

JD Store 参赛手册

从新手到冠军的实践之路

为什么要编写这本手册？

在辅导之前第一期线上班时，全栈营运营组从同学们的心得里发现一件事。很多同学其实在单个作业都具备了实战能力，但是并不知道如何充分发挥自己的实力。比赛完毕，往往在翻阅过去的教程时，才发现自己其实可以做得更好，很多秘诀，在教程上其实都已经详细载明了。在观看别人的最终进度成果时，才发现自己离冠军就差那么几步路。多支撑几天，赛果就不一样了。

全栈营官方也一直思索课程，以及比赛结果怎么能够优化呢？

我们最后发现了，问题症结点在于大家都有了工具，但是

1. 不知道如何照顺序用；
2. 不知道遇到什么问题，就用什么解法；
3. 不知道自己的进度在哪里，还以为自己很落后，然后在终点线前放弃了。

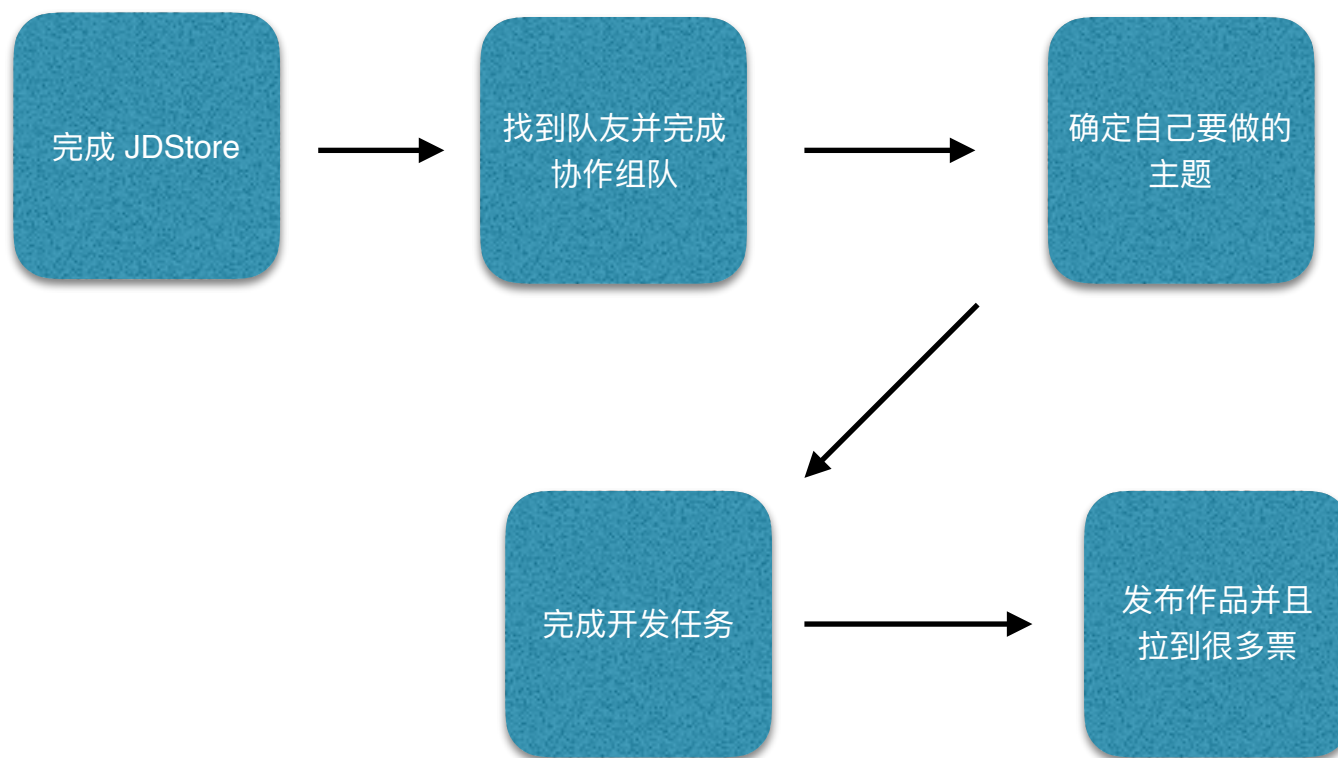
所以我们决定出这样一份补充包，这个补充包将会是一张「地图」，总结全栈营第二期 JDStore 的所有学习材料。只要你按着这张地图实践，参赛成果将会有非常大的提升。

