

(下篇)中高级前端大厂面试秘籍，寒冬中为您保驾护航，直通大厂

引言

本篇文章会继续沿着前面两篇的脚步，继续梳理前端领域一些比较主流的进阶知识点，力求能让大家在横向层面有个全面的概念。能在面试时有限的时间里，能够快速抓住重点与面试官交流。这些知识点属于加分项，如果能在面试时从容侃侃而谈，想必面试官会记忆深刻，为你折服的~😁

另外有许多童鞋提到: 面试造火箭，实践全不会，对这种应试策略表达一些担忧。其实我是觉得面试或者这些知识点，也仅仅是个初级的 **开始**。能帮助在初期的快速成长，但这种策略并没办法让你达到更高的水平，只有后续不断地真正实践和深入研究，才能突破自己的瓶颈，继续成长。面试，不也只是一个开始而已嘛。~😁

建议各位小伙从基础入手，先看

- [\(上篇\)中高级前端大厂面试秘籍，寒冬中为您保驾护航，直通大厂](#)
- [\(中篇\)中高级前端大厂面试秘籍，寒冬中为您保驾护航，直通大厂](#)

小菜鸡博客求赞 😊 [blog](#)

进阶知识

Hybrid

随着 Web技术和 移动设备 的快速发展，在各大厂中，Hybrid 技术已经成为一种最主流最不可取代的架构方案之一。一套好的 Hybrid 架构方案能让 App 既能拥有 **极致的体验和性能**，同时也能拥有 Web技术 **灵活的开发模式、跨平台能力以及热更新机制**。因此，相关的 Hybrid 领域人才也是十分的吃香，精通Hybrid 技术和相关的实战经验，也是面试中一项大大的加分项。

1. 混合方案简析

Hybrid App，俗称 **混合应用**，即混合了 Native技术与 Web技术 进行开发的移动应用。现在比较流行的混合方案主要有三种，主要是在UI渲染机制上的不同:

- **Webview UI:**
 - 通过 JSBridge 完成 H5 与 Native 的双向通讯，并 **基于 Webview** 进行页面的渲染；
 - **优势:** 简单易用，架构门槛/成本较低，适用性与灵活性极强；
 - **劣势:** Webview 性能局限，在复杂页面中，表现远不如原生页面；
- **Native UI:**
 - 通过 JSBridge 赋予 H5 原生能力，并进一步将 JS 生成的虚拟节点树(Virtual DOM)传递至 Native 层，并使用 **原生系统渲染**。
 - **优势:** 用户体验基本接近原生，且能发挥 Web技术 开发灵活与易更新的特性；
 - **劣势:** 上手/改造门槛较高，最好需要掌握一定程度的客户端技术。相比于常规 Web开发，需要更高的开发调试、问题排查成本；
- **小程序**
 - 通过更加定制化的 JSBridge，赋予了 Web 更大的权限，并使用双 WebView 双线程的模式隔离了 JS逻辑 与 UI渲染，形成了特殊的开发模式，加强了 H5 与 Native 混合程度，属于第一种方案的优化版本；
 - **优势:** 用户体验好于常规 Webview 方案，且通常依托的平台也能提供更为友好的开发调试体验以及功能；
 - **劣势:** 需要依托于特定的平台的规范限定

2. Webview

Webview 是 Native App 中内置的一款基于 Webkit内核 的浏览器，主要由两部分组成:

- **WebCore** 排版引擎；
- **JSCore** 解析引擎；

在原生开发 SDK 中 Webview 被封装成了一个组件，用于作为 Web页面 的容器。因此，作为宿主的客户端中拥有更高的权限，可以对 Webview 中的 Web页面 进行配置和开发。

Hybrid技术中双端的交互原理，便是基于 Webview 的一些 API 和特性。

3. 交互原理

Hybrid技术 中最核心的点就是 Native端 与 H5端 之间的 **双向通讯层**，其实这里也可以理解为我们需要一套 **跨语言通讯方案**，便是我们常听到的 JSBridge。

- JavaScript 通知 Native
 - **API注入**，Native 直接在 JS 上下文中挂载数据或者方法
 - 延迟较低，在安卓4.1以下具有安全性问题，风险较高
 - WebView **URL Scheme** 跳转拦截
 - 兼容性好，但延迟较高，且有长度限制
 - WebView 中的 **prompt/console/alert拦截**(通常使用 prompt)
 - **Native 通知 Javascript:**
 - **IOS:** `stringByEvaluatingJavaScriptFromString`
- ```
// Swift
webView.stringByEvaluatingJavaScriptFromString("alert('NativeCall')")
```

- Android: `loadUrl` (4.4-)

```
// 调用js中的JSBridge.trigger方法
// 该方法的弊端是无法获取函数返回值；
webView.loadUrl("javascript:JSBridge.trigger('NativeCall')")
```

[js 复制代码](#)

- Android: `evaluateJavascript` (4.4+)

```
// 4.4+后使用该方法便可调用并获取函数返回值;
mWebView.evaluateJavascript ("javascript:JSBridge.trigger('NativeCall')", new ValueCallback<String>() {
 @Override
 public void onReceiveValue(String value) {
 //此处为 js 返回的结果
 }
});
```

js 复制代码

#### 4. 接入方案

整套方案需要 Web 与 Native 两部分共同来完成:

- **Native:** 负责实现URL拦截与解析、环境信息的注入、拓展功能的映射、版本更新等功能；
- **JavaScript:** 负责实现功能协议的拼装、协议的发送、参数的传递、回调等一系列基础功能。

接入方式:

- 在**LineH5**: 直接将项目部署于线上服务器, 并由客户端在 HTML 头部注入对应的 Bridge.
  - 优势**: 接入/开发成本低, 对 App 的侵入小;
  - 劣势**: 重度依赖网络, 无法离线使用, 首屏加载慢;
- 内置离线包**: 将代码直接内置于 App 中, 即本地存储中, 可由 H5 或者 客户端引用 Bridge.
  - 优势**: 首屏加载快, 可离线化使用;
  - 劣势**: 开发、调试成本变高, 需要多端合作, 且会增加 App 包体积

