**越野中国项目总结**

#### 摘要

越野中国官网是我们碰到的第一个实实在在的项目，其中包含我们学到的代码属性，还有不太熟悉的css3，html5等知识，在总体实现过程中，很受锻炼，同时也找到了自己编码以及学习中知识点的薄弱环节以及学习方法的缺陷。在这个项目中，对于我最重要的，不能说学到了多少知识，积累了多少经验，而是找到了自己学习方式的大的缺陷。通过自省，以及参考一些同学老师大神的意见，了解到自己的学习主观能动性太差，同时对于新知识的主动获取方式方法有问题，找到了自己的转变方向。

#### 项目内容

这次项目总共包含19个页面，大部分是通过之前学过的html+css+javascript方式来编写，其中javascript方面没有用原生js，而是用jquery来写，还包括一些css3和html5的效果。对于jquery应用极为不熟练的我来说，是很受用的锻炼，但是我写的页面中用到较少，所以还有待加强。在整个html+css+javascript方面，整体来说我是没什么大问题的，但是之前的部分bug以及浏览器的兼容问题没有很好的记忆与积累，导致部分bug重现，但是在重新解决的时候也有了很好的积累。

#### 编写过程

首先，接到项目看psd图，想需要怎么写，每一部分的静态效果怎么实现，动态效果拿什么实现，那些地方是通用的，该怎么写通用类才能全部适用。动态效果javascript怎么写，jquery怎么写。许多东西想起来很简单，但做起来就没那么容易了。

接到项目由项目负责人整体考虑，然后询问我可以写那些部分，自己信心不足，很是犹豫，所以领到了比较普通的单独页面，在整个项目中的两个小部分，一个是表单页，一个是二级页面。工作量不是很多，但是却花了很长时间，这是典型的没有好的积累习惯的结果。

开始写表单的时候有两点比较重要的错误，一是没有跟项目负责人及时的沟通，二是对于通用书写不是很习惯，代码不够简洁。最开始用基础html+css布局写表单，因为原生表单效果很单调，结果在第二天果断被项目负责人砍掉，直接重写。开始用bootstrap框架，写的时候碰到一些很基础的问题，比如单选多选项上下居中等属于静态的初级问题，花了一部分时间搞定，这个属于之前的联系不够，需要继续加强。Bootstrap框架写出来的表单效果很炫，但是不支持老版的ie，于是通过hack给旧ie重新添加基础样式，保证就算在ie6里也能有基本的可视可操作效果。Bootstrap写的表单在经过几次修改后在github上面提交并且验收通过。由于对前后台交互不是很了解，没有给相应的input标签加合适的id，并且有name和value属性的也没有按前后台需要的方式书写，在负责人的指导下在合适的地方予以添加，表单算基本完成。但是写的css文件通用的地方太少，导致css文件太多代码冗余，重新对于布局及相关属性思考后，将css能用通用类的地方尽量写成了通用类，能删减的地方尽量删减，做到了我能做到的最精简。这一点在以后写的时候需要特别注意，在加页面样式的时候尽量先考虑好，配合页面布局做好整体规划再开始写。

写二级页面sub-equip时，第一遍写的代码可以称为垃圾代码，太多嵌套，太多冗余，也没有注意标签语义化，虽然实现效果但代码太烂。被砍掉后才开始重新注意，nav部分尽量用ul加li写，减少div嵌套，增加通用类。在用其中一个block组件时，对于此组件的样式很难调整，需要不断在chrome中审查元素进行调整，这个在后续的编写中需要特别注意，组件需要意义明确，使用方便，但是这次使用组件较为痛苦，给自己后续写组件在脑中弹出了一个大大的alert框。此外，在使用背景图合并时碰到问题是背景图在页面中的位置不好调整，因为布局时给背景图留的空间不合理，同时合并图的间距没有调整合适，所以在图片显示的时候出现各种问题，例如一张背景图不能完全显示，或是一个位置显示出不止一张背景图等。最后给每一个需要显示背景图的地方加了span标签，浮动设置宽高才得以解决。使用css sprites是个好习惯，但是需要提前对于布局以及样式设置合理。

在整个页面初级代码整合完毕后审核后开始调整各种bug以及布局的不合理，这是最痛苦的过程，但也是学习最快的过程。通过对ie6的各种bug的解决，对各种hack的熟悉，让自己的编写能力又一次升级。解决完一个bug的快感很难用语言来形容，这种情绪需要经常体验。

