

## <<论道HTML5>>

### 图书基本信息

书名：<<论道HTML5>>

13位ISBN编号：9787115278708

10位ISBN编号：7115278709

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：秀野堂主,蒋宇捷,罗 睿

页数：300

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：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;论道HTML5&gt;&gt;

## 前言

在这样一个飞速发展的时代，写一本在这个时代中最为耀眼、更新最快的技术（即HTML5）的书，对于我们HTML5研究小组来说，是一件让人非常忐忑的事情，特别是在行业标准尚在草案阶段，还在不断地进行吸收和优化的情况下，我们怀着对HTML5的热情和希望，战战兢兢地写下此书。

W3C官方说，HTML5标准将于2014年正式发布，但是令人惊奇的是，大量的用户和各大厂商已经迫不及待地投入到HTML5的怀抱中，促进了HTML5的广泛应用。连软件界的巨人微软公司，也被动地对浏览器进行改良和研发，推出了目前对HTML5提供支持但并不太友好的IE9。

有很多人说HTML5标准有着巨大的魅力和市场前景，这是一场技术革命，并且会在不远的将来改变和影响我们的生活、工作和学习等，也有人说HTML5是业内巨头的标准之争、利益之争。

据我们分析，每项行业标准都是业内巨头之争，并不仅仅是HTML5。

在我们看来，如果一项标准可以让用户最终受益（降低成本，提高效率，安全有保障），那么这个标准就是好标准，就应该被广泛接受和推广。

正因为如此，我们HTML5研究小组才决定：哪怕有风险，也要写出一本关于HTML5的普及和推广型的书，帮助广大读者了解和学习HTML5，探索和思考HTML5。

如果说Web是计算机应用的未来，那么以HTML5和JavaScript为代表的Web技术则是Web的未来。

本书的主要目标读者如下： 网页设计与制作的初学者与从业人员； 高校计算机专业的学生； 网络培训学校的学员； 各类从事桌面应用程序开发的程序员； 各类有兴趣推动并从事Web应用开发的人。

本书提供了一些技术案例和方案的构想，对HTML5标准的规划、制定和应用也提出了我们自己的一些思考和探索。

读者在阅读这些内容的时候，希望能够注意到作者的良苦用心，并促进读者的思考。

本书共分7章。

第1章通过对HTML5新的语义和标签的变化，并通过制作一个小网站，来了解HTML5网站的初步架构。

同时，我们也引入了网站建设的制作规范、常规工业流程及我们习惯的调试环境、方法和常用工具等，这些资料对读者在工作中有一定的帮助和指导意义。

第2章通过引入CSS3的各种特效，完善了一个HTML5网站的全部初级视觉表现。

其实，这些效果在很多网站上都有一些教程和介绍，如www.xiuyetang.com（秀野堂主的个人网站）上就有比较全面的应用。

第3章开始引入HTML5最精彩的API概念，即Web App的概念，将HTML5的应用拓展至各个领域。作者写本章的目的在于承上（Web页面技术部分）启下（Web应用技术部分）地介绍和索引HTML5标准，并将Web API作为目前Web技术的一个分水岭予以全面展示。

我们认为Web App是HTML 4时代的终结，也是HTML5时代的开端。

HTML5在Drag&Drop（拖曳）、File API、Web Worker（进程级的异步处理）、History API、WebSocket、WebGL、localStorage、Canvas、Geolocation延伸出的LBS（Location Based Service）、Web SQL（已被停用和废弃）等上都有了前所未有的进步。

第4章全面介绍了Canvas 2D。

第5章向读者展示了在手机浏览器上开发HTML5相关应用的案例。

第6章结合WebSocket API讲解了3个案例，并引入了时下较为流行的Node.js环境。

第7章结合localStorage和Web Worker，介绍了瘦服务器战略和云的概念，此外，还提及一个概念——计算能。

附录先对2011年6月20日之前新增和废弃的标签、属性和事件进行了整理，接着介绍了如何审慎地对待各种框架，然后介绍了开发中常用的交流术语，最后介绍了WebGL和CSS模块列表。

此外，书中所有源代码均可从本书的配套网站（<http://html5book.xiuyetang.com>）上下载。

我们忍不住要在书中写下我们对各种标准、概念的思考。

## <<论道HTML5>>

HTML5的各项标准早已放在那里，这本书的目的难道就是为了让大家把标准再看一遍吗？

带着这些思考，我们决定不再探讨标准的官方翻译和解释，而是研究一些在应用与实际工作中遇到的问题，并将对这些应用与技术的体会、心得和思考用一线工作者习惯的话语写出来。

