

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
- “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

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

JavaScript

入门经典（第4版）（修订版）

[美] Michael Moncur 著
王军 译



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

JavaScript

入门经典 (第4版) (修订版)

[美] Michael Moncur 著
王军 译



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

JavaScript入门经典：第4版 / (美) 蒙库尔
(Moncur, M.) 著；王军译. — 修订本. — 北京：人民
邮电出版社，2012.7
ISBN 978-7-115-28596-6

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第121793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) (修订版)

- ◆ 著 [美] Michael Moncur
- 译 王 军
- 责任编辑 陈冀康
- ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市潮河印业有限公司印刷
- ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：25
字数：619 千字 2012 年 7 月第 2 版
印数：11 501-14 500 册 2012 年 7 月河北第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字：01-2012-4890 号

ISBN 978-7-115-28596-6

定价：49.00 元

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

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及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 Web 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。

不要被“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。本书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。

如果读者已经开发网页很长一段时间了，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。

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。遗憾的是，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，因此它们都可以在大多数主流浏览器上工作。

怎样使用本书

全书分为 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。

- 第一部分介绍 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)。
- 第二部分介绍 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 增加功能的第三程序库。
- 第三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 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。
- 第四部分介绍 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，即 AJAX 和 Greasemonkey。
- 第五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。
- 第六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：这部分给出了与正在阅读的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.informit.com/product.aspx?isbn=0672328798>，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 与作者联系，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	1.7.1 Java	12
1.1 学习 Web 脚本编写基础	3	1.7.2 ActiveX	12
1.1.1 脚本和程序	4	1.7.3 VBScript	12
1.1.2 JavaScript 简介	4	1.7.4 CGI 和服务端脚本 技术	13
1.2 在网页中如何嵌入 JavaScript	5	1.8 小结	13
1.2.1 JavaScript 和 HTML	5	1.9 问题与解答	13
1.2.2 使用单独的 JavaScript 文件	7	1.10 测试题	14
1.2.3 事件	7	1.11 测试题答案	14
1.3 浏览器和 JavaScript	8	1.12 练习题	15
1.3.1 文档对象模型 (DOM)	8	第 2 章 创建简单的脚本	17
1.3.2 Internet Explorer	8	2.1 脚本编写的工具	17
1.3.3 Netscape 和 Firefox	8	2.1.1 文本编辑器	18
1.3.4 其他浏览器	9	2.1.2 浏览器	19
1.3.5 JavaScript 的版本	9	2.2 在 JavaScript 中显示时间	19
1.4 指定 JavaScript 的版本	10	2.3 开始编写脚本	19
1.5 JavaScript 在浏览器之外的应用	10	2.4 添加 JavaScript 语句	20
1.6 JavaScript 功能一览	11	2.4.1 在变量中存储数据	20
1.6.1 改善导航功能	11	2.4.2 计算结果	20
1.6.2 验证表单	11	2.5 创建输出	21
1.6.3 特殊效果	11	2.6 在网页中添加脚本	21
1.6.4 AJAX	11	2.7 测试脚本	22
1.7 JavaScript 的替代技术	11	2.7.1 修改脚本	23
		2.7.2 处理 JavaScript 中的 错误	24
		2.8 实践练习: 使用一个单独的	

JavaScript 文件	26	4.5 使用 location 对象	44
2.9 小结	27	4.6 实践练习: 创建“后退”和 “前进”按钮	45
2.10 问题与解答	27	4.7 小结	46
2.11 测试题	28	4.8 问题与解答	46
2.12 测试题答案	28	4.9 测试题	47
2.13 练习题	28	4.10 测试题答案	47
第 3 章 开始 JavaScript 编程	29	4.11 练习题	47
3.1 基本概念	29	第二部分 学习 JavaScript 基础	
3.1.1 语句	29	第 5 章 使用变量、字符串和数组	51
3.1.2 用函数来组合任务	30	5.1 使用变量	51
3.1.3 变量	30	5.1.1 选择变量名称	52
3.1.4 理解对象	30	5.1.2 使用局部变量和全局 变量	52
3.1.5 条件语句	31	5.1.3 给变量赋值	53
3.1.6 循环语句	31	5.2 理解表达式和运算符	54
3.1.7 事件处理程序	32	5.2.1 使用 JavaScript 运算符	54
3.1.8 最先运行哪个脚本	33	5.2.2 运算符的优先级	54
3.2 JavaScript 语法规则	33	5.3 JavaScript 的数据类型	55
3.2.1 区分大小写	33	5.4 数据类型之间的转换	56
3.2.2 变量、对象和函数的名称	33	5.5 使用 String 对象	56
3.2.3 保留字	34	5.5.1 创建 String 对象	57
3.2.4 空格	34	5.5.2 给变量赋值	57
3.3 使用注释	34	5.5.3 计算字符串长度	58
3.4 编写 JavaScript 的好习惯	34	5.5.4 字符串大小写转换	59
3.5 实践练习: 使用事件处理程序	35	5.6 使用子字符串	59
3.6 小结	36	5.6.1 使用字符串的一部分	59
3.7 问题与解答	36	5.6.2 获取单个字符	60
3.8 测试题	37	5.6.3 查找子字符串	60
3.9 测试题答案	37	5.7 使用数值数组	61
3.10 练习题	38	5.7.1 创建数值数组	61
第 4 章 使用文档对象模型 (DOM)	39	5.7.2 理解数组的长度	62
4.1 认识文档对象模型	39	5.7.3 存取数组元素	62
4.1.1 DOM 的历史	40	5.8 使用字符串数组	62
4.1.2 DOM 的分级标准	40	5.8.1 建立字符串数组	63
4.2 使用 window 对象	41	5.8.2 分离字符串	63
4.3 处理 Web 文档	41	5.8.3 字符串数组的排序	64
4.3.1 获得文档的信息	41	5.9 数值数组的排序	64
4.3.2 在文档中写入文字	42	5.10 实践练习: 排序并显示名字	64
4.3.3 使用 link 和 anchor 对象	43		
4.4 访问浏览器的 history 对象	43		

