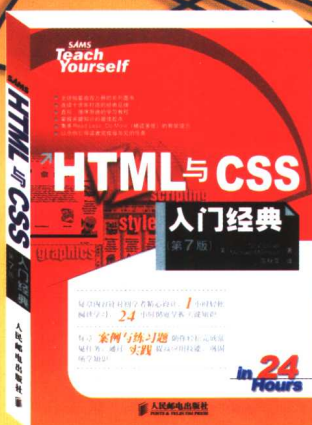
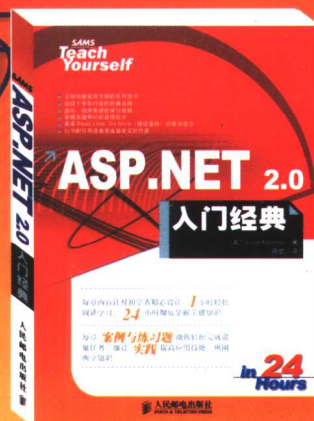
著作权合同登记号 图字: 01-2006-5643 号

ISBN 978-7-115-15536-8/TP

定价: 39.00 元

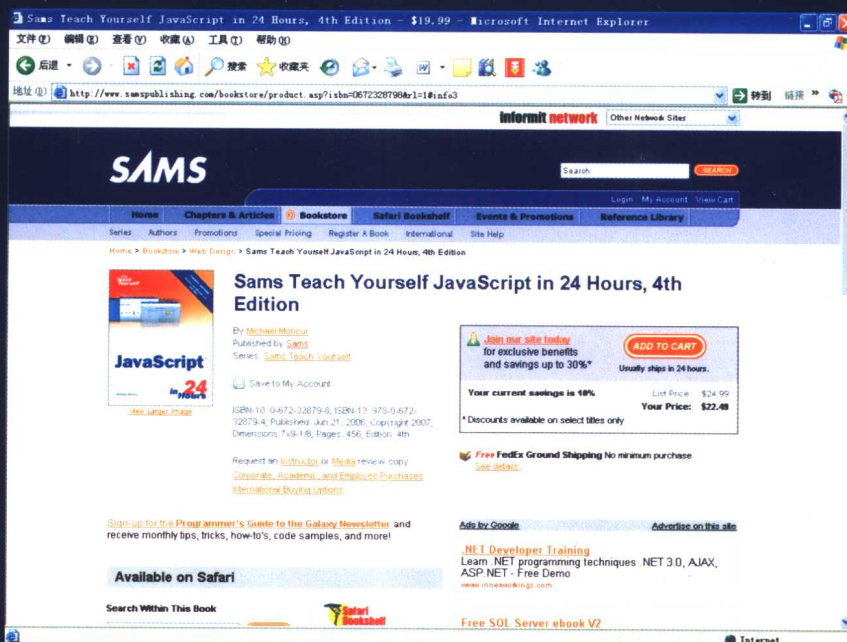
读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

SAMS Teach Yourself



in **24**
Hours

示例代码下载:



本书包含大量精心设计的示例代码,这些代码具有重要的指导意义和很强的实用性,读者可以参照学习,以便更好地掌握所学知识。本书英文版配套网站提供了所有这些示例代码的完整下载。

下载方法: 打开网页 <http://www.sampublishing.com/bookstore/product.asp?isbn=0672328798&rl=1#info3>, 单击“Downloads”链接, 再单击下方出现的“code.zip”链接, 即可下载。

内容提要

本书详细介绍了JavaScript编程。全书共分为24章,分别介绍了Web脚本编写和JavaScript语言的概念、JavaScript的基础知识、文档对象模型、JavaScript的高级功能、使用JavaScript创建多媒体应用程序、创建复杂脚本的技巧等知识。其中,每章内容均以前一章内容为基础。书中提供了简单直接的操作方法,读者能够从基础知识开始领会JavaScript编程的精髓。除了基本内容外,书中还提供了大量解决问题的说明、解决方案、提示信息等内容。另外在每一章的后面,还附加有实践练习、测试题和练习题,以便加深读者对基本概念的理解。

