

我女儿说要看雪，于是我默默的拿起了键盘，下雪咯，程序员就是可以为所欲为！

原创

编程界明世隐 于 2021-01-04 22:03:41 发布 15606 收藏 51

分类专栏: [javascript](#) 文章标签: [javascript](#)

版权声明: 本文为博主原创文章, 遵循 [CC 4.0 BY-SA](#) 版权协议, 转载请附上原文出处链接和本声明。

本文链接: <https://blog.csdn.net/dkml23456/article/details/112204855>

版权

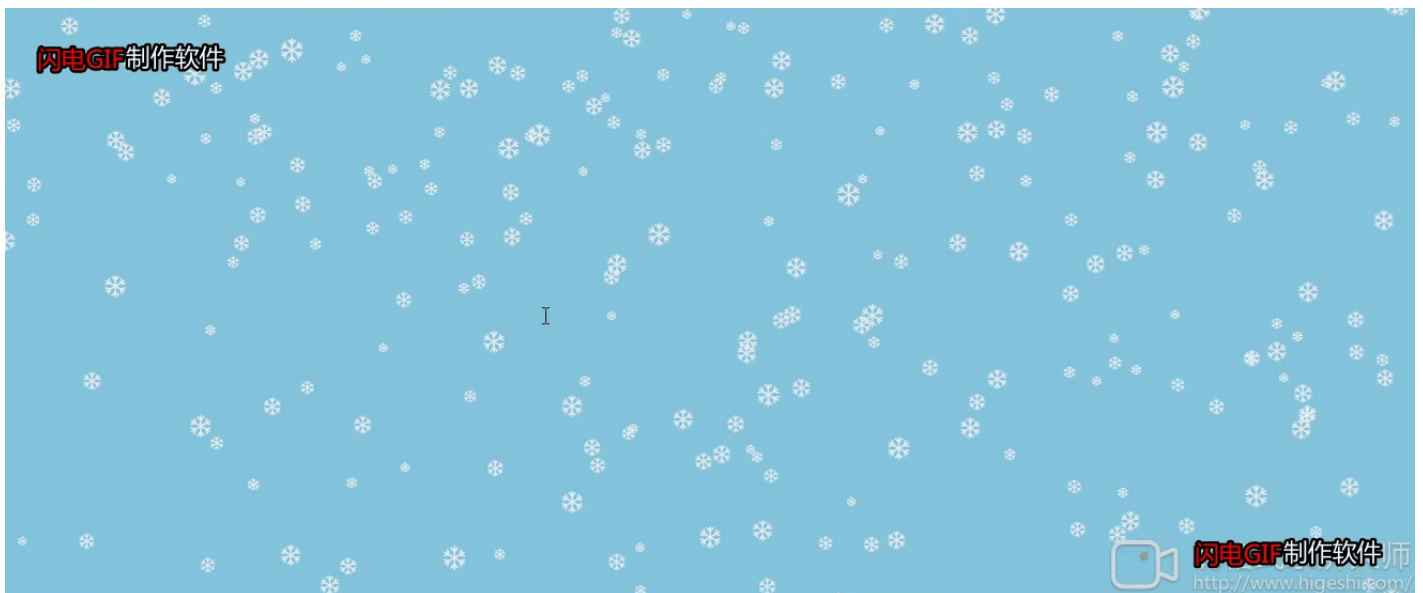


[javascript](#) 专栏收录该内容

78 篇文章 18 订阅

订阅专栏

效果图:



初始化雪花

```
this.box.style.width=screenWidth+'px';
this.box.style.height=screenHeight+'px';
var fragment = document.createDocumentFragment();
for(var i=0;i<this.size;i++){//创建好雪花
  var left = this.getRandomThings('left');
  var top = this.getRandomThings('top');
  var snowSize=this.getRandomThings('size');
  var snow = document.createElement("div");
  snow.style.cssText='position:absolute;color:#FFFFFF;';
  snow.style['font-size']=snowSize+'px';
  snow.style.left=left+'px';
  snow.style.top=top+'px';
  snow.innerHTML='&#10052';
  this.item.push(snow);
  fragment.appendChild(snow);
}
box.appendChild(fragment);
```

`var left = this.getRandomThings('left');` 设置left为随机，这样就可以横向分布在空中了。

`var top = this.getRandomThings('top');` 设置top，都默认在顶上，隐藏了起来。

让雪花动起来

```
//用setInterval 定时器让雪动起来

//每次执行获得随机移动的X y增量并添加到x和y上
increTop = that.getRandomThings('incre');
increLeft = that.getRandomThings('increLeft');
x += increLeft;
y += increTop;
//设定left top让雪动起来
s.style.left=x+'px';
s.style.top=y+'px';
```

