

H5DS Design Software

HTML5在线编辑器开发指南

1

怎么产生需求的？

H5制作问题：

- 1、制作过程繁琐
- 2、CSS编写麻烦
- 3、调试繁琐
- 4、工作量大
- 5、必须得专业的前端来做
- 6、老板说：我们明天要做个活动，你今天做个H5页面吧~

市面上H5编辑器的问题：

- 1、收费贵
- 2、功能不能满足需求
- 3、代码数据都在别人服务器上
- 4、诸多限制条件，各种审核制度（争分夺秒很关键）



就算美女帮察汗，各种问题也难办！

2

H5编辑器介绍

功能模块：

- 0、展示H5手机页面
- 1、首页，登录，注册
- 2、新建H5，删除H5
- 3、进入编辑器，介绍四大模块（顶部，页面列表，图层列表，操作区域，视图区域，快捷菜单）
- 4、修改H5基本参数（主图，名字，描述，背景，翻页动画，背景音乐，加载动画）
- 5、上传图片，删除图片
- 6、新建页面（选择模板，新建空白模板）
- 7、设置页面参数（背景，锁定翻页，自动翻页，修改名称，复制，删除）
- 8、添加图片图层（选择图片，裁剪图片，设置坐标，拖动，旋转，缩放，透明度，圆角，阴影，边框）
- 9、给图层添加动画效果，动画列队，排序，删除，设置参数
- 10、添加触发交互效果
- 11、添加文本图层，设置文本 – hello world!
- 12、图层列表的操作，复制，删除，排序
- 13、快捷菜单的演示（从上到下依次演示）
- 14、保存，发布，手机预览



4

规范制定

JS规范：

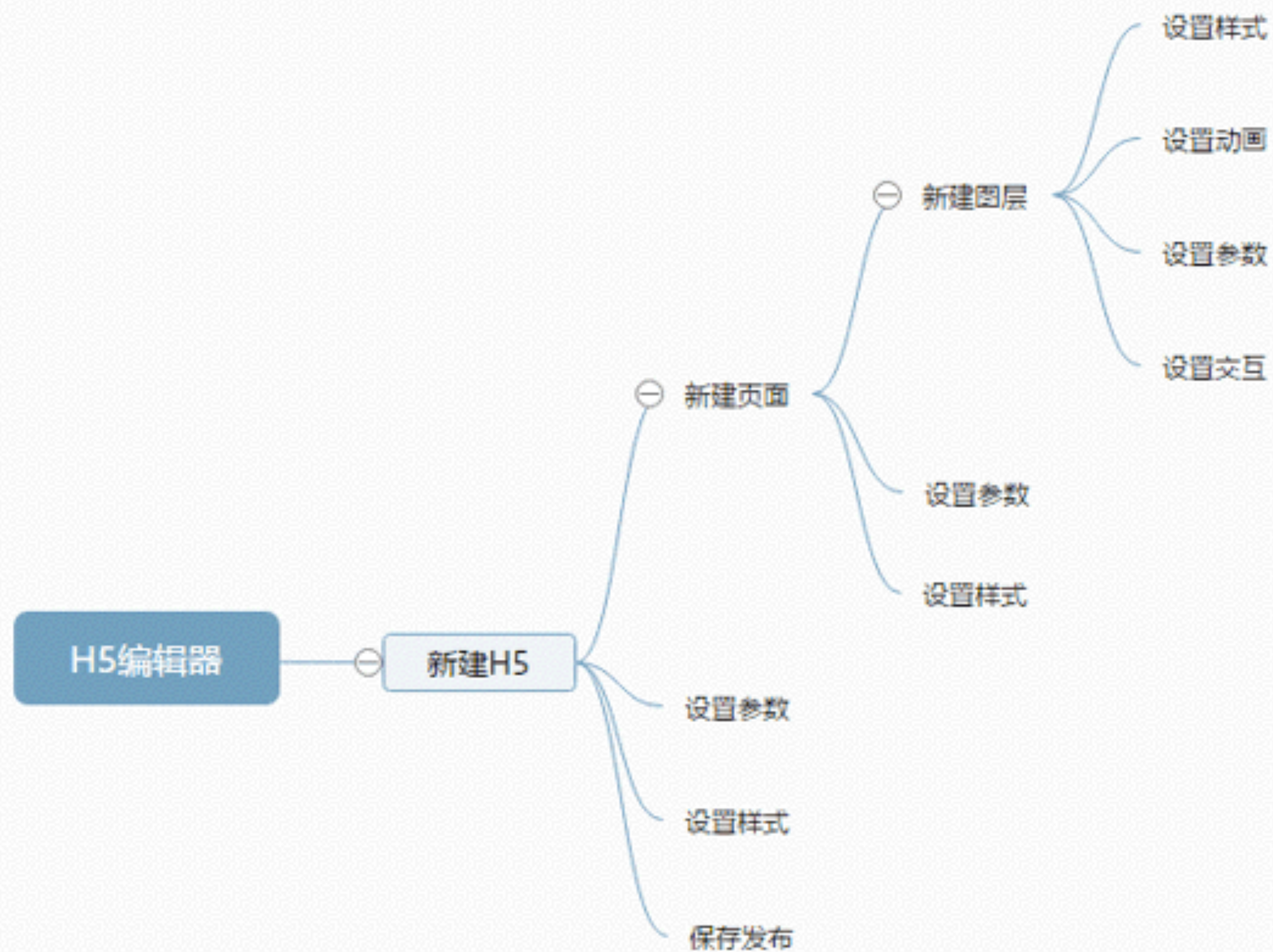
- 1、命名规范：变量名均以驼峰命名
- 2、this 做为变量的时候，统一采用 self（优先），that
- 3、jquery对象命名统一采用 \$** 命名（eg: \$box）
- 4、其他遵循Eslint 规范
- 5、有详细的注释规范