本书适合对互联网应用开发感兴趣的初中级用户,也可作为大中专院校相关专业的教材。

前 言

万维网最初只是一个简单的信息库，但是后来发展极快，现在已经成为重要的娱乐、教学、广告和通信工具。在万维网发展的同时，其相关工具也得到了发展。像 HTML 这样简单的标记语言中已经加入了一些真正的编程语言，JavaScript 就是其中之一。

不要让“编程”这个词吓倒。对许多人来讲，这个词让人联想到要整夜盯着屏幕，拼命要搞清楚用什么样精确的符号顺序可以得到满意的效果（别误解我的意思，我们中的一些人确实把这当成是享受）。

虽然 JavaScript 是一种编程语言，但是它非常简单。事实上，如果读者从前没有学习过编程，那么从这里学习编程是一个很好的开始。用 JavaScript 编程只需要很少的知识，在第 2 章中我们将编写第一个程序。

如果读者会用 HTML 编写一个网页，那么就能够非常简单地使用 JavaScript 来为其增色。JavaScript 程序可以只有一行，也可以是一个完整的应用程序。在这本书中，将从简单的脚本开始，逐渐过渡到复杂的应用程序，例如一个扑克牌游戏程序。本书还将介绍 JavaScript 的一些最新应用，比如 AJAX 远程脚本。

如果读者已经在开发网页方面花费了大量的时间，那么一定知道网络是在不断发展变化的，很难跟得上最新发展的语言和工具。本书将帮助读者在网络开发工具箱中添加另一个利器——JavaScript，相信读者一定会喜欢它的。

JavaScript 和 Web 标准

JavaScript 首次出现在浏览器上时，功能非常有限，为了充分利用 JavaScript 的功能，编程人员经常做到了极致。不幸的是，这样导致了一些不良做法，比如，脚本只适用于一种浏览器，这给 JavaScript 带来了一些负面影响。

现在，由于大多数浏览器都支持 W3C（万维网联盟）制定的标准和 AJAX 等新技术，JavaScript 的未来一片光明，这种新的、更可靠的脚本越来越受欢迎。新的脚本在重视添加交互性功能的同时，保证 HTML 既简明又符合标准，而不是刻意做得很“炫”。

在本书中，读者将学习到使用 JavaScript 和遵循网络标准的最佳方法。本书中所有示例都采用标准的技术，避免使用只适用于特定浏览器的特有技术，因此它们都可在大多数主流浏览器上工作。

怎样使用本书

本书分为 24 章。每章介绍 JavaScript 的一个主题。本书首先介绍 JavaScript 的基础知识，然后进入更高级的主题。

本书结构

本书共分为 6 个部分，每个部分重点介绍 JavaScript 的一个领域：

- 第 1 部分介绍 JavaScript，描述它与其他语言一致的地方，解释 JavaScript 的基本语言特征。这部分还介绍了把 JavaScript 与 Web 文档连接起来的文档对象模型(DOM)。
- 第 2 部分介绍 JavaScript 语言的基本要素：变量、函数、对象、循环和条件、内置函数。这部分还将介绍可以为 JavaScript 增添功能的第三程序库。
- 第 3 部分深入介绍几乎可以在所有 JavaScript 程序中应用的 DOM 对象，介绍了事件、窗口和表单。这部分还将介绍 CSS 样式表单和允许改变样式的 DOM 特性。最后还将介绍 W3C 的 DOM 标准，该标准允许使用 JavaScript 来修改页面的任何一部分。
- 第 4 部分介绍 JavaScript 的高级功能，一开始将介绍基本的脚本技术，使用该技术可以避免 JavaScript 影响 HTML 文档的功能性和有效性。这部分还将介绍如何对 JavaScript 应用程序进行调试。最后将介绍两种最先进的 JavaScript 功能：AJAX 和 Greasemonkey。
- 第 5 部分描述了用于处理图形、动画、声音和浏览器插件的 JavaScript 功能。
- 第 6 部分的重点是帮助读者创建完整的 JavaScript 应用程序。这部分将介绍如何创建下拉菜单、用 JavaScript 编写的扑克游戏以及其他一些示例，最后一章将介绍 JavaScript 将有哪些新发展，以及接下来应学习哪些语言。

本书约定

本书含有下列编排格式。

By the Way

注意：这部分提供了可以提高 JavaScript 编程效率的有用信息。

Did you know?