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
7.2.5 使用 do...while 循环	92	8.12 练习题	113
7.3 使用循环	93	第三部分 深入学习 DOM	
7.3.1 创建无穷循环	93	第 9 章 事件响应	117
7.3.2 退出循环	93		

9.1 认识事件处理程序	117	10.7 小结	144
9.1.1 对象与事件	118	10.8 问题与解答	144
9.1.2 创建事件处理程序	118	10.9 测试题	144
9.1.3 使用 JavaScript 定义事件 处理程序	119	10.10 测试题答案	145
9.1.4 支持多个事件处理程序	119	10.11 练习题	145
9.1.5 使用 event 对象	120		
9.1.6 Internet Explorer 的 event 属性	121	第 11 章 利用表单获取数据	147
9.1.7 Netscape 和 Firefox 的 event 属性	121	11.1 HTML 表单基础	147
9.2 使用鼠标事件	122	11.2 在 JavaScript 中使用 form 对象	148
9.2.1 移至和移开	122	11.2.1 form 对象的属性	148
9.2.2 使用 onMouseMove 事件	122	11.2.2 提交和重置表单	149
9.2.3 常态和按下 (以及单击)	122	11.2.3 检测表单事件	149
9.3 使用键盘事件	125	11.3 编制表单元素的脚本	149
9.4 使用 onLoad 和 onUnload 事件	127	11.3.1 文本字段	150
9.5 实践练习: 为网页添加链接 说明	127	11.3.2 文本区域	150
9.6 小结	130	11.3.3 处理表单中的文本	150
9.7 问题与解答	131	11.3.4 按钮	151
9.8 测试题	131	11.3.5 复选框	151
9.9 测试题答案	132	11.3.6 单选按钮	152
9.10 练习题	132	11.3.7 下拉列表	153
第 10 章 使用窗口和框架	133	11.4 显示表单数据	154
10.1 用对象控制窗口	133	11.5 通过邮件发送表单结果	155
10.1.1 window 对象的属性	134	11.6 实践练习: 验证表单	156
10.1.2 创建新窗口	134	11.7 小结	158
10.1.3 打开和关闭窗口	135	11.8 问题与解答	158
10.2 移动和调整窗口大小	136	11.9 测试题	159
10.3 使用超时功能	137	11.10 测试题答案	159
10.4 显示对话框	139	11.11 练习题	160
10.5 使用框架	141		
10.5.1 为框架使用 JavaScript 对象	141	第 12 章 使用样式表	161
10.5.2 frames 数组	142	12.1 样式与内容	161
10.6 实践练习: 在 JavaScript 中 使用框架	142	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
		12.3.2 改变颜色和背景图像	165
		12.3.3 使用字体	166