当雪花遇到边界（最下面、最右边），就重新设定参数回到最顶上，循环往下飘

```

//超过右边或者底部重新开始
if(y>(screenHeight-5) || x>(screenWidth-30)){
  //重新回到天上开始往下
  increTop = that.getRandomThings('incre');
  increLeft = that.getRandomThings('increLeft');

  //重新随机属性
  var left = that.getRandomThings('left');
  var top = that.getRandomThings('top');
  var snowSize=that.getRandomThings('size');
  s.style.left=left+'px';
  s.style.top=top+'px';
  s.style['font-size']=snowSize+'px';
  y=top;
  x=left;
  n=0;

  return ;
}

```

现在可以看到雪花了，但是雪花会一股脑的落下，不好看，所以设定一个参数来控制，一次落下多少个。

```

var num=0;
for(var i=0;i<this.size;i++){
  var snow = this.item[i];
  if ((i+1)%this.downSize==0){//这样处理的话，就可以指定每次落下多少雪花，不然刚开始是一股脑的下来
    num++;
  }
  (function(s,n){//用闭包的方式
    setTimeout(function(){
      that.doStart(s);
    },1000*n)
  })(snow,num)
}

```

<https://blog.csdn.net/dkm123456>

当雪花的数量可以整除downSize的时候，就加一秒的时间，再执行，就可以一秒下一部分雪花，当然时间还可以再修改，这个downSize可以在初始化的时候传入。

运行后发现左边会没有雪，因为是往右飘的，那设置X为负的再往右飘就可以了

```

// 获取相关随机数据的方法
Snow.prototype.getRandomThings=function(type){
  var res;
  if(type=='left'){//初始的left
    res = Math.round(Math.random()*(screenWidth-30-10))+10;
    Math.random()>0.8 ? (res =-res):null;//这句是为了让左边有雪，因为雪是往右飘的，把left设置为负值，就会有出现在左侧
  }else if(type=='top'){//初始的top
    res = -(Math.round(Math.random()*(50-40))+40);
  }else if(type=='incre'){//向下的速度
    res = Math.random()*(3-1)+1;
  }else if(type=='increLeft'){//向右的速度
    res = Math.random()*(0.8-0.5)+0.5;
  }else{//雪花的大小
    res = Math.round(Math.random()*(30-10))+10;
  }
  return res;
}

```

<https://blog.csdn.net/dkm123456>

飘雪

现在是匀速下落的，需要更改一下速度，让它一会快一会慢就能感觉到是飘着的，每次执行下落动画的时候，判断随机数是否大于0.5，大于就加一点，小于就减一点，用一个系数控制就好。

```
//加上系数，当随大于0.5 速度加快，小于0.5 速度减慢，看起来飘的感觉
x += Math.random()>0.5?increLeft*1.1:increLeft*0.9;
y += Math.random()>0.5?increTop*1.1:increTop*0.9;

//设定left top让雪动起来
s.style.left=x+'px';
s.style.top=y+'px';
```

完整代码

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=GBK">
    <style>
      *{
        margin:0;padding:0;
      }
      #box{padding:3px;position:absolute;background:skyblue;}
    </style>
  </head>
  <body>
    <div id="box">

    </div>
  </body>
</html>

<script>
(function(){
  var screenWidth = window.screen.availWidth-20;//设定天空宽度
  var screenHeight = 550;//设定天空高度
  var speed=20;
  function Snow(size,downSize){
    this.box=document.getElementById("box");
    this.size=size;
    this.downSize=downSize||10;
    this.item=[];
    this.init();
    this.start();
  }
  // 获取相关随机数据的方法
  Snow.prototype.getRandomThings=function(type){
    var res;
    if(type=='left'){//初始的left
      res = Math.round(Math.random()*(screenWidth-30-10))+10;
      Math.random()>0.8 ? (res = -res):null;//这句是为了让左边有雪，因为雪是往右飘的，把left设置为负值，就会有出现在
    }else if(type=='top'){//初始的top
      res = -(Math.round(Math.random()*(50-40))+40);
    }else if(type=='incre'){//向下的速度
      res = Math.random()*(3-1)+1;
    }else if(type=='increLeft'){//向右的速度
      res = Math.random()*(0.8-0.5)+0.5;
    }else{//雪花的大小
      res = Math.round(Math.random()*(30-10))+10;
    }
  }
})();
```

```

return res;
}

Snow.prototype.init=function(){
this.box.style.width=screenWidth+'px';
this.box.style.height=screenHeight+'px';
var fragment = document.createDocumentFragment();
for(var i=0;i<this.size;i++){//创建好雪花
var left = this.getRandomThings('left');
var top = this.getRandomThings('top');
var snowSize=this.getRandomThings('size');
var snow = document.createElement("div");
snow.style.cssText='position:absolute;color:#FFFFFF;';
snow.style['font-size']=snowSize+'px';
snow.style.left=left+'px';
snow.style.top=top+'px';
snow.innerHTML='&#10052';
this.item.push(snow);
fragment.appendChild(snow);
}
box.appendChild(fragment);
}