我们深知自己的能力有限，但又绝不愿意再简单地重复一次标准，在讲究节能减排的今天，浪费笔墨也是可耻的，此处省去八百万字&hellip;&hellip; 我们认为一定要写下这样的话，以示谦虚：由于时间仓促，水平有限，错漏之处在所难免，若有不当之处，欢迎指正。

我们的能力是有限的，但是知识的海洋却是无限的。

可以断言，在你见到这本书的时候，又有很多新的概念和技术诞生了。

不要紧，只要有一颗不断追求进步和超越的心，我们就可以跟上时代的步伐，领跑自己的人生。

这是一个追求超越的时代，让我们一起行动起来！

2011年8月5日初稿    2012年1月29日修正

## <<论道HTML5>>

### 内容概要

本书先简要介绍了如何用HTML5 和CSS3 制作网站，然后全面介绍了API 和Canvas 2D，接着介绍了如何在手机浏览器上开发HTML5 相关的应用、WebSocket API 相关的三个案例和时下较为流行的Node.js环境，最后介绍了瘦服务器战略和云的概念。

本书主要供业内的前端开发人员使用，也可供大专院校相关师生、行业技能培训学校作为相关教材和参考书。

## <<论道HTML5>>

### 作者简介

#### 秀野堂主

HTML5视频教程《秀野堂主讲HTML5》的作者，中国传媒大学兼职讲师，专注于移动互联网研究，来自江南的普通老程序员。

#### 蒋宇捷

百度技术经理，西安交通大学硕士。

曾任创新工场魔图精灵项目技术总监、腾讯研究院浏览器前端负责人、傲游Web后台主管。

CSDN博客专家，关注Web前后端及移动互联网技术。

爱好网球、旅游、足球、滑雪。

#### 罗睿

热衷于电子游戏与创造世界，高中时期游戏作品《新烈火战机》和《TankII》在全国和全省高中组电脑制作比赛中获奖。

大学期间游戏作品《黑白颠倒棋》和《飞行特训》获得武汉市奋进杯程序开发大赛一、二等奖。

毕业后曾在新浪、百度等互联网公司担任前端工程师职位。

工作之余发布的游戏作品《HTML5圆桌骑士复刻版》在微软IE9开发大赛中获优胜奖。

目前在完美世界担任游戏项目经理职位。

## <<论道HTML5>>

### 书籍目录

#### 第1章 利用HTML5制作网站 1

##### 1.1 大多数人不了解HTML5时代的网页设计 1

##### 1.2 HTML5带来的网页结构、设计风格及理念的变化 3

###### 1.2.1 HTML 4时代的几个特征 4

###### 1.2.2 一个典型的HTML5页面 4

###### 1.2.3 小结 6

##### 1.3 HTML5带来的标签变化 6

###### 1.3.1 什么是标签 6

###### 1.3.2 标签的分类 7

###### 1.3.3 近十几年来的HTML 9

###### 1.3.4 Web的变化趋势 9

##### 1.4 HTML5带来的表单数据内容进化 9

###### 1.4.1 数据提交格式的变化 10

###### 1.4.2 数据提交范围的变化 11

###### 1.4.3 表单数据类型的增加 12

###### 1.4.4 表单属性和验证方式的进化 13

###### 1.4.5 文件上传控件和重复模型的应用 14

###### 1.4.6 小结 14

##### 1.5 HTML5与SEO 15

###### 1.5.1 技术趋势 15

###### 1.5.2 搜索引擎服务商面临的问题 16

###### 1.5.3 SEO从业人员面临的问题 17

###### 1.5.4 SEO面临的几个社会问题 18

##### 1.6 HTML5的开发环境与调试环境 18

###### 1.6.1 HTML5编写工具 18

###### 1.6.2 JavaScript开发 19

###### 1.6.3 HTTP监控 19

###### 1.6.4 调试环境 20

##### 1.7 案例：HTML5网站建设 22

###### 1.7.1 需求的提出 22

###### 1.7.2 需求分析 22

###### 1.7.3 系统分析 22

###### 1.7.4 工程实现 23

###### 1.7.5 小结 27

#### 第2章 用CSS3完善网站 28

##### 2.1 文字模块 29

###### 2.1.1 文字阴影：text-shadow 29

###### 2.1.2 文字溢出：text-overflow 30

###### 2.1.3 文字换行：word-wrap 30

##### 2.2 颜色模块 31

###### 2.2.1 透明度：opacity 31

###### 2.2.2 HSL 33

###### 2.2.3 HSLA和RGBA 33

##### 2.3 边框模块 34

###### 2.3.1 边框圆角：border-radius 34

## <<论道HTML5>>

- 2.3.2 边框颜色 : border-color 36