CSS规范：

- 1、UI组件库，CSS class 名字以 mt-** 定义，避免和其他命名冲突
- 2、id统一使用驼峰命名
- 3、CSS归属命名规范：“模块名-功能名”子模块继承父模块的CSS名字，再往后面加“父模块－子模块名字”

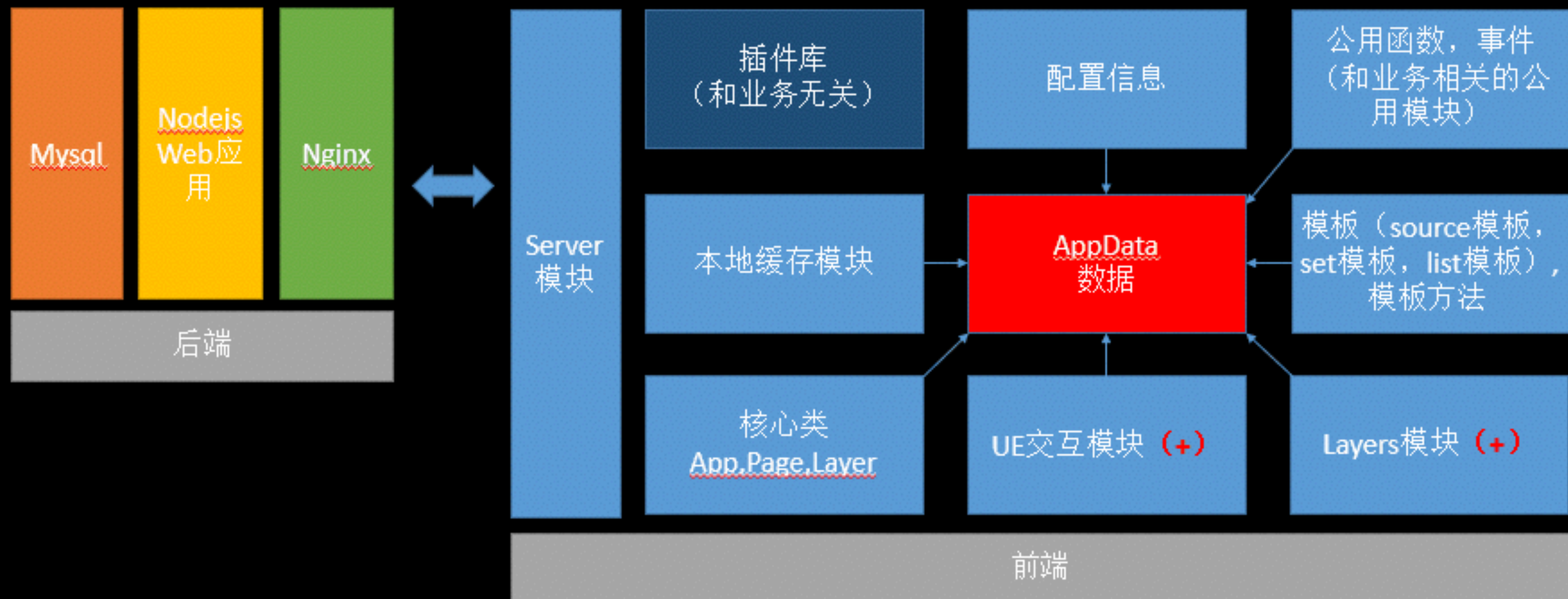
文件夹命名规范：

- 1、文件夹统一采用驼峰命名
- 2、大模块/子模块/孙子模块





系统架构





关于扩展和二次开发

扩展一个视频layer

- 1、扩展规范讲解
- 2、扩展示范



关于开源

这即将是一个开源的项目，目前在做一些文案，协议等，完成后就会开源，开源代码仅供学习使用，不得用于商业行为！如果商业使用，企业必须通过商业授权。

商业模式：（类似 [discuz](#)）

- 1、合伙人可以在这个基础上进行功能模块开发，如果有企业要购买，扣除税之后，利益属于开发者，平台只收取少量的佣金。
- 2、免费使用的个人用户，制作的模板必须对外开放。