## 5. 优化方案简述

- **Webview 预加载:** Webview 的初始化其实挺耗时的。我们测试过，大概在100~200ms之间，因此如果能前置做好初始化于内存中，会大大加快渲染速度。
- **更新机制:** 使用离线包的时候，便会涉及到本地离线代码的更新问题，因此需要建立一套云端下发包的机制，由客户端下载云端最新代码包 (zip包)，并解压替换本地代码。
  - **增量更新:** 由于下发包是一个下载的过程，因此包的体积越小，下载速度越快，流量损耗越低。只打包改变的文件，客户端下载后覆盖式替换，能大大减小每次更新包的体积。
  - **条件分发:** 云平台下发更新包时，可以配合客户端设置一系列的条件与规则，从而实现代码的条件更新：
    - **单地区更新:** 例如一个只有中国地区才能更新的版本；
    - **按语言更新:** 例如只有中文版本会更新；
    - **按App版本更新:** 例如只有最新版本的App才会更新；
    - **灰度更新:** 只有小比例用户会更新；
    - **AB测试:** 只有命中的用户会更新；
- **降级机制:** 当用户下载或解压代码包失败时，需要有套降级方案，通常有两种做法：
  - **本地内置:** 随着App打包时内置一份线上最新完整代码包，保证本地代码文件的存在，资源加载均使用本地化路径；
  - **域名拦截:** 资源加载使用线上域名，通过拦截域名映射到本地路径。当本地不存在时，则请求线上文件，当存在时，直接加载；
- **跨平台部署:** Bridge层 可以做一套浏览器适配，在一些无法适配的功能，做好降级处理，从而保证代码在任何环境的可用性，一套代码可同时运行于App内与 普通浏览器；
- **环境系统:** 与客户端进行统一配合，搭建出 **正式 / 预上线 / 测试 / 开发**环境，能大大提高项目稳定性与问题排查；
- **开发模式:**
  - 能连接PC Chrome/safari 进行代码调试；
  - 具有开发调试入口，可以使用同样的 Webview 加载开发时的本地代码；
  - 具备日志系统，可以查看 Log 信息；

详细内容由兴趣的童鞋可以看文章:

- [Hybrid App技术解析 -- 原理篇](#)
- [Hybrid App技术解析 -- 实战篇](#)

## Webpack

## 1. 原理简述

Webpack 已经成为了现在前端工程化中最重要的一环，通过 [Webpack](#) 与 [Node](#) 的配合，前端领域完成了不可思议的进步。通过预编译，将软件编程中先进的思想和理念能够真正运用于生产，让前端开发领域告别原始的蛮荒阶段。深入理解 [Webpack](#)，可以让你在编程思维及技术领域上产生质的成长，极大拓展技术边界。这也是在面试中必不可少的一个内容。

- 核心概念
  - JavaScript 的 **模块打包工具** (module bundler)。通过分析模块之间的依赖，最终将所有模块打包成一份或者多份代码包 (bundle)，供 HTML 直接引用。实质上，Webpack 仅仅提供了 **打包功能** 和一套 **文件处理机制**，然后通过生态中的各种 Loader 和 Plugin 对代码进行预编译和打包。因此 Webpack 具有高度的可拓展性，能更好的发挥社区生态的力量。
    - **Entry**: 入口文件，Webpack 会从该文件开始进行分析与编译；
    - **Output**: 出口路径，打包后创建 bundle 的文件路径以及文件名；
    - **Module**: 模块，在 Webpack 中任何文件都可以作为一个模块，会根据配置的不同的 Loader 进行加载和打包；
    - **Chunk**: 代码块，可以根据配置，将所有模块代码合并成一个或多个代码块，以便按需加载，提高性能；
    - **Loader**: 模块加载器，进行各种文件类型的加载与转换；
    - **Plugin**: 拓展插件，可以通过 Webpack 相应的事件钩子，介入到打包过程中的任意环节，从而对代码按需修改；
- 工作流程 (加载 - 编译 - 输出)
  - 1、读取配置文件，按命令 **初始化** 配置参数，创建 Compiler 对象；
  - 2、调用插件的 apply 方法 **挂载插件** 监听，然后从入口文件开始执行编译；
  - 3、按文件类型，调用相应的 Loader 对模块进行 **编译**，并在合适的时机点触发对应的事件，调用 Plugin 执行，最后再根据模块 **依赖查找** 到所依赖的模块，递归执行第三步；

- 4、将编译后的所有代码包装成一个代码块 (Chuck)，并按依赖和配置确定 **输出内容**。这个步骤，仍然可以通过 Plugin 进行文件的修改；
- 5、最后，根据 Output 把文件内容——写入到指定的文件夹中，完成整个过程：

• **模块包装:**

```
(function(modules) {
 // 模拟 require 函数, 从内存中加载模块:
 function __webpack_require__(moduleId) {
 // 缓存模块
 if (installedModules[moduleId]) {
 return installedModules[moduleId].exports;
 }

 var module = installedModules[moduleId] = {
 i: moduleId,
 l: false,
 exports: {}
 };

 // 执行代码;
 modules[moduleId].call(module.exports, module, module.exports, __webpack_require__);

 // Flag: 标记是否加载完成;
 module.l = true;

 return module.exports;
 }

 // ...

 // 开始执行加载入口文件:
 return __webpack_require__((__webpack_require__.s = "./src/index.js"));
})({
 "./src/index.js": function (module, __webpack_exports__, __webpack_require__) {
 // 使用 eval 执行编译后的代码;
 // 继续递归引用模块内部依赖;
 // 实际情况并不是使用模板字符串, 这里是为了代码的可读性;
 eval(`
 __webpack_require__._r(__webpack_exports__);
 //
 var _test__WEBPACK_IMPORTED_MODULE_0__ = __webpack_require__("test", ./src/test.js);
 `);
 },
 "./src/test.js": function (module, __webpack_exports__, __webpack_require__) {
 // ...
 },
})
```

js 复制代码

• **总结:**

- **模块机制:** webpack 自己实现了一套模拟模块的机制，将其包裹于业务代码的外部，从而提供了一套模块机制；
- **文件编译:** webpack 规定了一套编译规则，通过 Loader 和 Plugin，以管道的形式对文件字符串进行处理；