- 2.3.3 边框图像 : border-image 37
- 2.3.4 盒阴影 : box-shadow 40
- 2.4 用户界面模块 41
  - 2.4.1 盒倒影 : box-reflect 41
  - 2.4.2 盒大小 : box-sizing 41
- 2.5 背景模块 42
  - 2.5.1 背景渐变 42
  - 2.5.2 background-origin 45
  - 2.5.3 background-clip 46
  - 2.5.4 background-size 47
  - 2.5.5 多背景 48
  - 2.5.6 遮罩 49
- 2.6 动画模块 51
  - 2.6.1 transform 51
  - 2.6.2 transition 53
  - 2.6.3 animation 55
- 2.7 区域模块 57
  - 2.7.1 故事线 58
  - 2.7.2 区域样式 60
  - 2.7.3 内容形状和环绕 60
  - 2.7.4 小结 62
- 2.8 选择器 62
  - 2.8.1 结构伪类 63
  - 2.8.2 否定伪类 65
  - 2.8.3 状态伪类 65
  - 2.8.4 目标伪类 66
  - 2.8.5 其他选择器 66
- 2.9 其他模块 68
  - 2.9.1 多栏布局 68
  - 2.9.2 弹性盒子布局 68
  - 2.9.3 网络字体 69
  - 2.9.4 媒介查询 70
  - 2.9.5 滤镜效果 70
  - 2.9.6 着色器 70
- 2.10 使用CSS3美化网站 72
  - 2.10.1 右上角文字 73
  - 2.10.2 下载盒子 74
  - 2.10.3 图片格子 74
  - 2.10.4 中间盒子 74
  - 2.10.5 左右盒子 75
  - 2.10.6 居中背景 76
  - 2.10.7 载入效果 76
  - 2.10.8 页脚 77
- 2.11 小结 77
- 第3章 划时代的Web API 79
  - 3.1 传统Web模型与Web OS架构模型 79

## <<论道HTML5>>

- 3.2 Web API的概要介绍 81
- 3.3 Drag & Drop API 82
  - 3.3.1 以前的解决方案 82
  - 3.3.2 Drag & Drop API的优点 83
  - 3.3.3 如何检测浏览器是否支持 Drag & Drop API 83
  - 3.3.4 Drag & Drop API的主要操作 84
  - 3.3.5 文件拖放上传实例 86
- 3.4 History API 87
  - 3.4.1 以前的解决方案 87
  - 3.4.2 现在的History API 87
- 3.5 Communication API 89
  - 3.5.1 以前解决跨源通信的方案 89
  - 3.5.2 XMLHttpRequest Level 2 90
  - 3.5.3 iframe和sandbox 91
  - 3.5.4 跨文档消息通信 92
- 3.6 Notification API 97
  - 3.6.1 如何检测浏览器是否支持Notification API 97
  - 3.6.2 Web的Notification的状态 97
  - 3.6.3 让你的Web App带着Notification跑 97
- 3.7 audio标签和video标签 99
  - 3.7.1 audio标签 100
  - 3.7.2 video标签 102
- 3.8 Canvas API 108
  - 3.8.1 以前的同类解决方案 109
  - 3.8.2 Canvas的优点 109
  - 3.8.3 检测浏览器是否支持Canvas 109
  - 3.8.4 Canvas主要操作 109
- 3.9 WebSocket API 110
- 3.10 Web Worker API 111
- 3.11 Web Storage API 111
- 3.12 MicroData和语义网络 111
  - 3.12.1 MicroData的常见属性 112
  - 3.12.2 MicroData的例子 112
  - 3.12.3 MicroData与SEO——人类需要有序的信息 113
  - 3.12.4 语义网络的基本概念 113
  - 3.12.5 语义测试工具 114
- 3.13 通用Base64方法 114
  - 3.13.1 编码 114
  - 3.13.2 解码 115
  - 3.13.3 应用 115
- 3.14 Web Database API 117
  - 3.14.1 Web SQL API 117