提示：这部分提供与正在阅读内容相关的参考信息。

Watch Out!

警告：这部分提醒读者注意在特定情况下可能出现的问题或者副作用。

与编程相关的术语和语言采用等宽字体。

实践练习：位于每章的最后，一步一步地指导读者如何创建自己的脚本或者如何使用该章介绍的技术，从而帮助读者利用学会的知识创建 JavaScript 实用程序。

问题与解答、测试题和练习题

在每一章的最后，有 3 个部分：“问题与解答”回答了一些与该章主题相关的最常见问题，“测试题”用来检验读者对该章内容的掌握程度，“练习题”可以让读者有机会获得与该章所讨论技术相关的更多经验。

示例代码下载

本书示例代码可从本书原出版公司网站下载。请登录 <http://www.sampublishing.com/bookstore/product.asp?isbn=0672328798&rl=1#info3>，（请注意：网址中最后部分“rl=1#info3”中前一个“1”为字母后一个“1”为数字。）单击“downloads”链接，再单击下面出现的 code.zip 链接即可下载。

作者网站

本书作者 Michael Moncur 维护着一个关于 JavaScript 的英文网站，其地址是：<http://www.jsworkshop.com/>。该网站定期更新 JavaScript 语言、DOM、脚本示例链接以及一些详细的指南性文章。

如果对本书有什么问题或者建议，发现了什么错误，或者在运行脚本的时候遇到什么困难，读者可以通过 E-mail 和作者联系，邮箱是 js15@starlingtech.com（请先浏览网站，看看你的问题是不是已经回答过了）。

目 录

第一部分 Web 脚本编写与 JavaScript 语言的概念

第 1 章 了解 JavaScript.....3

- 1.1 学习 Web 脚本编写基础3
 - 1.1.1 脚本和程序.....4
 - 1.1.2 JavaScript 简介.....4
- 1.2 在网页中如何嵌入 JavaScript.....5
 - 1.2.1 JavaScript 和 HTML5
 - 1.2.2 使用单独的 JavaScript
文件.....7
 - 1.2.3 事件.....7
- 1.3 浏览器和 JavaScript.....8
 - 1.3.1 文档对象模型 (DOM)8
 - 1.3.2 Internet Explorer.....8
 - 1.3.3 Netscape 和 Firefox8
 - 1.3.4 其他浏览器.....9
 - 1.3.5 JavaScript 的版本.....9
- 1.4 指定 JavaScript 的版本.....10
- 1.5 JavaScript 在浏览器之外的应用.....10
- 1.6 JavaScript 功能一览.....11
 - 1.6.1 改善导航功能.....11
 - 1.6.2 验证表单.....11
 - 1.6.3 特殊效果.....11
 - 1.6.4 远程脚本技术 (AJAX)11

- 1.7 JavaScript 的替代品 12
 - 1.7.1 Java..... 12
 - 1.7.2 ActiveX 12
 - 1.7.3 VBScript..... 12
 - 1.7.4 CGI 和服务端脚本
技术..... 13
- 1.8 小结 13
- 1.9 问题与解答 14
 - 1.10 测试题 14
 - 1.11 测试题答案 14
 - 1.12 练习题 15

第 2 章 创建简单的脚本..... 17

- 2.1 脚本编写的工具 17
 - 2.1.1 文本编辑器 18
 - 2.1.2 浏览器 19
- 2.2 在 JavaScript 中显示时间 19
- 2.3 开始编写脚本 19
- 2.4 添加 JavaScript 语句 20
 - 2.4.1 在变量中储存数据 20
 - 2.4.2 计算结果 20
- 2.5 创建输出 21
- 2.6 在网页中添加脚本 21
- 2.7 测试脚本 22
 - 2.7.1 修改脚本 23
 - 2.7.2 处理 JavaScript 中的

