

## <<HTML5移动开发即学即用>>

### 图书基本信息

书名：<<HTML5移动开发即学即用>>

13位ISBN编号：9787121156854

10位ISBN编号：7121156857

出版时间：2012-3

出版时间：电子工业出版社

作者：王志刚，王中元，江友华 编著

页数：360

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>

## 前言

自从1993年互联网工程工作小组（IETF）发布了最初的HTML 1.0版本以来，期间经过了多次版本升级，现在广泛使用的最新正式版本是1999年12月发布的HTML4.01，至今已有11年了。对于日新月异，分秒间都可能发生变化的IT世界来说，10多年前可以说是很久以前了。尽管全世界的程序员开发出了各种各样的技术来扩展HTML4的功能，但这个“古老的”HTML4标准越来越显示出其技术局限性，Web世界呼唤一个崭新的标准来取代这个“古老的”HTML4标准。新的HTML5标准可能于2012年正式公布。

在这之前，在各种最新版的Web浏览器（如Firefox 3.6及以上、Opera 10.5及以上、Google Chrome 3及以上、Internet Explorer 9、Safari 4及以上）中已经支持大部分HTML5新标准中将要包括的内容了。尤其是在近年热卖的各种智能终端设备，如iPhone、iPad、Android手机等对HTML5的支持更迅速、更彻底，这是因为HTML 5在开发各种智能手机应用以及智能移动网站时具有巨大的优势。

本书内容 全书分11章，详细介绍了HTML5新标准中提供的各种API，同时附上了相关的应用实例，方便读者直接掌握这些API的使用，且大部分可以直接应用于自己的HTML5程序中。

第1章是HTML5的概要，详细介绍了各种浏览器以及智能终端设备中对HTML5API的支持现状。

第2章介绍HTML5新标准中最受关注的功能之一——图形/图像绘制技术Canvas。

尽管现在在Canvas中只能绘制2D图形/图像，但随着技术的发展将来完全可能取代Flash等技术。抛弃各种类似于Flash的插件正是HTML5新标准的目标之一。

第3章介绍CSS的最新版本CSS3。

编写CSS3样式单，能简单实现许多CSS2无法实现、或者实现起来很困难的效果，结合本书附录C中关于CSS3的动画实现方式的内容，读者可全面了解CSS3的具体应用。

第4章介绍在网页中绘制矢量图形的技术——SVG，帮助读者学习另一种不同于Canvas的图形绘制技术。

第5章介绍HTML5中另一种广受关注的API，即Video&Audio。

在HTML5中只需要使用[video]/[audio]标签就可以实现视频/音频文件的播放，同时可以通过JavaScript脚本对其播放进行控制。

第6章介绍HTML5新标准提供的拖放功能。

不仅可以轻松实现画面控件的拖放，还可以结合File API将桌面文件直接拖入到网页中，本章详细介绍了关于拖放功能的各种知识。

第7章介绍在HTML5中脱机实现Web应用程序的方式。

脱机Web应用程序不仅允许用户在Internet环境中访问其网页，也可以在无法连接Internet时访问相应网页。

第8章介绍HTML5新标准中特色的双向通信（客户端与服务器）解决方案——WebSocket。

有了WebSocket技术，服务器端不再被动的接受客户端访问，还可以向客户端主动发送信息。

第9章介绍HTML5新标准中特色的多线程模式Web Workers。

使用Web Workers后，将画面中需要耗费大量时间运行的处理放在后台执行，前台画面不再像原来的网页一样，当进行耗时的处理时，画面只能“凝固”不动。

第10章介绍两种保存数据的API——Web Storage与Web SQL Database。

Web Storage类似原来的Cookie与Session，而使用Web SQL Database后，就可在JavaScript中直接操作数据库了。

第11章介绍在智能终端中受欢迎的定位功能Geolocation API（当然普通网页中也能使用它），以及将Geolocation API与Google Maps API进行结合的具体应用。