12.3.4 边距和边框	166	14.3 在页面中修改文本	189
12.3.5 样式表的单位	166	14.4 为页面添加文本	190
12.4 创建一个简单的样式表	167	14.5 实践练习：创建导航树	192
12.5 使用外部样式表	169	14.6 小结	194
12.5.1 链接外部样式表	169	14.7 问题与解答	195
12.5.2 创建外部.css 文件	169	14.8 测试题	195
12.6 用 JavaScript 控制样式	169	14.9 测试题答案	195
12.7 实践练习：创建动态样式	170	14.10 练习题	196
12.8 小结	172		
12.9 问题与解答	173	第四部分 使用 JavaScript 的高级功能	
12.10 测试题	173		
12.11 测试题答案	174	第 15 章 编写规范型脚本	199
12.12 练习题	174		
第 13 章 使用 W3C 的 DOM	175	15.1 编写脚本的最佳方法	199
13.1 DOM 和动态 HTML	175	15.1.1 内容、展现和行为	200
13.2 理解 DOM 结构	176	15.1.2 渐进式提高	200
13.2.1 节点	177	15.1.3 添加事件处理程序	201
13.2.2 父与子	177	15.1.4 Web 标准：浏览器 无关性	203
13.2.3 兄弟	177	15.1.5 为代码编写文档	203
13.3 创建可定位元素（层）	177	15.1.6 可用性	203
13.3.1 设置对象的位置和 大小	178	15.1.7 设计模型	204
13.3.2 设定溢出属性	179	15.1.8 可访问性	204
13.3.3 使用可见性属性	179	15.2 读取浏览器的信息	205
13.3.4 设置背景和边框属性	179	15.2.1 显示浏览器的信息	205
13.3.5 用 JavaScript 控制定位	180	15.2.2 处理特殊的浏览器	206
13.4 实践练习：创建可移动的层	180	15.3 编写跨浏览器的脚本	208
13.5 小结	183	15.3.1 功能检测技术	208
13.6 问题与解答	183	15.3.2 处理浏览器异常	209
13.7 测试题	183	15.4 为不支持 JavaScript 的浏览器 提供支持	209
13.8 测试题答案	184	15.4.1 使用<noscript>标记	210
13.9 练习题	184	15.4.2 保持 JavaScript 的功能 可选	210
第 14 章 使用高级 DOM 功能	185	15.4.3 避免错误	211
14.1 使用 DOM 节点	185	15.5 实践练习：创建规范型脚本	211
14.1.1 基本节点属性	186	15.6 小结	214
14.1.2 节点关系属性	186	15.7 问题与解答	214
14.1.3 文档方法	186	15.8 测试题	214
14.1.4 节点的方法	187	15.9 测试题答案	215
14.2 隐藏和显示对象	187	15.10 练习题	215

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
		18.1.2 Internet Explorer 的 Turnabout 插件	255
		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
23.3.5	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 (可扩展样式表语言)	352
24.3	为未来做好准备	352
24.3.1	保持脚本兼容性	352
24.3.2	保持 HTML 兼容	353
24.3.3	详细编制文档	353
24.4	继续学习其他语言	353
24.5	实践练习: 创建拖放式对象	354
24.5.1	HTML 文档	354
24.5.2	CSS 样式表	355
24.5.3	实现拖放	356
24.5.4	JavaScript 文件	357
24.6	小结	359
24.7	问题与解答	359
24.8	测试题	360
24.9	测试题答案	360
24.10	练习题	360

第七部分 附录

附录 A	其他 JavaScript 资源	363
------	------------------------	-----

A.1	JavaScript 网站	363
A.2	Web 开发站点	363

附录 B	JavaScript 开发人员工具	365
------	-------------------------	-----

B.1	HTML 和文本编辑器	365
B.1.1	HomeSite	365
B.1.2	TopStyle	365
B.1.3	FrontPage	366
B.1.4	BBEdit	366
B.1.5	文本编辑器	366
B.2	HTML 验证工具	366
B.3	调试工具	367

附录 C	术语表	369
------	-----------	-----

附录 D	JavaScript 快速参考	373
------	-----------------------	-----

D.1	内置对象	373
D.1.1	数组	373
D.1.2	字符串	374
D.1.3	Math	374
D.1.4	Date	375
D.2	创建和自定义对象	376
D.2.1	创建对象	376
D.2.2	自定义对象	377
D.3	JavaScript 语句	377
D.3.1	注释	377
D.3.2	break	377
D.3.3	continue	377
D.3.4	for	378
D.3.5	for...in	378
D.3.6	function	378
D.3.7	if...else	378
D.3.8	return	379
D.3.9	var	379
D.3.10	while	379
D.4	JavaScript 内置函数	379
D.4.1	eval	379
D.4.2	parseInt	379
D.4.3	parseFloat	380

附录 E	DOM 快速参考	381
------	----------------	-----

E.1	DOM Level 0	381
E.1.1	window	381
E.1.2	location	382
E.1.3	history	382
E.1.4	document	382
E.1.5	navigator	382
E.2	DOM Level 1	383
E.2.1	基本的节点属性	383
E.2.2	关系属性	383
E.2.3	偏置属性	383
E.2.4	样式属性	384
E.2.5	节点方法	384
E.2.6	文档对象方法和属性	384

第一部分

Web 脚本编写与 JavaScript 语言的概念

第 1 章 了解 JavaScript

第 2 章 创建简单的脚本

第 3 章 开始 JavaScript 编程

第 4 章 使用文档对象模型 (DOM)