第4章 使用文档对象模型 (DOM)39

第二部分 学习 JavaScript 基础

第 5 章 使用变量、字符串和数组..... 51

5.8.2 分离字符串.....63	7.2.5 使用 do...while 循环.....92
5.8.3 字符串数组的排序.....64	7.3 使用循环.....93
5.9 数值数组的排序.....64	7.3.1 创建无穷循环.....93
5.10 实践练习: 排序并显示名字.....64	7.3.2 退出循环.....93
5.11 小结.....66	7.3.3 继续循环.....94
5.12 问题与解答.....67	7.4 循环遍历对象属性.....94
5.13 测试题.....67	7.5 实践练习: 处理数组和循环.....95
5.14 测试题答案.....68	7.6 小结.....97
5.15 练习题.....68	7.7 问题与解答.....97
第 6 章 使用函数和对象.....69	7.8 测试题.....98
6.1 使用函数.....69	7.9 测试题答案.....99
6.1.1 定义函数.....70	7.10 练习题.....99
6.1.2 调用函数.....71	第 8 章 使用内置函数和程序库.....101
6.1.3 返回值.....72	8.1 使用 Math 对象.....101
6.2 对象简介.....73	8.1.1 舍入和截取.....101
6.2.1 创建对象.....74	8.1.2 生成随机数.....102
6.2.2 对象属性和值.....74	8.1.3 其他 Math 函数.....102
6.2.3 了解方法.....74	8.2 使用 Math 函数.....102
6.3 使用对象来简化脚本.....74	8.3 使用 with 关键字.....104
6.3.1 定义对象.....75	8.4 使用日期.....105
6.3.2 定义对象的方法.....75	8.4.1 创建 Date 对象.....105
6.3.3 创建对象实例.....76	8.4.2 设置 Date 的值.....105
6.4 扩展内置对象.....77	8.4.3 读取 Date 的值.....106
6.5 实践练习: 使用对象保存数据.....78	8.4.4 使用时区.....106
6.6 小结.....80	8.4.5 日期格式的转换.....107
6.7 问题与解答.....80	8.5 使用第三方程序库.....107
6.8 测试题.....80	8.5.1 Prototype.....107
6.9 测试题答案.....81	8.5.2 Script.aculo.us.....108
6.10 练习题.....81	8.5.3 AJAX 框架.....108
第 7 章 用条件和循环控制流程.....83	8.6 其他程序库.....109
7.1 If 语句.....84	8.7 实践练习: 用程序库增添效果.....109
7.1.1 条件运算符.....84	8.7.1 下载程序库.....109
7.1.2 条件与逻辑运算符.....85	8.7.2 包含文件.....110
7.1.3 关键字 else.....86	8.7.3 使用效果.....110
7.2 使用简写的条件表达式.....86	8.7.4 构建脚本.....110
7.2.1 用 if 和 else 测试多种条件.....87	8.8 小结.....112
7.2.2 使用带 switch 的多个条件.....89	8.9 问题与解答.....112
7.2.3 使用 for 循环.....90	8.10 测试题.....112
7.2.4 使用 while 循环.....92	8.11 测试题答案.....113
	8.12 练习题.....113

第三部分 深入学习 DOM

第 9 章 事件响应117

- 9.1 认识事件处理程序.....117
 - 9.1.1 对象与事件.....118
 - 9.1.2 创建事件处理程序.....118
 - 9.1.3 使用 JavaScript 定义事件
处理程序.....119
 - 9.1.4 支持多个事件处理程序...119
 - 9.1.5 使用 event 对象.....120
 - 9.1.6 Internet Explorer 的 event
属性.....121
 - 9.1.7 Netscape 和 Firefox 的
event 属性.....121
- 9.2 使用鼠标事件.....122
 - 9.2.1 移至和移开.....122
 - 9.2.2 使用 onMouseMove
事件.....122
 - 9.2.3 常态和按下（以及单击）
.....122
- 9.3 使用键盘事件.....125
- 9.4 使用 onLoad 和 onUnload 事件...127
- 9.5 实践练习：为网页添加链接
说明.....127
- 9.6 小结.....130
- 9.7 问题与解答.....131
- 9.8 测试题.....131
- 9.9 测试题答案.....132
- 9.10 练习题.....132