本书阅读支持 本书可以作为HTML5开发的工具书以及HTML5入门学习读物，书中所有的源代码都可以从本书的支持网站中下载。

武汉大学计算机学院王中元副教授以及上海电力学院计算机与信息工程学院的江友华副教授负责编写了本书中的部分内容。

另外，朱蕾、罗伟、黄建峰、朱至濂参加了本书部分章节的审校及协助编写工作。

在此特别感谢我父母在本书编写过程中的大力支持。

## <<HTML5移动开发即学即用>>

### 内容概要

html5是取代html4的新一代web技术，尽管正式标准还没有发布，但实际上已经被广泛应用于各智能移动终端设备上，而且绝大部分技术已经被各种最新版本的浏览器所支持。

《html5移动开发即学即用》逐一剖析html5标准中包含的最新技术，全书分11章，详细介绍了html5新标准中提供的各种api，同时附上了相关的应用实例，方便读者直接掌握这些api的使用，且大部分可以直接应用于自己的html5程序中。

《html5移动开发即学即用(双色)》适合开发的入门者阅读。

## 作者简介

王志刚

1998年大学毕业后进入青岛海尔集团，经历过IT泡沫那个激动人心的时代。

2000年后去日本工作，历经程序员、系统工程师、项目经理、开发部长等职。

在十四年的开发生涯中，参加过日立、富士通等公司主导的大型项目的开发，获得过日本国专利的成绩。

擅长各种移动开发技术，在十多年的工作中，积累了不少大型项目的开发经验，并不断与他人分享。

王中元 博士，武汉大学计算机学院副教授，硕士研究生导师。

.....

## <<HTML5移动开发即学即用>>

### 书籍目录

#### 第1章 html5概要

- 1.1 html5的发展历程
  - 1.1.1 html标准概要
  - 1.1.2 html5标准的产生
- 1.2 html5与html4的区别
- 1.3 html5中的api
  - 1.3.1 html5标准自带的api
  - 1.3.2 whatwg创建的api
  - 1.3.3 html5相关api
- 1.4 html5 api受支持现状
- 1.5 html5编程的基础
  - 1.5.1 常用web技术概述
  - 1.5.2 html5程序的书写方式

#### 第2章 canvas

- 2.1 canvas基础
  - 2.1.1 canvas的规范概要
  - 2.1.2 canvas的基本用法
  - 2.1.3 第一个canvas程序
  - 2.1.4 路径
  - 2.1.5 颜色定义
  - 2.1.6 绘制方法介绍
- 2.2 绘制渐变效果
  - 2.2.1 线性渐变与圆形渐变
  - 2.2.2 线性渐变
  - 2.2.3 圆形渐变
  - 2.2.4 context的属性
- 2.3 绘制图像
  - 2.3.1 canvas中的图像绘制
  - 2.3.2 像素处理
- 2.4 绘制数据图表
  - 2.4.1 绘制方格图
  - 2.4.2 数据图表
- 2.5 旋转与变形
  - 2.5.1 变形方法
  - 2.5.2 移动与扩大/缩小
  - 2.5.3 变形的保存与恢复
  - 2.5.4 旋转
  - 2.5.5 变形矩阵
- 2.6 绘制文本
  - 2.6.1 绘制文本概述
  - 2.6.2 对齐方式
  - 2.6.3 基准线
  - 2.6.4 绘制竖线图表
- 2.7 canvas实现动画效果
  - 2.7.1 圆球跳动的动画

