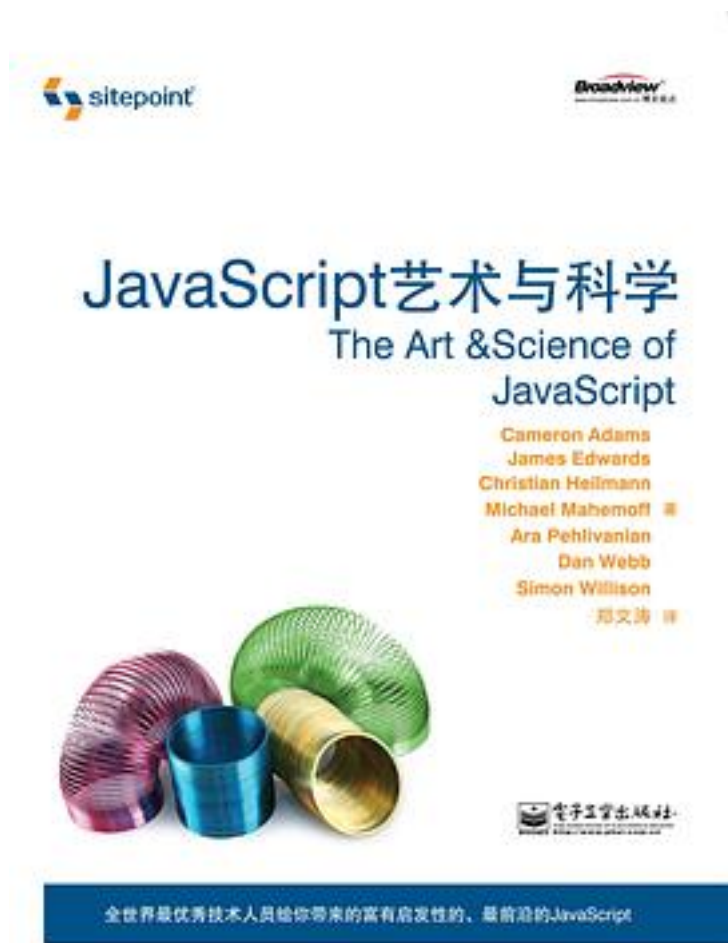


JavaScript 艺术与科学



[JavaScript 艺术与科学 下载链接1](#)

著者:Cameron Adams, Jame Edwards, Chris Heilmann, Michael Mahemoff, Ara Pehlivanian, Dan Webb, Simon Willison

出版者:电子工业出版社

出版时间:2010年10月

装帧:平装

isbn:9787121119361

本书由七位JavaScript领域的专家合作撰写，图文并茂，理论与实践紧密结合，通过大

量示例代码帮助读者更好地理解和掌握最前沿的JavaScript知识与技巧。书中内容一共分为七章，涵盖表格处理、客户端Badge、canvas绘图、Firebug、元编程、3D迷宫以及混搭，囊括了近些年JavaScript用于网页应用开发的最佳实践与实用技巧。本书作为JavaScript中级读物，主要面向具有一定JavaScript经验的网页开发者，旨在帮助他们将JavaScript水平提升到一个新的高度。

作者介绍:

关于作者

Cameron Adams——The Man in Blue

——拥有计算机科学背景及八年图形设计经验，自有一套独特的界面设计方法。利用最新的技术，他喜欢游走于设计和代码的交叉地带，做出富有创意并实用的网站和应用。除了目前正在做的项目，Cameron已经在全世界很多工作室和会议做过授课与演讲，包括@media、WebDirections和South by South West。他喜欢不时地悄悄溜进书店给他自己的书拍照，这些书涵盖从JavaScript到CSS和设计等不同的主题。他最近的著作Simply JavaScript采用了一种自底向上、古怪的方式介绍JavaScript编码的基本知识。

Jame Edwards的自我介绍是：

在春天撰写和构建标准且可用是最盼望的阳光和雨

Chris

Heilmann在涉足无线电记者以后，作为网页开发者已经有十年了。他在英国Yahoo担任培训师和开发带头人，并监督欧洲和亚洲的前端代码质量。他的博客是<http://wait-till-i.com>，他在很多社交网络上叫做“codepo8”。

