1. CSS、CSS3
2. HTML、HTML5
3. JavaScript、ES6
4. HTTP协议
5. 性能优化
6. 一门后端语言
7. 7.更好的方式写代码
8. 8.线下开发和代码发布

学会 [Markdown](http://www.jianshu.com/p/q81RER)，平时多写文档

坚持写博客，收益绝对超出你想象，但要写在大众的地方，不要自己搞个网站，否则没人关注，渐渐就没了兴趣

了解一下[GitHub](https://github.com/)，让你的代码不在停留在本地。

Git语法

# CSS

CSS有几个核心知识

1. position和z-index
2. display
3. float
4. margin

MDN上有很多基础知识的文章，很全面，例子也很详尽 [CSS入门教程](https://developer.mozilla.org/zh-CN/docs/Web/Guide/CSS/Getting_started)另外CSS布局技巧也需要掌握

CSS3常用的

1. 变形
2. 动画
3. 圆角、阴影
4. box-sizing
5. flex

# HTML

推荐 [w3school](http://www.w3school.com.cn/) 和 [MDN](https://developer.mozilla.org/zh-CN/docs/Web/HTML)

HTML5看场景，如果是移动端，应该开始全面掌握了，

PC的话也有几个常用的，能做到兼容或者退化的

1. localstorage
2. history
3. placeholder
4. postMessage
5. requestAnimationFrame
6. Canvas & SVG

全面了解的话 [MDN](https://developer.mozilla.org/zh-CN/docs/Web/Guide/HTML/HTML5)依旧是个好去处

# JavaScript

推荐 [JavaScript高级程序设计](http://www.amazon.cn/JavaScript%E9%AB%98%E7%BA%A7%E7%A8%8B%E5%BA%8F%E8%AE%BE%E8%AE%A1-%E6%B3%BD%E5%8D%A1%E6%96%AF/dp/B007OQQVMY/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1454568834&sr=8-1&keywords=JavaScript)，

[JavaScript权威指南](http://www.amazon.cn/O-Reilly%E7%B2%BE%E5%93%81%E5%9B%BE%E4%B9%A6%E7%B3%BB%E5%88%97-JavaScript%E6%9D%83%E5%A8%81%E6%8C%87%E5%8D%97-%E5%BC%97%E5%85%B0%E7%BA%B3%E6%A0%B9/dp/B007VISQ1Y/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1454568834&sr=8-2&keywords=JavaScript)做工具书更合适一些

jQuery

关于ES6看看阮一峰的 [ECMAScript 6 入门](http://es6.ruanyifeng.com/)，

阮老师的[博客](http://www.ruanyifeng.com/blog/)里入门教程类的干货真心不少，

# HTTP

[图解HTTP](http://www.amazon.cn/%E5%9B%BE%E7%81%B5%E7%A8%8B%E5%BA%8F%E8%AE%BE%E8%AE%A1%E4%B8%9B%E4%B9%A6-%E5%9B%BE%E8%A7%A3HTTP-%E4%B8%8A%E9%87%8E%E5%AE%A3/dp/B00JTQK1L4/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1454568244&sr=8-1&keywords=%E5%9B%BE%E8%A7%A3http)

[HTTP权威指南](http://www.amazon.cn/HTTP%E6%9D%83%E5%A8%81%E6%8C%87%E5%8D%97-%E5%90%89%E5%B0%94%E5%88%A9/dp/B008XFDQ14/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1454568279&sr=8-1&keywords=http%E6%9D%83%E5%A8%81%E6%8C%87%E5%8D%97)也很不错，

# 进阶

# 预处理

Sass、Less

# 模块化

CommonJS、AMD、CMD

# 工程化

gulp、webpack、NodeJS

MVVM 等框架

React、AngularJS、Vue.js

终极目标都是解决问题，千万不要沉迷于框架或者语言的无谓之争上