#### Bug总结

1. 正常浏览器可以用margin负值来控制子标签border覆盖父标签border，但是ie6会出现问题，重新修改使用定位就可以了。
2. 写input标签最好加上与name相同的id，利于前后台交互。
3. 写文章页标题下的编辑和发布时间的宽度不要写死，最好外包个标签然后右浮动。
4. 使用组件的时候需要修改组件的样式使用后代选择器通过父标签进行选择，这样再整合css的时候不会让使用组件的其他页面出现混乱。
5. 使用css sprites要么在html中给背景图留下合适大小的空间，要么合并背景图时图与图之间留足空间，便于背景图正常显示。
6. 写类似效果时最好提前想好common的写法，否则书写了之后再次修改不仅要改css，同时布局也可能需要修改，同时修改特别容易混乱，越改问题越多！
7. Ie6下的最小高度bug可以用两种方法修改，一种是\_display:inline;一种是\_font-size:1px;因为ie6下的最小高度是给文字设置一个默认高度来保证用户可以看清，加了\_font-size：0px；会覆盖当前元素的文字默认值，便可以给当前元素随意设置10px以下的height值。
8. Textarea标签由于浏览器渲染不同，可以点击右下角进行拖动，要禁止可以添加resize：none；来实现。
9. 当在html中添加图片时，需要给它父标签设置宽高然后overflow：hidden；这样即使后台传了不同大小的图片，页面的整体效果也不会混乱。
10. 使用jquery增加动态效果时，要注意给整个jquery代码外包一个判断，判断当前页面中的某一个元素的length值大于零，来避免与其他的jquery代码出现命名冲突导致函数不能正常工作。
11. 一般如果两个元素同时对它们之间设了margin值，选最大值，但是当其中一个元素浮动后则margin值为两个margin值之和，需要注意。

#### 基本项目流程学习

1. 分析psd图，定制编写规则，命名规范，以及通用类的写法，书写项目文档，对于每一种效果给出编写说明，相关的命名规范给予具体的规定，整体项目html，css，js的写法和阻止方式给予具体的说明。通用类和组件，兼容性等问题一并给出说明，合理分配任务，。
2. 分配任务，控制项目进度，注意每一个成员的进度情况，有问题及时解决。确保每个人的代码都符合规范，代码质量合格，利于前后台交互。按照统一的命名书写，不会起冲突，不符合规定的及时修改。
3. 所有的组件，基本页面+样式+动态写完后，可以用lint工具审查静态html，开始初步整合，可以利用各种整合工具YUI，。整合的时候保留原始代码，有问题有冲突，及时修改再整合，没问题后交给后台，后台书写的时候，需要改动或维护的地方及时修改原始代码，并再次整合，直到整个维护工程完毕。
4. 最后利用FTP协议，通过flashFXP工具上线，上线后如果还有问题可以备份到本地再次修改，然后上传，上传时保留原始文件，万一修改不成功，引起其他bug，及时还原为原始文件。

#### 项目所遇问题

1. 及时的与项目负责人沟通，才能按照既定的正确的编码风格和布局方式编写，避免代码被砍掉；
2. 对于静态的各浏览器兼容问题还没有足够的掌握，有时候写的静态布局加样式还有兼容问题，在写之前对需要重置的元素及时重置，保持各浏览器呈现一致的效果；
3. 使用css sprites要考虑背景图大小以及在页面中给它留的空间大小，否则可能会显示合并后的其他背景图；
4. 写任何布局样式前一定要知道自己要写什么，布局要一次成型，减少嵌套，样式能通用就通用，提前对能写为通用类的部分进行提取加class等，简而言之，写之前必须胸中有丘壑；

#### 个人问题

1. 在编写任何代码的时候都要自信，精神上藐视它，实际操作中重视它，这才是成为大神的必备要素，通过自我反省和与韩元东同学的交流给自己目前有了一个准确的定位，找到了自己的优势，对于自己的drawback有了清晰的认识，找回自信，才能走的更远；
2. 要多写，一定要多写效果，写的时候会不断碰壁，然后不断进步。只是看别人的代码别人的错误很难进步，真真切切踩了坑，下次写代码的时候才会避过它，这是我目前碰到的最大问题，练的太少，导致与别人产生差距。
3. 多了解一些新的知识点，多了解行业的动向，对自己的技术水平有清晰的认识，不要妄自菲薄，自怨自艾，也不要夜郎自大，摆正姿态，不断学习；
4. 对于自己的优势没有很好的利用，许多英文code API其实很容易理解，但是从来不看，其实自身有很好的条件成为大神，迫切需要的是主观上的学习意愿，就像打dota一样，写代码也要成瘾才能变牛逼。

2013.5.7 韦华东