Snow.prototype.start=function(){
var that=this;
var num=0;
for(var i=0;i<this.size;i++){
var snow = this.item[i];
if((i+1)%this.downSize==0){//这样处理的话，就可以指定每次落下多少雪花，不然刚开始是一股脑的下来
num++;
}
(function(s,n){//用闭包的方式
setTimeout(function(){
that.doStart(s);
},1000*n)
})(snow,num)
}
}
//针对每个雪花的定时处理
Snow.prototype.doStart=function(snow){
var that=this;
(function(s){
var increTop = that.getRandomThings('incre');
var increLeft = that.getRandomThings('increLeft');
var x=parseInt(getStyle(s, 'left')),y=parseInt(getStyle(s, 'top'));

if(s.timmer) return ;
s.timmer=setInterval(function(){
//超过右边或者底部重新开始
if(y>(screenHeight-5) || x>(screenWidth-30)){
//重新回到天上开始往下
increTop = that.getRandomThings('incre');
increLeft = that.getRandomThings('increLeft');

//重新随机属性
var left = that.getRandomThings('left');
var top = that.getRandomThings('top');
var snowSize=that.getRandomThings('size');
s.style.left=left+'px':

```

```

        s.style.top=top+'px';
        s.style['font-size']=snowSize+'px';
        y=top;
        x=left;
        n=0;

        return ;
    }

    //加上系数，当随大于0.5 速度加快，小于0.5 速度减慢，看起来飘的感觉
    x += Math.random()>0.5?increLeft*1.1:increLeft*0.9;
    y += Math.random()>0.5?increTop*1.1:increTop*0.9;

    //设定left top让雪动起来
    s.style.left=x+'px';
    s.style.top=y+'px';
    },speed);
})(snow)
}

//获取属性值
function getStyle(obj, prop) {
    var prevComputedStyle = document.defaultView ? document.defaultView.getComputedStyle( obj, null ) : obj.
    return prevComputedStyle[prop];
}

new Snow(300,30);
})();

</script>
</html>

```

欢迎指正！记得三连哦！

关注下方公众号，有更多资料、实例代码、面试技巧奉上！



<https://blog.csdn.net/dkm123456>

★ 更多源码

♥ [基于canvas的手风琴特效（附源码）](#) ♥

♥ [抖音很火的华为太空人表盘（附源码）](#) ♥

♥ [基于JavaScript页面动态验证码（附源码）](#) ♥

♥[基于JavaScript的拖动滑块拼图验证（附源码）](#)♥

♥[基于JavaScript的幸运大转盘（附源码）](#)♥

♥[抖音很火的罗盘时钟（附源码）](#)♥

♥[基于JavaScript的俄罗斯方块小游戏（附源码）](#)♥

♥[基于JavaScript的贪吃蛇游戏（附源码）](#)♥

♥[基于JavaScript的拼图游戏（附源码）](#)♥

♥[用JavaScript给女儿做的烟花特效（附源码）](#)♥

♥[老父亲给女儿做的下雪特效，满足女儿看雪的愿望（附源码）](#)♥

♥[雷达扫描特效（附源码）](#)♥

♥[香港黄金配角吴孟达去世，80后程序员以轮播图来悼念达叔，达叔一路走好！（附源码）](#)♥

♥[仿抖音刷新进度条（附源码）](#)♥

♥[仿头条方形刷新进度条（附源码）](#)♥

♥[仿360加速球、水波评分特效（附源码）](#)♥

♥[基于canvas的刮刮卡（附源码）](#)♥

♥[原生js写的左侧飞入拼图特效，你是喜欢美女单飞还是双飞（附源码）](#)♥

♥[用js写的旋转木马，在新年献给各位刚登基的皇帝，让你的后宫转起来！程序员就是可以为所欲为！（附源码）](#)♥

♥[用js写的轮播图，八位女明星，你翻谁的牌，程序员就是可以为所欲为！（附源码）](#)♥

♥[原生js实现美女拼图，把美女老婆抱回家，5个美女够不够！程序员就是可以为所欲为！（附源码）](#)♥

♥[用js仿探探拖拽卡片的效果、飞卡片的效果，感觉挺酷，最后有美女看哦！（附源码）](#)♥

♥[老婆说程序员不懂浪漫，程序员默默拿起了键盘，这就亲手带你去看流星雨，女人真会影响拔刀的速度（附源码）](#)♥

♥[学生成绩管理系统（jsp+jquery+java+mysql+tomcat）有源码，你的毕设我的心（附源码）](#)♥