Michael Mahemoff

是一个亲自动手的软件架构师，拥有23年编程经验，其中12年和商业相关。在获得了心理学和软件工程两个学位之后，他在墨尔本大学完成了可用性设计模式的博士学位。他在Ajax Design Patterns一书（由O’Reilly出版）中记录了70个Ajax模式——从技术设计、可用性到调试技巧。他同时也是很受欢迎的AjaxPatterns.org维基的创始人。Michael曾经也是一名Java开发者，最近一些日子大部分精力都放在Ruby/Rails、PHP及JavaScript上面，很多的JavaScript。你可以看看他的博客和播客，地址是<http://softwareas.com/>，内容涵盖Ajax、软件开发及可用性。

Ara

Pehlivanian从1997年开始从事Web相关的工作。他曾经做过自由撰稿人、网管，而最近则是前端架构师，在一家跨国交互通讯机构担任团队负责人。Ara的经验来自于他职业生涯中与网页开发相关的方方面面，不过他现在正热情追随对标准化前端的开发。在教授最佳实践与专业编码的闲暇，他会维护自己的个人网站<http://arapehlivanian.com/>。

Dan Webb是一名自由网页开发者，近期的工作包括开发Event Wax，一个基于网页的事件管理系统，以及Fridaycities，一个针对伦敦市民的兴旺的社区网站。他维护了几个开源项目，包括Low Pro及其前身、Rails的Unobtrusive JavaScript Plugin，他还是Prototype核心团队的成员。他作为JavaScript程序员已经有七年了，并在@media会议、RailsConf及The Ajax Experience上做过演讲。他也为A List Apart、HTML Dog、SitePoint及.Net Magazine撰写过文章。他通常会在自己的网站（danweb.net）上写些关于Ruby、Rails

及JavaScript的博文，并把大部分钱花在嘻哈唱片和稀有运动鞋上。

Simon Willison是个来自英国的老练的网页开发者。他是Django网页框架的合作者之一，并且是谨慎编写脚本的长期倡议者。

目录: 前言 I	
适用读者 I	
内容组织 II	
配套网站 III	
代码存档 III	
更新和勘误 III	
SitePoint论坛 III	
SitePoint新闻邮件 III	
反馈 IV	
规范 IV	
代码样例 IV	
提示、记录和警告 V	
第1章 玩转表格 1	
1.1 表格剖析 1	
1.1.1 用getElementById访问表格元素 4	
1.1.2 用getElementsByTagName访问表格元素 6	
1.2 按列排序 7	
1.2.1 让表格可排序 7	
1.2.2 执行排序 12	
1.3 创建可拖拽的列 24	
1.3.1 让表格列可拖拽 25	
1.3.2 不用鼠标也能拖拽表格列 37	
1.4 小结 44	
第2章 创建客户端Badge 45	
2.1 Badge简介 46	
2.1.1 Badge太多会坏事 46	
2.1.2 现成的Badge 48	
2.1.3 服务器端badge 50	
2.1.4 自定义客户端Badge 51	
2.2 客户端Badge的选择: Ajax和JSON 53	
2.2.1 Ajax的问题 53	
2.2.2 JSON: 轻量的原生数据格式 54	
2.2.3 提供连接失败的处理 58	
2.3 规划badge脚本 59	
2.4 完整的badge脚本 61	
2.4.1 定义配置变量 63	
2.4.2 定义公共方法 64	
2.4.3 定义私有方法 67	
2.5 请求服务器备份 72	
2.6 小结 73	
第3章 用canvas绘制向量图形 75	
3.1 使用canvas 76	
3.1.1 canvas API 77	
3.1.2 了解向量图形 78	
3.1.3 创建形状 79	
3.2 创建饼图 98	
3.2.1 绘制饼图 98	
3.2.2 投射阴影 104	