## 2. Loader

由于 Webpack 是基于 Node，因此 Webpack 其实是只能识别 js 模块，比如 css / html / 图片等类型的文件并无法加载，因此就需要一个对 **不同格式文件转换器**。其实 Loader 做的事，也并不难理解: 对 **Webpack 传入** 的字符串进行**按需修改**。例如一个最简单的 Loader:

```
// html-loader/index.js
module.exports = function(htmlSource) {
 // 返回处理后的代码字符串
 // 删除 html 文件中的所有注释
 return htmlSource.replace(/<!--[\w\W]*?-->/g, '')
}
```

js 复制代码

当然，实际的 Loader 不会这么简单，通常是需要将代码进行分析，构建 **AST (抽象语法树)**，遍历进行定向的修改后，再重新生成新的代码字符串。如我们常用的 Babel-loader 会执行以下步骤:

- babylon 将 ES6/ES7 代码解析成 AST
- babel-traverse 对 AST 进行遍历转译，得到新的 AST
- 新 AST 通过 babel-generator 转换成 ES5

**Loader 特性:**

- **链式传递**，按照配置时相反的顺序链式执行；
- 基于 Node 环境，拥有 **较高权限**，比如文件的增删查改；
- 可同步也可异步；

**常用 Loader:**

- file-loader: 加载文件资源，如 字体 / 图片 等，具有移动/复制/命名等功能；
- url-loader: 通常用于加载图片，可以将小图片直接转换为 Data Url，减少请求；
- babel-loader: 加载 js / jsx 文件，将 ES6 / ES7 代码转换成 ES5，抹平兼容性问题；
- ts-loader: 加载 ts / tsx 文件，编译 TypeScript；
- style-loader: 将 css 代码以 **<style>** 标签的形式插入到 html 中；
- css-loader: 分析 **@import** 和 **url()**，引用 css 文件与对应的资源；
- postcss-loader: 用于 css 的兼容性处理，具有众多功能，例如 **添加前缀**，**单位转换** 等；
- less-loader / sass-loader: css预处理器，在 css 中新增了许多语法，提高了开发效率；

**编写原则:**

- **单一原则:** 每个 Loader 只做一件事；
- **链式调用:** Webpack 会按顺序链式调用每个 Loader；
- **统一原则:** 遵循 Webpack 制定的设计规则和结构，输入与输出均为字符串，各个 Loader 完全独立，即插即用；

### 3. Plugin

插件系统是 Webpack 成功的一个关键性因素。在编译的整个生命周期中，Webpack 会触发许多事件钩子，Plugin 可以监听这些事件，根据需求在相应的时间点对打包内容进行定向的修改。

- 一个最简单的 plugin 是这样的:

```
class Plugin{
 // 注册插件时，会调用 apply 方法
 // apply 方法接收 compiler 对象
 // 通过 compiler 上提供的 Api，可以对事件进行监听，执行相应的操作
 apply(compiler){
 // compilation 是监听每次编译循环
 // 每次文件变化，都会生成新的 compilation 对象并触发该事件
 compiler.plugin('compilation',function(compilation) {})
 }
}
```

js 复制代码

- **注册插件:**

```
// webpack.config.js
module.export = {
 plugins:[
 new Plugin(options),
]
}
```

js 复制代码

- **事件流机制:**

Webpack 就像工厂中的一条产品流水线。原材料经过 Loader 与 Plugin 的一道道处理，最后输出结果。

- 通过链式调用，按顺序串起一个个 Loader；
- 通过事件流机制，让 Plugin 可以插入到整个生产过程中的每个步骤中；

Webpack 事件流编程范式的核心是基础类 **Tapable**，是一种 **观察者模式** 的实现事件的订阅与广播：

```
const { SyncHook } = require("tapable")

const hook = new SyncHook(['arg'])

// 订阅
hook.tap('event', (arg) => {
 // 'event-hook'
 console.log(arg)
})

// 广播
hook.call('event-hook')
```

js 复制代码

Webpack 中两个最重要的类 Compiler 与 Compilation 便是继承于 Tapable，也拥有这样的事件流机制。

- **Compiler:** 可以简单的理解为 **Webpack 实例**，它包含了当前 Webpack 中的所有配置信息，如 options，loaders, plugins 等信息，全局唯一，只在启动时完成初始化创建，随着生命周期逐一传递；
- **Compilation:** 可以称为 **编译实例**。当监听到文件发生改变时，Webpack 会创建一个新的 Compilation 对象，开始一次新的编译。它包含了当前的输入资源，输出资源，变化的文件等，同时通过它提供的 api，可以监听每次编译过程中触发的事件钩子；
- **区别:**
  - Compiler 全局唯一， 且从启动生存到结束；
  - Compilation 对应每次编译，每轮编译循环都会重新创建；
- **常用 Plugin:**
  - UglifyJsPlugin: 压缩、混淆代码；
  - CommonsChunkPlugin: 代码分割；
  - ProvidePlugin: 自动加载模块；
  - html-webpack-plugin: 加载 html 文件，并引入 css / js 文件；
  - extract-text-webpack-plugin / mini-css-extract-plugin: 抽离样式，生成 css 文件；
  - DefinePlugin: 定义全局变量；
  - optimize-css-assets-webpack-plugin: CSS 代码去重；
  - webpack-bundle-analyzer: 代码分析；
  - compression-webpack-plugin: 使用 gzip 压缩 js 和 css；
  - happypack: 使用多进程，加速代码构建；
  - EnvironmentPlugin: 定义环境变量；

### 4. 编译优化

- **代码优化:**

- **无用代码消除**，是许多编程语言都具有的优化手段，这个过程称为 DCE (dead code elimination)，即 **删除不可能执行的代码**；
  - 例如我们的 UglifyJs，它就会帮我们在生产环境中删除不可能被执行的代码，例如：

```
var fn = function() {
 return 1;
 // 下面代码便属于 不可能执行的代码；
 // 通过 UglifyJs (Webpack4+ 已内置) 便会进行 DCE；
 var a = 1;
 return a;
}
```

- **摇树优化** (Tree-shaking)，这是一种形象比喻。我们把打包后的代码比喻成一棵树，这里其实表示的就是，通过工具“摇”我们打包后的 js 代码，将没有使用到的无用代码“摇”下来 (删除)。即 消除那些被引用了但未被使用的模块代码。

