1. 高质量的css

1.1抽取基础层css代码base.css

1.2单一性职责。模块应在保证数量尽可能少的原则下，做到尽可能简单，以提高重用性

1.3css文件命名

1.4多用组合，少用继承。将类中不稳定的部分分离出来设置成一个类，将相对稳定的部分设置成另一个类，通过挂多个class属性实现最终样式

相邻的margin-left和margin-right不会产生重合，但是相邻模块的margin-top和margin-bottom会产生重合，所以尽量避免混合使用margin-top和margin-bottom

* 1. Scss sprite
  2. Id和class区别

1. 高质量的js

2.1使用普通的变量作为全局变量，扩展性差，可以使用一个{ }对象类型的变量作为全局变量。通过命名空间可以解决对象的局部变量冲突问题

2.2应用部分JS的统一入口函数Init,最后在DOMReady的时候调用它

2.3为了减小网页的大小，缩短网页的下载时间，应在发布js之前，压缩js代码，压缩后的文件可以叫做xxxx-min.js

2.4js的base层代码

Js：

1.继承,

2.遍历数组时设置监听，索引值始终等于遍历结束后的值

3.Function作为函数存在，直接用()调用，如:test();Function也可在作为类的构造函数存在，使用new 调用,如:new test();。第一中.this指的是windows对象，第二种this才指的是当前实例对象。call方法

4.new 出来的实例的属性和方法来自两部分，构造函数和原型。构造函数中定义的属性和方法优先级更高。

5.实例化的时候，构造函数的属性和行为会被复制一份，但在内存中一个类的原型只有一个，原型的属性和行为会被所有实例所共享