第 10 章 使用窗口和框架133

- 10.1 用对象控制窗口.....133
 - 10.1.1 window 对象的属性.....134
 - 10.1.2 创建新窗口.....134
 - 10.1.3 打开和关闭窗口.....135
- 10.2 移动和调整窗口大小.....136
- 10.3 使用超时功能.....137
- 10.4 显示对话框.....139
- 10.5 使用框架.....141
 - 10.5.1 为框架使用 JavaScript
对象.....141

10.5.2 frames 数组.....142

- 10.6 实践练习：在 JavaScript 中
使用框架.....142
- 10.7 小结.....144
- 10.8 问题与解答.....144
- 10.9 测试题.....144
- 10.10 测试题答案.....145
- 10.11 练习题.....145

第 11 章 利用表单获取数据.....147

- 11.1 HTML 表单基础.....147
- 11.2 在 JavaScript 中使用 form
对象.....148
 - 11.2.1 form 对象的属性.....148
 - 11.2.2 提交和重置表单.....149
 - 11.2.3 检测表单事件.....149
- 11.3 编制表单元素的脚本.....149
 - 11.3.1 文本字段.....150
 - 11.3.2 文本区域.....150
 - 11.3.3 处理表单中的文本.....150
 - 11.3.4 按钮.....151
 - 11.3.5 复选框.....151
 - 11.3.6 单选按钮.....152
 - 11.3.7 下拉列表.....153
- 11.4 显示表单数据.....154
- 11.5 通过邮件发送表单结果.....155
- 11.6 实践练习：验证表单.....156
- 11.7 小结.....158
- 11.8 问题与解答.....158
- 11.9 测试题.....159
- 11.10 测试题答案.....159
- 11.11 练习题.....160

第 12 章 使用样式表161

- 12.1 样式与内容.....161
- 12.2 定义和使用 CSS 样式.....162
 - 12.2.1 创建规则.....162
 - 12.2.2 设置指定元素的样式...163
 - 12.2.3 使用 id 属性.....163
 - 12.2.4 使用类.....164
- 12.3 使用 CSS 属性.....164

12.3.1 文本对齐.....	164	14.1.4 节点的方法.....	187
12.3.2 改变颜色和背景图像	165	14.2 隐藏和显示对象.....	187
12.3.3 使用字体.....	166	14.3 在页面中修改文本.....	189
12.3.4 边距和边框.....	166	14.4 为页面添加文本.....	190
12.3.5 样式表的单位.....	166	14.5 实践练习：创建导航树.....	192
12.4 创建一个简单的样式表.....	167	14.6 小结.....	194
12.5 使用外部样式表.....	169	14.7 问题与解答.....	195
12.5.1 链接外部样式表.....	169	14.8 测试题.....	195
12.5.2 创建外部.css 文件.....	169	14.9 测试题答案.....	195
12.6 用 JavaScript 控制样式.....	169	14.10 练习题.....	196
12.7 实践练习：创建动态样式	170		
12.8 小结.....	172	第四部分 使用 JavaScript 的高级功能	
12.9 问题与解答.....	173	第 15 章 编写规范型脚本	199
12.10 测试题.....	173	15.1 编写脚本的最佳方法.....	199
12.11 测试题答案.....	174	15.1.1 内容、展现和行为.....	200
12.12 练习题.....	174	15.1.2 渐进式提高.....	200
第 13 章 使用 W3C 的 DOM.....	175	15.1.3 添加事件处理程序.....	201
13.1 DOM 和动态 HTML.....	175	15.1.4 Web 标准：浏览器 无关性.....	203
13.2 理解 DOM 结构	176	15.1.5 为代码编写文档.....	203
13.2.1 节点.....	177	15.1.6 可用性.....	203
13.2.2 父与子.....	177	15.1.7 设计模型	204
13.2.3 兄弟.....	177	15.1.8 可访问性.....	204
13.3 创建可定位元素（层）	177	15.2 读取浏览器的信息.....	205
13.3.1 设置对象的位置和大小.....	178	15.2.1 显示浏览器的信息.....	205
13.3.2 设定溢出属性.....	179	15.2.2 处理特殊的浏览器.....	206
13.3.3 使用可见性属性.....	179	15.3 编写跨浏览器的脚本.....	208
13.3.4 设置背景和边框属性	179	15.3.1 功能检测技术.....	208
13.3.5 用 JavaScript 控制定位.....	180	15.3.2 处理浏览器异常.....	209
13.4 实践练习：创建可移动的层	180	15.4 为不支持 JavaScript 的浏览器 提供支持	209
13.5 小结.....	183	15.4.1 使用<noscript>标记	210
13.6 问题与解答.....	183	15.4.2 保持 JavaScript 的功能 可选.....	210
13.7 测试题.....	183	15.4.3 避免错误.....	211
13.8 测试题答案.....	184	15.5 实践练习：创建规范型脚本	211
13.9 练习题.....	184	15.6 小结.....	214
第 14 章 使用高级 DOM 功能.....	185	15.7 问题与解答.....	214
14.1 使用 DOM 节点	185	15.8 测试题.....	214
14.1.1 基本节点属性.....	186	15.9 测试题答案.....	215
14.1.2 节点关系属性.....	186		
14.1.3 文档方法.....	186		