## <<论道HTML5>>

- 3.14.2 Indexed DB API 121
- 3.15 WebGL 124
- 3.16 Device API 系列 125
  - 3.16.1 Geolocation API 125
  - 3.16.2 File API 128
  - 3.16.3 FileWriter API 132
  - 3.16.4 Media Capture API 132
  - 3.16.5 Contact API 133
  - 3.16.6 System Information API 134
  - 3.16.7 Calendar API 137
  - 3.16.8 Messaging API 137
- 3.17 小结 138
- 第4章 Canvas 2D 139
  - 4.1 什么是Canvas 139
  - 4.2 Canvas 2D原理 140
    - 4.2.1 坐标系统说明 141
    - 4.2.2 属性说明 142
  - 4.3 绘制 143
    - 4.3.1 各类线条 143
    - 4.3.2 矩形 151
    - 4.3.3 三角形 152
    - 4.3.4 圆与扇形 153
    - 4.3.5 图片 155
    - 4.3.6 文字 158
  - 4.4 特效 160
    - 4.4.1 渐变 160
    - 4.4.2 阴影与透明 162
  - 4.5 基础操作中比较复杂的部分 162
    - 4.5.1 保存和恢复 163
    - 4.5.2 坐标转换 163
    - 4.5.3 旋转 164
    - 4.5.4 缩放 164
    - 4.5.5 变形 164
    - 4.5.6 组合 166
    - 4.5.7 裁剪 167
    - 4.5.8 像素操作 170
  - 4.6 动画 172
    - 4.6.1 左右运动 172
    - 4.6.2 上下运动 173
    - 4.6.3 圆心旋转运动 174
    - 4.6.4 抛物线运动 175
    - 4.6.5 渐变运动 175
  - 4.7 事件感应 176
  - 4.8 关于Canvas的一些经验 177
    - 4.8.1 回答两个问题 177
    - 4.8.2 避开浮点运算 178

## &lt;&lt;论道HTML5&gt;&gt;

- 4.8.3 资源载入与双缓冲问题 178
- 4.8.4 图片抗锯齿的原理及办法 179
- 4.8.5 粒子系统的使用 181
- 4.9 Web开发复古流 181
- 4.10 小结 182
- 第5章 HTML5和移动互联网开发 183
  - 5.1 移动互联网的现状与需求 183
    - 5.1.1 市场容量 184
    - 5.1.2 移动设备的特点 184
    - 5.1.3 移动设备的现状 185
    - 5.1.4 开发者生态圈 185
    - 5.1.5 可供选择的移动互联网开发平台 185
  - 5.2 HTML5在移动互联网上的开发示例 187
    - 5.2.1 一个HTML5开发者的基本配置 187
    - 5.2.2 欧朋浏览器H5版介绍 188
    - 5.2.3 重力传感设备 191
    - 5.2.4 电子罗盘开发 199
    - 5.2.5 Geolocation与LBS应用开发 203
    - 5.2.6 网页摄像与网络相册 207
    - 5.2.7 移动设备中的离线存储 214
  - 5.3 小结 215
- 第6章 WebSocket开发应用 216
  - 6.1 WebSocket的那些事儿 216
    - 6.1.1 WebSocket的技术背景 217
    - 6.1.2 WebSocket的定义 218
    - 6.1.3 WebSocket通信模式解析 219
    - 6.1.4 WebSocket检测浏览器支持代码 220
  - 6.2 WebSocket API的内容 220
    - 6.2.1 属性 220
    - 6.2.2 URL 221
    - 6.2.3 事件 221
  - 6.3 客户端样例程序 222
  - 6.4 服务器端样例程序 222
  - 6.5 Ajax、长轮询、Comet之间的那些事儿 223
    - 6.5.1 Ajax 223
    - 6.5.2 长轮询 225
    - 6.5.3 Comet 226
    - 6.5.4 Ajax与WebSocket的多角度对比 227
  - 6.6 与WebSocket相关的几个概念 227
    - 6.6.1 SSJS 228
    - 6.6.2 Node.js 228
  - 6.7 开发基于WebSocket的通信示例 235
    - 6.7.1 聊天室 235
    - 6.7.2 服务器监控 239
    - 6.7.3 联机作图 243
  - 6.8 免费的WebSocket资源 247
  - 6.9 小结 248

## <<论道HTML5>>

### 第7章 瘦服务器战略与云 249

#### 7.1 战略观察与未来10年的思考 249

##### 7.1.1 Web瘦服务器战略 249

##### 7.1.2 云 253

##### 7.1.3 计算能的思考 254

#### 7.2 Web Storage 255

##### 7.2.1 Web Storage的概念 255

##### 7.2.2 localStorage介绍与示例 255

##### 7.2.3 sessionStorage的介绍与示例 258

##### 7.2.4 浏览器端存储的方案和局限性 260

#### 7.3 离线应用 265

##### 7.3.1 判断浏览器是否在线 266

##### 7.3.2 离线应用的属性与方法 266

##### 7.3.3 manifest文件 267

#### 7.4 Web Worker 269

##### 7.4.1 Worker 270

##### 7.4.2 Shared Worker 273

##### 7.4.3 Web Worker小结 275

#### 7.5 一个云记事本的案例 276

##### 7.5.1 客户端逻辑分析 276

##### 7.5.2 客户端的实现 277

##### 7.5.3 工程实现的联想 279

#### 7.6 小结 279

### 附录A HTML5标签、事件属性及其 相关网站 281

### 附录B 审慎对待各种框架 287

### 附录C 统一开发常用交流术语 289

### 附录D WebGL 294

### 附录E CSS3模块列表 299

#### 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:<http://www.tushu007.com>