- 3.2.3 动态更新饼图 109
- 3.3 Internet Explorer中的canvas 115
- 3.4 小结 119
- 第4章 用Firebug进行调试和测定 121
 - 4.1 安装并运行Firebug 122
 - 4.1.1 安装Firefox和Firebug 122
 - 4.1.2 Firebug初体验 123
 - 4.1.3 打开、关闭Firebug，并调整其大小 124
 - 4.1.4 启用和禁用Firebug 127
 - 4.2 Firebug组成部分 127
 - 4.2.1 公共组件 127
 - 4.2.2 Firebug视图 128
 - 4.2.3 切换视图 132
 - 4.3 使用Firebug 133
 - 4.3.1 执行快速应用开发 133
 - 4.3.2 利用Console进行监控、记录日志和运行 134
 - 4.3.3 实时查看和编辑 138
 - 4.3.4 调试你的应用 140
 - 4.3.5 优化你的应用性能 143
 - 4.4 相关工具 145
 - 4.4.1 Firebug Lite 145
 - 4.4.2 YSlow 146
 - 4.4.3 微软的工具 146
 - 4.4.4 其他Firefox扩展 147
 - 4.5 小结 147
- 第5章 用JavaScript进行元编程 149
 - 5.1 基石 150
 - 5.1.1 （几乎）所有东西都是哈希 150
 - 5.1.2 在对象里查找和遍历属性 151
 - 5.1.3 检测类型 152
 - 5.1.4 JavaScript里面没有类 153
 - 5.1.5 检测一个函数是否以new调用 154
 - 5.1.6 函数就是对象 155
 - 5.1.7 理解arguments数组 157
 - 5.1.8 理解闭包 159
 - 5.2 元编程技巧 164
 - 5.2.1 创建带有默认参数的函数 164
 - 5.2.2 处理内建函数及变量 165
 - 5.2.3 创建自优化的函数 168
 - 5.2.4 在鞋带上使用面向特征编程 171
 - 5.2.5 用动态函数构建更好的API 172
 - 5.2.6 创建动态的构造器 176
 - 5.2.7 模拟传统的面向对象 178
 - 5.3 小结 187
- 第6章 用CSS和JavaScript构建三维迷宫 189
 - 6.1 基本原理 190
 - 6.1.1 制作三角形 191
 - 6.1.2 定义地面设计 193
 - 6.1.3 创建透视效果 196
 - 6.2 制作动态视图 198
 - 6.2.1 核心方法 198
 - 6.2.2 使用最后几手 208
 - 6.2.3 该方法的局限性 209
 - 6.3 创建地图视图 209

6.4 添加说明	212
6.5 地面设计	213
6.6 进一步开发	214
6.6.1 使用回调	214
6.6.2 无限的可能性	215
6.7 小结	216
第7章 Flickr和Google地图的混搭	217
7.1 API、混搭和小控件！天哪！	218
7.1.1 Flickr和Google地图	218
7.1.2 绘制地图	219
7.1.3 打上地理标签的照片	221
7.1.4 获取数据	222
7.2 JSON	223
7.2.1 同源限制	224
7.3 把它们放在一起	233
7.3.1 增强我们的小部件	238
7.3.2 把所有的放在一起	245
7.4 下一步	249
7.5 小结	250
索引	251
• • • • •	(收起)

[JavaScript 艺术与科学 下载链接1](#)

标签

JavaScript

前端

web开发

程序设计

前端开发

js

javascript

Programming

评论

好久没看这么多原生JS了……唯一的问题是，这书写的时候，好像Chrome 1.0还没出来……

好书呐～

好书，让我看到了js的另一面

写得很好,描述JavaScript的语言特色.

和js dom高级程序设计一样是好书，虽老不过时

[JavaScript 艺术与科学_下载链接1](#)

书评

看过中文版。
很仔细的介绍 javascript 的几个例子，介绍了一些常用的用法，实践性很强。
我照着书一步一步的来，理解了 javascript 一些以前没注意到的东西，帮助挺大的。至少现在看闭包什么的能够理解了。

打破了我对于 JavaScript 的很多成见。
我认为接下来我对于 JavaScript 书写会遵守另一种逻辑了。
而且这本书很新.比较适合中级以上的JS开发者打破了我对于 JavaScript 的很多成见。
我认为接下来我对于 JavaScript 书写会遵守另一种逻辑了。

而且这本书很新.比较适合中级以上的JS开发者

[JavaScript 艺术与科学_下载链接1_](#)