15.10 练习题	215	17.1.2 后台	236
第 16 章 调试 JavaScript 应用程序	217	17.1.3 XML	236
16.1 防止 Bug	217	17.1.4 AJAX 的典型应用	237
16.1.1 养成良好的编程习惯	217	17.1.5 框架和库	237
16.1.2 常见错误的预防	218	17.1.6 AJAX 的局限性	238
16.2 基本调试工具	219	17.2 使用 XMLHttpRequest	238
16.2.1 Firefox 的 JavaScript 控制台	219	17.2.1 创建请求	238
16.2.2 在 Internet Explorer 中显示错误信息	220	17.2.2 打开 URL	239
16.2.3 警告信息	220	17.2.3 发送请求	239
16.2.4 使用注释功能	221	17.2.4 等待响应	239
16.2.5 其他调试工具	221	17.2.5 解释响应数据	240
16.3 创建错误处理程序	221	17.3 创建简单的 AJAX 库	240
16.3.1 使用 onerror 属性	222	17.3.1 ajaxRequest() 函数	241
16.3.2 显示错误信息	222	17.3.2 ajaxResponse() 函数	241
16.3.3 使用 try 和 catch	223	17.3.3 使用 AJAX 库	241
16.4 高级调试工具	224	17.4 使用 AJAX 库编写 AJAX 测验程序	241
16.4.1 Web Developer 工具栏 (用于 Firefox)	224	17.4.1 HTML 文件	242
16.4.2 Developer 工具栏 (适用于 Internet Explorer)	225	17.4.2 XML 文件	243
16.4.3 DOM Inspector (用于 Firefox)	225	17.4.3 JavaScript 文件	243
16.4.4 查看生成的源代码	226	17.4.4 测试示例	245
16.4.5 JavaScript Shell	226	17.5 调试 AJAX 应用程序	246
16.5 实践练习: 调试脚本	227	17.6 实践练习: 制作一个实时查询表单	246
16.5.1 测试脚本	228	17.6.1 HTML 表单	246
16.5.2 解决问题	228	17.6.2 PHP 后台	247
16.5.3 重新测试	229	17.6.3 JavaScript 前端	249
16.6 小结	231	17.6.4 执行程序	250
16.7 问题与解答	231	17.7 小结	251
16.8 测试题	232	17.8 问题与解答	251
16.9 测试题答案	232	17.9 测试题	251
16.10 练习题	232	17.10 测试题答案	252
第 17 章 AJAX: 远程脚本技术	235	17.11 练习题	252
17.1 AJAX 简介	235	第 18 章 Greasemonkey: 使用 JavaScript 增强页面功能	253
17.1.1 JavaScript 客户端 (前端)	236	18.1 Greasemonkey 插件简介	253
17.1.2 后台	236	18.1.1 在 Firefox 中安装 Greasemonkey 插件	254
17.1.3 XML	236	18.1.2 Internet Explorer 的 Turnabout 插件	255
17.1.4 AJAX 的典型应用	237		
17.1.5 框架和库	237		
17.1.6 AJAX 的局限性	238		
17.2 使用 XMLHttpRequest	238		
17.2.1 创建请求	238		
17.2.2 打开 URL	239		
17.2.3 发送请求	239		
17.2.4 等待响应	239		
17.2.5 解释响应数据	240		
17.3 创建简单的 AJAX 库	240		
17.3.1 ajaxRequest() 函数	241		
17.3.2 ajaxResponse() 函数	241		
17.3.3 使用 AJAX 库	241		
17.4 使用 AJAX 库编写 AJAX 测验程序	241		
17.4.1 HTML 文件	242		
17.4.2 XML 文件	243		
17.4.3 JavaScript 文件	243		
17.4.4 测试示例	245		
17.5 调试 AJAX 应用程序	246		
17.6 实践练习: 制作一个实时查询表单	246		
17.6.1 HTML 表单	246		
17.6.2 PHP 后台	247		
17.6.3 JavaScript 前端	249		
17.6.4 执行程序	250		
17.7 小结	251		
17.8 问题与解答	251		
17.9 测试题	251		
17.10 测试题答案	252		
17.11 练习题	252		

