

# 網頁設計進階【第 10 章 JavaScript 與 HTML5 API】

班級：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

(一) JavaScript：強化網頁動態效果的 Scripting Language，使用 <script> 標籤 課本 10-2

(1)language：直接執行<script> </script>內的程式碼。

實作範例：[ex10-01.html](#)

(2)src：Script 程式碼在其它檔案，<script src=來源.js>。

實作範例：[ex10-02.html](#) 及 [time.js](#)

(二) HTML 定義的事件： 課本 10-6

實作範例：[ex10-03.html](#)

事件屬性	發生時機	事件屬性	發生時機
<b>onload</b>	瀏覽器載入內容時	<b>onfocus</b>	取得輸入焦點
<b>onunload</b>	瀏覽器移除內容時	<b>onblur</b>	失去輸入焦點
<b>最常使用的滑鼠狀態</b>			<b>onkeypress</b>
<b>onclick</b>	按一下滑鼠	<b>onkeydown</b>	按下鍵盤
<b>ondbclick</b>	按兩下滑鼠	<b>onkeyup</b>	放開鍵盤
<b>onmousedown</b>	按下滑鼠未放開	<b>onsubmit</b>	送出表單(form)內容
<b>onmouseup</b>	按下滑鼠放開時	<b>onreset</b>	重設表單(form)內容
<b>onmouseover</b>	滑鼠指標移到上面時	<b>onselect</b>	文字被選取時
<b>onmouseout</b>	滑鼠指標在上面移動時	<b>onchange</b>	文字被放開時

(三) HTML 繪圖：在 HTML5 新增繪製圖形或動畫可使用 <canvas> 標籤 課本 10-9

(1)存取 2D 的渲染環境：getContext("2d")

實作範例：[ex10-04.html](#)

(2)繪製實心矩形：fillRect(x 座標,y 座標,寬度,長度)

(3)繪製矩形外框：strokeRect(x 座標,y 座標,寬度,長度)

實作範例：[ex10-05.html](#)

(4)清除矩形內容(透明)：clearRect(x 座標,y 座標,寬度,長度)

實作範例：[ex10-06.html](#)

選擇題： 課本 10-21

- ( )1. 請問在網頁中要加上 JavaScript 程式，應該使用什麼標籤？ (A)<java></java>  
(B)<java-script></java-script> (C)<java></script> (D)<script></script>
- ( )2. 請問 JavaScript 程式檔的副檔名為？ (A).js (B).java (C).script (D).html
- ( )3. 若希望滑鼠按下按鈕後會執行某個 Javascript 程式，則應指定下列哪一個事件？  
(A)onmouseover (B)onclick (C)onkeyup (D)onblur
- ( )4. 使用<canvas>標籤時，若要指定存取 2D 的渲染環境，則應使用下列哪一個方法？  
(A)getCanvas() (B)getContext() (C)getDraw() (D)getPicture()
- ( )5. 請問<canvas>標籤在 2D 渲染環境要繪製一個矩形外框，該使用下面哪個函數？ (A)fillRect  
(B)clearRect (C)borderRect (D)strokeRect