随着移动市场的逐步扩大及相关技术的日趋完善，对前端开发提出了新的岗位要求，在继承前 人成果的基础上需要在新的历史条件下有新的创新。移动端的开发，虽然没有IE6众多问题的折磨，但是多平台，多设备的兼容，也是如恶梦般存在。不过话说回 来，着重还是考验基础的css 2.x的功底，只要基础扎实了，应付移动端的兼容也是手到擒来。当然css3.x, html5新增加的标签还是需要学习，具体的推荐：

一. css

#### 1). 响应式web设计

<http://book.douban.com/subject/20390374/>

#### 2). HTML5 与 CSS3 权威指南

<http://book.douban.com/subject/6025285/>

包括html5,css3完整的基础入门书籍

二.js

### 1. 知识集合

<https://github.com/jtyjty99999/mobileTech>

99移动端知识集合

[https://github.com/AlloyTeam/Mars](https://github.com/AlloyTeam/Mars" \t "http://www.cnblogs.com/jikey/p/_blank)

AlloyTeam-Mars

<http://www.oschina.net/translate/mobile-app-optimization-and-performance>

优化移动体验的HTML5技巧

[https://github.com/hoosin/mobile-web-favorites](https://github.com/hoosin/mobile-web-favorites" \t "http://www.cnblogs.com/jikey/p/_blank)

移动前端开发大杂烩

<http://html5boilerplate.com/>

<http://www.zhihu.com/question/19551815>

<http://www.ruanyifeng.com/blog/2012/05/responsive_web_design.html>

自适应网页设计

HTML5 Boilerplate

<http://eightmedia.github.io/hammer.js/>

移动端事件库

[http://webix.com](http://webix.com/)

支持移动端的框架

<http://www.xueui.cn/ui-tutorial-collection/>

移动端UI入门知识大集合

<http://www.cnblogs.com/iamzhanglei/>

当耐特

他出了一本书叫：[html5实验室-Canvas世界](http://book.douban.com/subject/10826093/" \t "http://www.cnblogs.com/jikey/p/_blank)

### 2. 书籍分享：

#### 1). HTML5 Canvas游戏开发实战

<http://book.douban.com/subject/23820912/>

这书前半部分是canvas基础，后半部分是游戏的示例。

#### 2). HTML5高级程序设计

<http://book.douban.com/subject/5402708/>

根据目录大家可能也看出来了，这是一本基础入门的书籍。

**3).** [移动web手册 移动Web第一书 前端国际大牛PPK最新力作](http://book.douban.com/subject/26369130/" \t "http://www.cnblogs.com/jikey/p/_blank)

本书彻底厘清移动Web开发与传统PC网站开发的本质区别

互联网产品移动端活跃用户数超越PC端已大势所趋

### 3. 工具分享：

#### 1). 测试工具

[多界面设备测试](http://www.responsinator.com/)

[Opera多终端界面模拟](http://www.opera.com/zh-cn/developer/mobile-emulator)

[其它辅助工具](http://www.zcool.com.cn/article/ZNjMzMjQ=.html)

#### 2). 开发工具

[webstorm](http://www.jetbrains.com/webstorm/)