18.1.3	其他浏览器	255
18.1.4	用户脚本的安全性	256
18.2	使用用户脚本	256
18.2.1	查找脚本	256
18.2.2	安装脚本	256
18.2.3	管理脚本	256
18.2.4	测试用户脚本	258
18.2.5	激活或禁用 Greasemonkey 或 Turnabout	258
18.3	创建自己的用户脚本	258
18.3.1	创建一个简单的用户 脚本	258
18.3.2	描述用户脚本	259
18.3.3	测试脚本	259
18.3.4	Greasemonkey API 函数	260
18.3.5	创建专用站点脚本	261
18.3.6	调试用户脚本	263
18.4	实践练习：创建用户脚本	263
18.4.1	运行过程	264
18.4.2	使用脚本	265
18.5	小结	265
18.6	问题与解答	266
18.7	测试题	266
18.8	测试题答案	267
18.9	练习题	267

第五部分 使用 JavaScript 创建 多媒体应用程序

第 19 章 使用图像和动画 271

19.1	使用动态图像	271
19.1.1	使用 image 对象	271
19.1.2	预加载图像	272
19.2	创建 Rollover（鼠标翻转） 效果	272
19.2.1	通过 JavaScript 创建 Rollover 效果	273
19.2.2	使用 CSS 而不是 JavaScript 实现 Rollover 效果	274
19.2.3	使用 CSS 技术创建图形 化的 rollover 效果	275

19.3	制作简单的 JavaScript 幻灯 效果	277
19.3.1	HTML 文件	277
19.3.2	JavaScript 文件	278
19.4	实践练习：向幻灯中添加 动画效果	279
19.4.1	HTML 文件	280
19.4.2	CSS 文件	280
19.4.3	JavaScript 脚本	281
19.4.4	整合所有技术	283
19.5	小结	284
19.6	问题与解答	284
19.7	测试题	284
19.8	测试题答案	285
19.9	练习题	285