- **原理**: 由于是在编译时优化，因此最基本的前提就是语法的静态分析，**ES6的模块机制** 提供了这种可能性。不需要运行时，便可进行代码字面上的静态分析，确定相应的依赖关系。
- **问题**: 具有 **副作用** 的函数无法被 tree-shaking。
  - 在引用一些第三方库，需要去观察其引入的代码量是不是符合预期；
  - 尽量写纯函数，减少函数的副作用；
  - 可使用 webpack-deep-scope-plugin，可以进行作用域分析，减少此类情况的发生，但仍需要注意；

- **code-splitting: 代码分割** 技术，将代码分割成多份进行 **懒加载** 或 **异步加载**，避免打包成一份后导致体积过大，影响页面的首屏加载；

- Webpack 中使用 SplitChunksPlugin 进行拆分；
- 按 **页面** 拆分: 不同页面打包成不同的文件；
- 按 **功能** 拆分:
  - 将类似于播放器，计算库等大模块进行拆分后再懒加载引入；
  - 提取复用的业务代码，减少冗余代码；
- 按 **文件修改频率** 拆分: 将第三方库等不常修改的代码单独打包，而且不改变其文件 hash 值，能最大化运用浏览器的缓存；

- **scope hoisting: 作用域提升**，将分散的模块划分到同一个作用域中，避免了代码的重复引入，有效减少打包后的代码体积和运行时的内存损耗；

- **编译性能优化**:

- 升级至 **最新** 版本的 webpack，能有效提升编译性能；
- 使用 **dev-server / 模块热替换 (HMR)** 提升开发体验；
  - 监听文件变动 **忽略 node\_modules** 目录能有效提高监听时的编译效率；
- **缩小编译范围**:
  - modules: 指定模块路径，减少递归搜索；
  - mainFields: 指定入口文件描述字段，减少搜索；
  - noParse: 避免对非模块化文件的加载；
  - includes/exclude: 指定搜索范围/排除不必要的搜索范围；
  - alias: 缓存目录，避免重复寻址；
- **babel-loader** :
  - 忽略 **node\_modules**，避免编译第三方库中已经被编译过的代码；
  - 使用 **cacheDirectory**，可以缓存编译结果，避免多次重复编译；
- **多进程并发**:
  - webpack-parallel-uglify-plugin: 可多进程并发压缩 js 文件，提高压缩速度；
  - HappyPack: 多进程并发文件的 Loader 解析；
- **第三方库模块缓存**:
  - DLLPlugin 和 DLLReferencePlugin 可以提前进行打包并缓存，避免每次都重新编译；
- **使用分析**:
  - Webpack Analyse / webpack-bundle-analyzer 对打包后的文件进行分析，寻找可优化的地方；
  - 配置 **profile: true**，对各个编译阶段耗时进行监控，寻找耗时最多的地方；
- **source-map** :
  - 开发: **cheap-module-eval-source-map**；
  - 生产: **hidden-source-map**；

## 项目性能优化

### 1. 编码优化

编码优化，指的就是 在代码编写时的，通过一些 **最佳实践**，提升代码的执行性能。通常这并不会带来非常大的收益，但这属于 **程序猿的自我修养**，而且这也是面试中经常被问到的一个方面，考察自我管理与细节的处理。

- **数据读取**:

- 通过作用域链 / 原型链 读取变量或方法时，需要更多的耗时，且越长越慢；
- 对象嵌套越深，读取值也越慢；
- **最佳实践**:
  - 尽量在局部作用域中进行 **变量缓存**；
  - 避免嵌套过深的数据结构，**数据扁平化** 有利于数据的读取和维护；

- **循环**: 循环通常是编码性能的关键点；

- 代码的性能问题会再循环中被指数倍放大；
- **最佳实践**:
  - 尽可能 **减少循环次数**；
    - 减少遍历的数据量；
    - 完成后马上结束循环；
  - 避免在循环中执行大量的运算，避免重复计算，相同的执行结果应该使用缓存；
  - js 中使用 **倒序循环** 会略微提升性能；
  - 尽量避免使用 for-in 循环，因为它会枚举原型对象，耗时大于普通循环；

- 条件流程性能: Map / Object > switch > if-else

```
// 使用 if-else
if(type === 1) {

} else if (type === 2) {

} else if (type === 3) {

}

// 使用 switch
switch (type) {
 case 1:
 break;4
 case 2:
 break;
 case 3:
 break;
 default:
 break;
}

// 使用 Map
const map = new Map([
 [1, () => {}],
 [2, () => {}],
 [3, () => {}],
])
map.get(type)()

// 使用 Objext
const obj = {
 1: () => {},
 2: () => {},
 3: () => {},
}
obj[type]()
```

- 减少 cookie 体积: 能有效减少每次请求的体积和响应时间;

- 去除不必要的 cookie;
- 压缩 cookie 大小;
- 设置 domain 与 过期时间;

- dom 优化:

- 减少访问 dom 的次数, 如需多次, 将 dom 缓存于变量中;
- 减少重绘与回流:
  - 多次操作合并为一次;
  - 减少对计算属性的访问;
    - 例如 offsetTop, getComputedStyle 等
    - 因为浏览器需要获取最新准确的值, 因此必须立即进行重排, 这样会破坏了浏览器的队列整合, 尽量将值进行缓存使用;
  - 大量操作时, 可将 dom 脱离文档流或者隐藏, 待操作完成后再重新恢复;
  - 使用 DocumentFragment / cloneNode / replaceChild 进行操作;
- 使用事件委托, 避免大量的事件绑定;

- css 优化:

- 层级扁平, 避免过于多层级的选择器嵌套;
- 特定的选择器 好过一层一层查找: .xxx-child-text{} 优于 .xxx .child .text{}
- 减少使用通配符与属性选择器;
- 减少不必要的多余属性;
- 使用 动画属性 实现动画, 动画时脱离文档流, 开启硬件加速, 优先使用 css 动画;
- 使用 <link> 替代原生 @import;

- html 优化:

- 减少 dom 数量, 避免不必要的节点或嵌套;
- 避免 <img src="" /> 空标签, 能减少服务器压力, 因为 src 为空时, 浏览器仍然会发起请求
  - IE 向页面所在的目录发送请求;
  - Safari、Chrome、Firefox 向页面本身发送请求;
  - Opera 不执行任何操作。
- 图片提前 指定宽高 或者 脱离文档流, 能有效减少因图片加载导致的页面回流;
- 语义化标签 有利于 SEO 与浏览器的解析时间;
- 减少使用 table 进行布局, 避免使用 <br /> 与 <hr /> ;

## 2. 页面基础优化

- 引入位置: css 文件 <head> 中引入, js 文件 <body> 底部引入;
  - 影响首屏的, 优先级很高的 js 也可以头部引入, 甚至内联;
- 减少请求 (http 1.0 - 1.1), 合并请求, 正确设置 http 缓存;
- 减少文件体积:
  - 删除多余代码:
    - tree-shaking
    - UglifyJs
    - code-splitting

- 混淆 / 压缩代码，开启 gzip 压缩；
- 多份编译文件按条件引入：
  - 针对现代浏览器直接给 ES6 文件，只针对低端浏览器引用编译后的 ES5 文件；
  - 可以利用 `<script type="module"> / <script type="module">` 进行条件引入用
- 动态 **polyfill**，只针对不支持的浏览器引入 polyfill；
- 图片优化：
  - 根据业务场景，与UI探讨选择 **合适质量**，**合适尺寸**；
  - 根据需求和平台，选择 **合适格式**，例如非透明时可用 jpg；非苹果端，使用 webp；
  - 小图片合成 **雪碧图**，低于 5K 的图片可以转换成 **base64** 内嵌；
  - 合适场景下，使用 **iconfont** 或者 **svg**；
- 使用缓存：
  - **浏览器缓存**: 通过设置请求的过期时间，合理运用浏览器缓存；
  - **CDN缓存**: 静态文件合理使用 CDN 缓存技术；
    - HTML 放于自己的服务器上；
    - 打包后的图片 / js / css 等资源上传到 CDN 上，文件带上 hash 值；
    - 由于浏览器对单个域名请求的限制，可以将资源放在多个不同域的 CDN 上，可以绕开该限制；
  - **服务器缓存**: 将不变的数据、页面缓存到 内存 或 远程存储(redis等) 上；
  - **数据缓存**: 通过各种存储将不常变的数据进行缓存， 缩短数据的获取时间；

### 3. 首屏渲染优化

- **css / js 分割**，使首屏依赖的文件体积最小，内联首屏关键 css / js；
- 非关键性的文件尽可能的 **异步加载和懒加载**，避免阻塞首屏渲染；
- 使用 **dns-prefetch / preconnect / prefetch / preload** 等浏览器提供的资源提示，加快文件传输；
- 谨慎控制好 **Web字体**，一个大字体包足够让你功亏一篑；
  - 控制字体包的加载时机；
  - 如果使用的字体有限，那尽可能只将使用的文字单独打包，能有效减少体积；
- 合理利用 Localstorage / server-worker 等存储方式进行 **数据与资源缓存**；
- 分清轻重缓急：
  - 重要的元素优先渲染；
  - 视窗内的元素优先渲染；
- **服务端渲染(SSR)**:
  - 减少首屏需要的数据量，剔除冗余数据和请求；
  - 控制好缓存，对数据/页面进行合理的缓存；
  - 页面的请求使用流的形式进行传递；
- **优化用户感知**:
  - 利用一些动画 **过渡效果**，能有效减少用户对卡顿的感知；
  - 尽可能利用 **骨架屏(Placeholder) / Loading** 等减少用户对白屏的感知；
  - 动画帧数尽量保证在 **30帧** 以上，低帧数、卡顿的动画宁愿不要；
  - js 执行时间避免超过 **100ms**，超过的话就需要做：
    - 寻找可 缓存 的点；
    - 任务的 分割异步 或 web worker 执行；

## 全栈基础

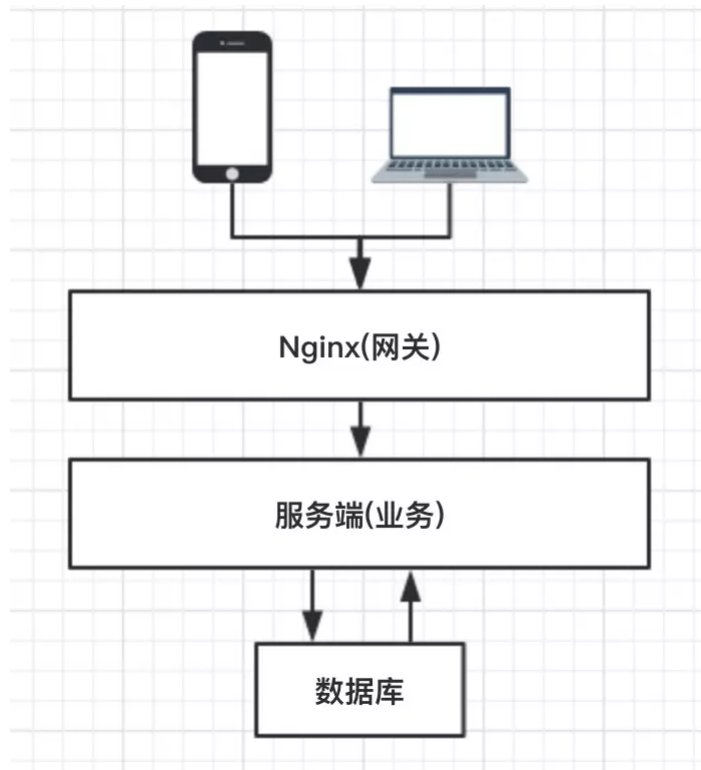
其实我觉得并不能讲前端的天花板低，只是说前端是项更多元化的工作，它需要涉及的知识面很广。你能发现，从最开始的简单页面到现在，其实整个领域是在不断地往外拓张。在许多的大厂的面试中，具备一定程度的**服务端知识、运维知识，甚至数学、图形学、设计**等等，都可能是你占得先机的法宝。

### Nginx

轻量级、高性能的 Web 服务器，在现今的大型应用、网站基本都离不开 Nginx，已经成为了一项必选的技术；其实可以把它理解成 **入口网关**，这里我举个例子可能更好理解:

当你去银行办理业务时，刚走进银行，需要到入门处的机器排队取号，然后按指令到对应的柜台办理业务，或者也有可能告诉你，今天不能排号了，回家吧！

这样一个场景中，**取号机器就是 Nginx(入口网关)**。一个个柜台就是我们的**业务服务器(办理业务)**；银行中的**保险箱就是我们的数据库(存取数据)**；🤖



• 特点:

- 轻量级，配置方便灵活，无侵入性；
- 占用内存少，启动快，性能好；
- 高并发，事件驱动，异步；
- 热部署，修改配置热生效；

• 架构模型:

- 基于 **socket** 与 **Linux epoll (I/O 事件通知机制)**，实现了 **高并发**；
  - 使用模块化、事件通知、回调函数、计时器、轮询实现非阻塞的异步模式；
  - 磁盘不足的情况，可能会导致阻塞；
- **Master-worker 进程模式**:
  - Nginx 启动时会在内存中常驻一个 **Master 主进程**，功能：
    - 读取配置文件；
    - 创建、绑定、关闭 socket；
    - 启动、维护、配置 worker 进程；
    - 编译脚本、打开日志；
  - master 进程会开启配置数量的 **worker 进程**，比如根据 CPU 核数等：
    - 利用 socket 监听连接，不会新开进程或线程，节约了创建与销毁进程的成本；
    - 检查网络、存储，把新连接加入到轮询队列中，异步处理；
    - 能有效利用 cpu 多核，并避免了线程切换和锁等待；
- **热部署模式**:
  - 当我们修改配置热重启后，master 进程会以新的配置新建 worker 进程，新连接会全部交给新进程处理；
  - 老的 worker 进程会在处理完之前的连接后被 kill 掉，逐步全替换成新配置的 worker 进程；

• 配置:

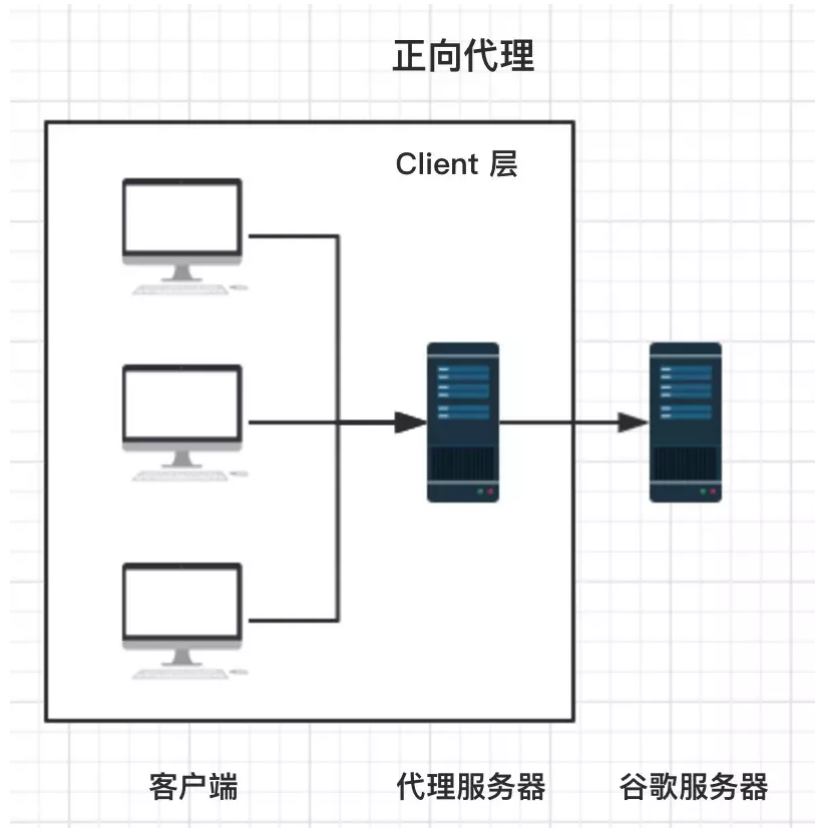
- 官网下载；
- 配置文件路径： `/usr/local/etc/nginx/nginx.conf` ；
- 启动: 终端输入 `nginx`，访问 `localhost:8080` 就能看到 `Welcome...` ；
- `nginx -s stop`: 停止服务；
- `nginx -s reload`: 热重启服务；
- 配置代理: `proxy_pass`
  - 在配置文件中配置即可完成；

```
server {
 listen 80;
 location / {
 proxy_pass http://xxx.xxx.xx.xx:3000;
 }
}
```

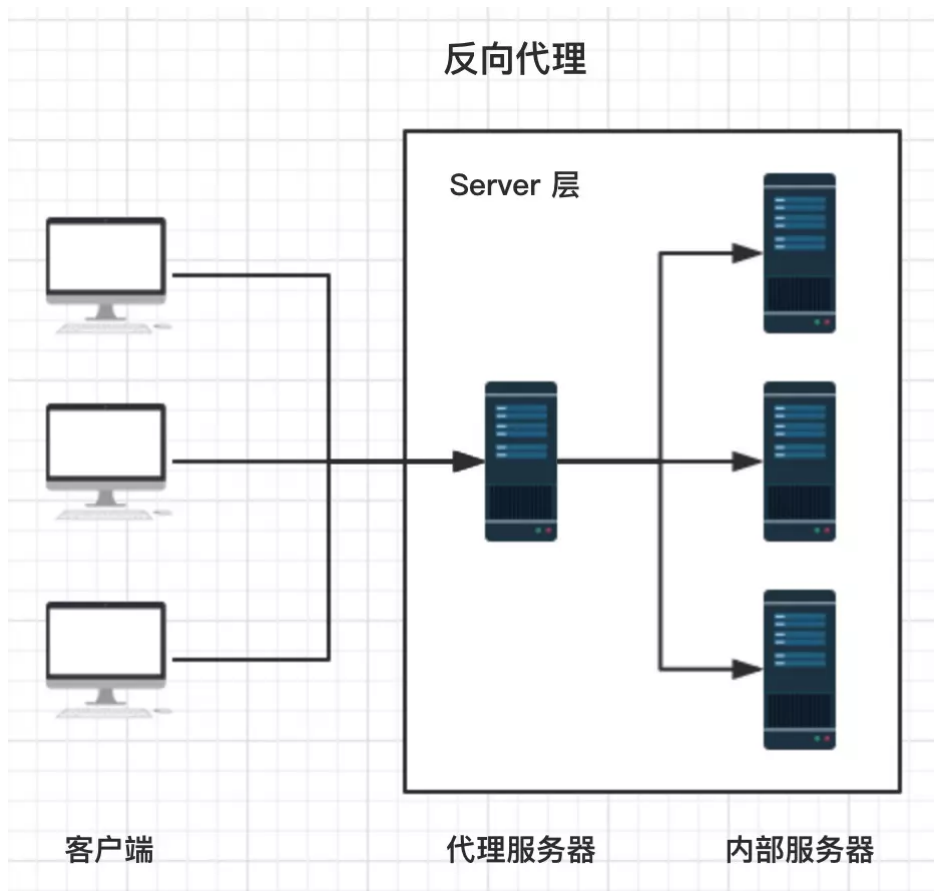
• 常用场景:



- 代理:
  - 其实 Nginx 可以算一层 **代理服务器**，将客户端的请求处理一层后，再转发到业务服务器，这里可以分成两种类型，其实实质就是 **请求的转发**，使用 Nginx 非常合适、高效；
- 正向代理:
  - 即用户通过访问这层正向代理服务器，再由代理服务器去到原始服务器请求内容后，再返回给用户；
  - 例如我们常使用的 VPN 就是一种常见的正向代理模式。通常我们无法直接访问谷歌服务器，但是通过访问一台国外的服务器，再由这台服务器去请求谷歌返回给用户，用户即可访问谷歌；
  - 特点:
    - 代理服务器属于 **客户端层**，称之为正向代理；
    - 代理服务器是 **为用户服务**，对于用户是透明的，用户知道自己访问代理服务器；
    - 对内容服务器来说是 **隐藏** 的，内容服务器并无法分清访问是来自用户或者代理；



- 反向代理:
  - 用户访问头条的反向代理网关，通过网关的一层处理和调度后，再由网关将访问转发到内部的服务器上，返回内容给用户；
  - 特点:
    - 代理服务器属于 **服务端层**，因此称为反向代理。通常代理服务器与内部内容服务器会隶属于同一内网或者集群；
    - 代理服务器是 **为内容服务器服务** 的，对用户是隐藏的，用户不清楚自己访问的具体是哪台内部服务器；
    - 能有效保证内部服务器的 **稳定与安全**；



## 反向代理的好处:

- 安全与权限:
  - 用户访问必须通过反向代理服务器，也就是便可以在做这层做统一的请求校验，过滤拦截不合法、危险的请求，从而就能更好的保证服务器的安全与稳定；
- 负载均衡: 能有效分配流量，最大化集群的稳定性，保证用户的访问质量；

## 负载均衡:

- 负载均衡是基于反向代理下实现的一种 **流量分配** 功能，目的是为了达到服务器资源的充分利用，以及更快的访问响应；
- 其实很好理解，还是上面银行的例子来看: 通过门口的取号器，系统就可以根据每个柜台的业务排队情况进行用户的分，使每个柜台都保持在一个比较高效的运作状态，避免出现分配不均的情况；
- 由于用户并不知道内部服务器中的队列情况，而反向代理服务器是清楚的，因此通过 Nginx，便能很简单地实现流量的均衡分配；
- Nginx 实现: **Upstream** 模块，这样当用户访问 `http://xxx` 时，流量便会被按照一定的规则分配到 **upstream** 中的3台服务器上；

js 复制代码

```
http {
 upstream xxx {
 server 1.1.1.1:3001;
 server 2.2.2.2:3001;
 server 3.3.3.3:3001;
 }
 server {
 listen 8080;
 location / {
 proxy_pass http://xxx;
 }
 }
}
```

## 分配策略:

- 服务器权重 (**weight**):
  - 可以为每台服务器配置访问权重，传入参数 **weight**，例如:

```
upstream xxx {
 server 1.1.1.1:3001 weight=1;
 server 2.2.2.2:3001 weight=1;
 server 3.3.3.3:3001 weight=8;
}
```

js 复制代码

- 时间顺序(默认)**: 按用户的访问的顺序逐一的分配到正常运行的服务器上；
- 连接数优先(least\_conn)**: 优先将访问分配到列表中连接数队列最短的服务器上；
- 响应时间优先(fair)**: 优先将访问分配到列表中访问响应时间最短的服务器上；
- ip\_hash**: 通过 **ip\_hash** 指定，使每个 ip 用户都访问固定的服务器上，有利于用户特异性数据的缓存，例如本地 session 服务等；
- url\_hash**: 通过 **url\_hash** 指定，使每个 url 都分配到固定的服务器上，有利于缓存；

- **Nginx 对于前端的作用:**
  - **1. 快速配置静态服务器**, 当访问 `localhost:80` 时, 就会默认访问到 `/Users/files/index.html` ;

js 复制代码

```
server {
 listen 80;
 server_name localhost;

 location / {
 root /Users/files;
 index index.html;
 }
}
```

- **2. 访问限制:** 可以制定一系列的规则进行访问的控制, 例如直接通过 ip 限制:

js 复制代码

```
屏蔽 192.168.1.1 的访问;
允许 192.168.1.2 ~ 10 的访问;
location / {
 deny 192.168.1.1;
 allow 192.168.1.2/10;
 deny all;
}
```

- **3. 解决跨域:** 其实跨域是 **浏览器的安全策略**, 这意味着只要不是通过浏览器, 就可以绕开跨域的问题。所以只要通过在同域下启动一个 Nginx 服务, 转发请求即可;

js 复制代码

```
location ^~/api/ {
 # 重写请求并代理到对应域名下
 rewrite ^/api/(.*)$ /$1 break;
 proxy_pass https://www.cross-target.com/;
}
```

