

# 论道HTML5



## [论道HTML5\\_下载链接1](#)

著者:秀野堂主

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2012-5

装帧:平装

isbn:9787115278708

内容简介:

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。

作者介绍:

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。

目录: 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
    - 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
  - 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
  - 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
    - 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
- 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
- • • • • [\(收起\)](#)

[论道HTML5 下载链接1](#)

## 标签

HTML5

Web

互联网

前端开发

秀野堂主

前端

编程

计算机科学

## 评论

入门书而已，书名吹得各种高大上。

-----  
大概看了一遍，书内涉及新标签、CSS3、Canvas、众多Web API、WebSocket乃至Node.js之类的ServerJS。内容只能算是各方面的简介，治学态度不错，尤其针对这种正发展中的技术。

-----  
翻过

-----  
API介绍的挺全，还是不够深入啊……

-----  
补标, 翻过一遍, 内容略少啊.

-----  
算是对于程序员的一本html5入门书吧

-----  
堂主的书。。。力挺

-----  
略显理论，实践性待验证

-----  
坑爹之作 被网上的人忽悠了

-----  
不太详细 有点笼统 做为html5进阶的书

-----  
覆盖面还算比较广，一些小的建议很好用，但是我预期的质量要稍差一些，不过入门想要了解HTML5这本书还不错

-----  
很棒，关注前沿吧!

-----  
朝闻道，夕死可矣。

-----  
[论道HTML5\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[论道HTML5\\_下载链接1](#)