第 20 章 使用声音和插件 287

20.1	插件介绍	287
20.1.1	<embed>和<object>标签	288
20.1.2	理解 MIME 类型	288
20.1.3	在 JavaScript 中使用插件	288
20.1.4	插件功能检测	289
20.2	JavaScript 和 Flash	289
20.2.1	ActionScript	289
20.2.2	JavaScript 与 Flash 之间的交互	290
20.2.3	在 JavaScript 中嵌入 Flash	290
20.3	使用 JavaScript 处理音频	290
20.3.1	音频格式	291
20.3.2	音频插件	291
20.3.3	嵌入音频	291
20.3.4	使用 JavaScript 控制 音频	292
20.3.5	检测当前浏览支持的 音频功能	292
20.3.6	使用 Flash	293
20.4	使用 JavaScript 测试音频	293
20.5	实践练习：使用鼠标播放音乐	294
20.5.1	示例的 HTML 文档	295
20.5.2	CSS 样式单	295

20.5.3	播放音频	296
20.5.4	嵌入音频	296
20.5.5	整合所有技术	297
20.6	小结	298
20.7	问题与解答	298
20.8	测试题	299
20.9	测试题答案	299
20.10	练习题	299

第六部分 创建复杂脚本

第 21 章 创建 JavaScript 下拉菜单303

21.1	设计下拉菜单	303
21.1.1	创建 HTML 标记	304
21.1.2	使用 CSS 设计菜单布局	305
21.2	使用脚本来设置下拉菜单的 行为	308
21.2.1	设置菜单	308
21.2.2	显示子菜单	308
21.2.3	隐藏子菜单	309
21.2.4	完成脚本	309
21.3	实践练习：利用 CSS 增强 菜单	312
21.4	小结	314
21.5	问题与解答	314
21.6	测试题	315
21.7	测试题答案	315
21.8	练习题	315

第 22 章 创建 JavaScript 游戏317

22.1	游戏简介	317
22.1.1	游戏玩法	317
22.1.2	得分计算	318
22.1.3	创建图形	319
22.2	创建 HTML 文档	319
22.3	创建脚本	321
22.3.1	使用对象存储纸牌	321
22.3.2	构建游戏板	322
22.3.3	洗牌	322
22.3.4	将牌放到游戏板上	323
22.3.5	计算行、列和对角线	

得分	324
----	-----

23.3.6	合计得分	325
--------	------	-----

23.3.7	结束游戏	326
--------	------	-----

22.4	利用 CSS 添加样式	326
------	-------------	-----

22.5	实践练习：组合应用技术	327
------	-------------	-----

22.6	小结	332
------	----	-----

22.7	问题与解答	332
------	-------	-----

22.8	测试题	333
------	-----	-----

22.9	测试题答案	333
------	-------	-----

22.10	练习题	333
-------	-----	-----

第 23 章 创建 JavaScript 应用程序 335

23.1	创建滚动窗口	335
------	--------	-----

23.1.1	HTML 文档	335
--------	---------	-----

23.1.2	CSS 文件	336
--------	--------	-----

23.1.3	JavaScript 文件	337
--------	---------------	-----

23.2	利用 JavaScript 在 CSS 样式 表之间切换	338
------	---------------------------------	-----

23.2.1	创建 HTML 文档	338
--------	------------	-----

23.2.2	创建第一张样式表	340
--------	----------	-----

23.2.3	创建第二张样式表	341
--------	----------	-----

23.2.4	创建脚本	341
--------	------	-----

23.3	实践练习：创建动态表单	342
------	-------------	-----

23.3.1	创建 HTML 文档	343
--------	------------	-----

23.3.2	添加脚本	344
--------	------	-----

23.4	小结	346
------	----	-----

23.5	问题与解答	346
------	-------	-----

23.6	测试题	346
------	-----	-----

23.7	测试题答案	347
------	-------	-----

23.8	练习题	347
------	-----	-----

第 24 章 JavaScript 的未来 349

24.1	学习 JavaScript 高级技巧	349
------	--------------------	-----

24.2	未来的 Web 技术	350
------	------------	-----

24.2.1	JavaScript 的未来版本	350
--------	------------------	-----

24.2.2	DOM 的未来版本	350
--------	-----------	-----

24.2.3	XML (可扩展标记 语言)	350
--------	-------------------	-----

24.2.4	XHTML (可扩展超 文本标记语言)	351
--------	------------------------	-----

24.2.5	XSL (可扩展样式表	
--------	-------------	--