- **4. 图片处理:** 通过 `ngx_http_image_filter_module` 这个模块, 可以作为一层图片服务器的代理, 在访问的时候 **对图片进行特定的操作, 例如裁剪, 旋转, 压缩等**;
  - **5. 本地代理, 绕过白名单限制:** 例如我们在接入一些第三方服务时经常会有一些域名白名单的限制, 如果我们在本地通过 `localhost` 进行开发, 便无法完成功能。这里我们可以做一层本地代理, 便可以直接通过指定域名访问本地开发环境;

js 复制代码

```
server {
 listen 80;
 server_name www.toutiao.com;

 location / {
 proxy_pass http://localhost:3000;
 }
}
```

Docker

Docker, 是一款现在最流行的 **软件容器平台**, 提供了软件运行时所依赖的环境。

- **物理机:**
  - 硬件环境, 真实的 **计算机实体**, 包含了例如物理内存, 硬盘等等硬件;
- **虚拟机:**
  - 在物理机上 **模拟出一套硬件环境和操作系统**, 应用软件可以运行于其中, 并且毫无感知, 是一套**隔离的完整环境**。本质上, 它只是物理机上的**一份运行文件**。
- **为什么需要虚拟机?**
  - **环境配置与迁移:**
    - 在软件开发和运行中, 环境依赖一直是一个很头疼的难题, 比如你想运行 node 应用, 那至少环境得安装 node 吧, 而且不同版本, 不同系统都会影响运行。**解决的办法**, 就是我们的**安装包中直接包含运行环境**的安装, 让同一份环境可以快速复制到任意一台物理机上。
  - **资源利用率与隔离:**
    - 通过硬件模拟, 并包含一套完整的操作系统, 应用可以独立运行在虚拟机中, 与外界隔离。并且可以在同一台物理机上, 开启多个不同的虚拟机启动服务, 即一台服务器, 提供多套服务, 且资源完全相互隔离, 互不影响。不仅能更好提高资源利用率, 降低成本, 而且也有利于服务的稳定性。
- **传统虚拟机的缺点:**
  - **资源占用大:**
    - 由于虚拟机是模拟出一套 **完整系统**, 包含众多系统级别的文件和库, 运行也需要占用一部分资源, 单单启动一个空的虚拟机, 可能就要占用 100+MB 的内存了。
  - **启动缓慢:**
    - 同样是由于完整系统, 在启动过程中就需要运行各种系统应用和步骤, 也就是跟我们平时启动电脑一样的耗时。
  - **冗余步骤多:**
    - 系统有许多内置的系统操作, 例如用户登录, 系统检查等等, 有些场景其实我们要的只是一个隔离的环境, 其实也就是说, 虚拟机对部分需求痛点来说, 其实是有点过重的。
- **Linux 容器:**
  - Linux 中的一项虚拟化技术, 称为 Linux 容器技术(LXC)。
  - 它在 **进程层面** 模拟出一套隔离的环境配置, 但并没有模拟硬件和完整的操作系统。因此它完全规避了传统虚拟机的缺点, 在启动速度, 资源利用上远远优于虚拟机;
- **Docker:**
  - Docker 就是基于 Linux 容器的一种上层封装, 提供了更为简单易用的 API 用于操作 Docker, 属于一种 **容器解决方案**。
  - **基本概念:** 在 Docker 中, 有三个核心的概念:

- **镜像 (Image):**
  - 从原理上说，镜像属于一种 **root 文件系统**，包含了一些系统文件和环境配置等，可以将其理解成一套 **最小操作系统**。为了让镜像轻量化和可移植，Docker 采用了 **Union FS 的分层存储模式**。将文件系统分成一层一层的结构，逐步从底层往上层构建，每层文件都可以进行继承和定制。这里从前端的角度来理解：**镜像就类似于代码中的 class，可以通过继承与上层封装进行复用**。
  - 从外层系统看来，一个镜像就是一个 Image **二进制文件**，可以任意迁移，删除，添加；
- **容器 (Container):**
  - 镜像是一份静态文件系统，无法进行运行时操作，就如 **class**，如果我们不进行实例化时，便无法进行操作和使用。因此 **容器可以理解成镜像的实例**，即 **new 镜像()**，这样我们便可以创建、修改、操作容器；一旦创建后，就可以简单理解成一个轻量级的操作系统，可以在内部进行各种操作，例如运行 node 应用，拉取 git 等；
  - 基于镜像的分层结构，容器是 **以镜像为基础底层**，在上面封装了一层 **容器的存储层**：
    - 存储空间的生命周期与容器一致；
    - 该层存储层会随着容器的销毁而销毁；
    - 尽量避免往容器层写入数据；
  - 容器中的数据的持久化管理主要由两种方式：
    - **数据卷 (Volume):** 一种可以在多个容器间共享的特殊目录，其处于容器外层，并不会随着容器销毁而删除；
    - **挂载主机目录:** 直接将一个主机目录挂载到容器中进行写入；
- **仓库 (Repository):**
  - 为了便于镜像的使用，Docker 提供了类似于 git 的仓库机制，在仓库中包含着各种各样版本的镜像。官方服务是 Docker Hub；
  - 可以快速地从仓库中拉取各种类型的镜像，也可以基于某些镜像进行自定义，甚至发布到仓库供社区使用；

## 结语

---

不知不觉，一个月又过去了，也终于完成了整个系列。其实下篇涉及的许多知识点都是有比较深的拓展空间，博主自己也水平有限，无法面面俱到，也许甚至会有些争议或者错误的见解，还望小伙伴们共同指出和纠正。希望这个面试系列能帮助到大家，好好地将这些知识点进行消化和理解，闭关修炼虽然辛苦，但现在已经是时候出山征战江湖，收割 Offer 啦~

整个系列其实仍然是属于浅尝辄止的阶段，后续如果大家想要继续提升，可以往自己感兴趣的方向进行深挖，例如：

- **全栈:** 那可能得更多的去了解 Node / Nginx / 反向代理 / 负载均衡 / PM2 / Docker 等服务端或者运维知识；
- **跨平台:** 可以学习 Hybrid / Flutter / React Native / Swift 等；
- **视觉游戏:** WebGL / 动画 / Three.js / Canvas / 游戏引擎 / VR / AR 等；
- **底层框架:** 浏览器引擎 / 框架底层 / 机器学习 / 算法等；