## <<HTML5移动开发即学即用>>

### 2.7.2 待机动画

## 第3章 css3基础

### 3.1 css3基础应用

#### 3.1.1 阴影

#### 3.1.2 颜色的指定

#### 3.1.3 变形

### 3.2 css3动画

#### 3.2.1 css3的动画功能基础

#### 3.2.2 动画的定义方法

### 3.3 特效

#### 3.3.1 圆角

#### 3.3.2 渐变效果

#### 3.3.3 倒影

#### 3.3.4 多栏目布局

## 第4章 svg

### 4.1 svg基础

#### 4.1.1 svg规范概要

#### 4.1.2 svg的特征

#### 4.1.3 svg与canvas比较

#### 4.1.4 svg与html

### 4.2 svg的语法基础

#### 4.2.1 文档类型与根元素

#### 4.2.2 svg的基本图形

#### 4.2.3 svg的修饰

### 4.3 svg与javascript结合的实例

## 第5章 video & audio

### 5.1 (video) 与(audio)概要

#### 5.1.1 视频与音频处理革命

#### 5.1.2 (video) 与(audio)基础

### 5.2 video和audio的方法与属性

### 5.3 事件以及事件的发生顺序

#### 5.3.1 事件概要

#### 5.3.2 事件的发生顺序

### 5.4 使用video实现实时字幕

#### 5.4.1 html代码

#### 5.4.2 脚本代码

### 5.5 视频与canvas的组合技巧

#### 5.5.1 在canvas上绘制视频影像

#### 5.5.2 对视频进行黑白影像变换

#### 5.5.3 显示加工后的视频

### 5.6 创建简易音频播放器

#### 5.6.1 播放音频

#### 5.6.2 在脚本中控制音频

#### 5.6.3 检查音频文件是否可播放

#### 5.6.4 显示播放时间

### 5.7 制作乐器演奏程序

#### 5.7.1 通过点击演奏

## <<HTML5移动开发即学即用>>

5.7.2 通过按键演奏

5.8 制作可变速视频播放器

5.8.1 html代码

5.8.2 实现各按钮功能

5.8.3 制作控制速度的滑块

### 第6章 拖放

6.1 拖放基础

6.1.1 规范概要

6.1.2 file api

6.1.3 浏览器支持现状

6.2 网页控件对象的拖放

6.2.1 实例概要

6.2.2 详细代码

6.2.3 事件与datatransfer

6.2.4 internet explorer中实现方法

6.3 桌面文件的拖放实例

6.3.1 实例概要

6.3.2 详细代码

6.3.3 拖放相关事件处理

6.3.4 拖入文件的api

6.3.5 读取文件内容的api

6.3.6 文件读取时的事件

6.3.7 文件导入的进度

6.3.8 文件数据的读取

### 第7章 实现脱机web应用程序

7.1 脱机web应用程序概要

7.1.1 缓存清单

7.2 脱机web应用程序实例

7.2.1 关于缓存更新

7.3 cache-manifest的语法规则

7.3.1 fallback段落

7.3.2 network段落

7.4 在javascript中对缓存进行控制

7.5 通过javascript创建缓存监视实例

### 第8章 websocket

8.1 websocket概要

8.1.1 websocket协议

8.2 websocket简单实例

8.2.1 客户端代码

8.2.2 服务器端处理的实现

8.3 多个websocket连接的处理

8.4 子协议的构筑与应用

### 第9章 web workers

9.1 web workers概要

9.2 hell web workers实例

9.3 计算素数个数

9.4 importscripts的应用



## <<HTML5移动开发即学即用>>

### 第10章 本地数据保存

#### 10.1 web storage

##### 10.1.1 web storage概要

##### 10.1.2 localStorage应用

##### 10.1.3 使用localStorage创建简易记事本

##### 10.1.4 保存应用程序中的用户设置

#### 10.2 web sql database

##### 10.2.1 web sql database概要

##### 10.2.2 web sql database的基本使用方法

##### 10.2.3 创建todo记事本

### 第11章 geolocation

#### 11.1 geolocation概要

##### 11.1.1 如何获取定位信息

##### 11.1.2 支持情况

#### 11.2 html5中定义的geolocation规范

##### 11.2.1 geolocation

##### 11.2.2 getCurrentposition

##### 11.2.3 position对象

##### 11.2.4 positionerror对象

##### 11.2.5 watchposition

##### 11.2.6 clearwatch

#### 11.3 google maps api

##### 11.3.1 显示地图的基本方法

##### 11.3.2 显示标记

#### 11.4 美食餐饮店记录程序

### 附录a 实用开发环境的构筑

### 附录b javascript 的ecma-262 3rd edition 与5th edition的区别

### 附录c css transitions 与 animations

### 索引

#### 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>