这份指南，我们不鼓励你用看的，而是应该打印出来，用手写出成果。

因为这本指南是一张「检查表」，我们希望你打印出来，与队友一起共同检查自己的成长进度。

这份手册会把整个参赛阶段分成以下五个阶段。这本手册，我们会针对五个阶段——建立检查点与 checklist。指导各位如何进行。

只会
JDStore

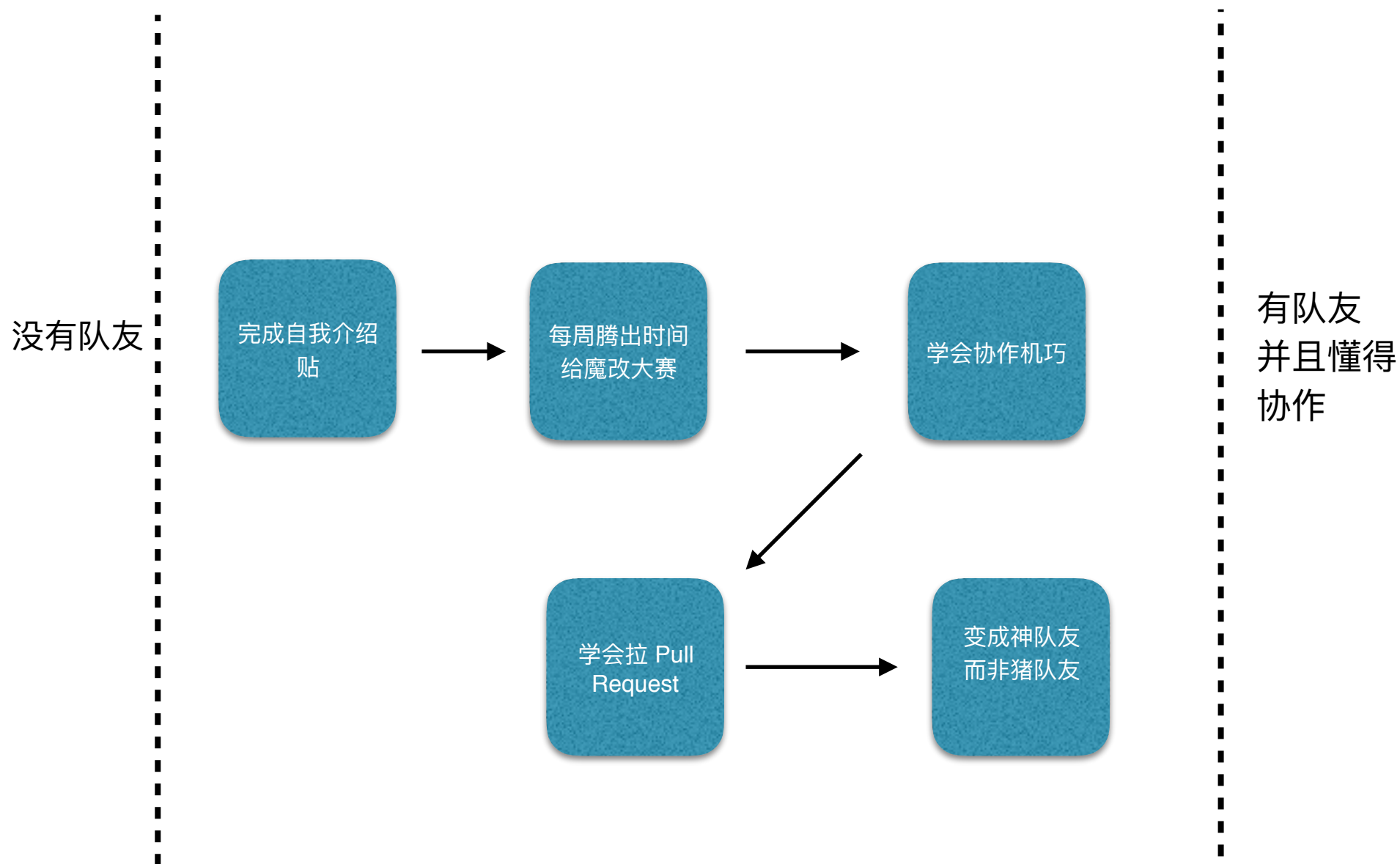


能够参加
魔改大赛
并且得名

一、完成課程上的 JD Store 框架

- ☐ 后台管理员可以管理产品的 *CRUD* (#674)
- ☐ 后台管理员可以针对产品上传图片 (#676)
- ☐ 顾客可以将产品加入购物车 (#680)
- ☐ 顾客可以显示购物车明细 (#683)
- ☐ 顾客可以计算购物车内总价 (#684)
- ☐ 顾客可以删减购物车的物品数量 (#687)
- ☐ 顾客可以针对订单结帐 (#688)
- ☐ 顾客可以在下单之后收到一张订单确认信 (#697)
- ☐ 顾客可以看到自己所有的订单 (#695)
- ☐ 顾客可以付款 (暂时利用 *is_paid*) (#696)
- ☐ 后台管理员可以将订单进行不同的操作，如：已下单，已结帐，已出货，已到货，退货 (#699)

二、找到队友并且完成组队，顺畅的协作



如何找到适合的队友

找队友之前，第一件事就是你必须清楚的了解自己的热情在哪里？是后端（写功能），还是前端（捣腾 CSS，挑图），写文案。依据自己的属性去挑选队友。因为商店创意大赛是双人合作的，所以如果你擅长后端，我的建议是你得找一个前端属性的。否则你们的网站，可能会陷入极度丑陋，或者是只有画面没有功能。

再来，寻找队友以同城同时区为佳。同城的话讨论方便，甚至你在 Meetup 就可以找到搭档。

第三，你得明确为大赛参赛，每周至少挪出总计 10 小时「绝对不被侵犯的工作时间」。比如说「六，日整天」，「每天晚上十点以后」。以此前提去找队友。

☐ 你的热情是？ _____

☐ 参加当地 *Meetup* 或线上大群，自我介绍找队友

☐ 挪出每周可以写代码的时间（每周 10 小时以上）。时段是： _____

☐ 你的队友名字是： _____

学会协作技巧

大赛协作基本技巧有几个方面：

1. 使用 Github 的 pull request 进行协作；
2. 订一个可以线上碰头讨论进度的时间（可能每周数次），进行 Standup；
3. 使用 Tower 管控进度。

Q1: 如何使用 Github 的 Pull request 协作？

A1: 参考教材「Github 协作指南」。

Q2: 如何进行 Standup？

A2: 参考教材「组队诀窍」。

Q3: 如何使用 Tower？

A3: 参考教材「利用 Tower 进行项目管理」。

这应该是各位人生少数几次的组队经历。所以，在这里我也想要给各位一些心理准备：「你可能不会遇到神队友。甚至，更多时候你会遇到猪队友。甚至，你都不知道自己自己是猪队友。」所以在组队时，会有沟通挫折或进度落后是正常的。但是，在这个情况下，你要怎么往前进呢？

在全栈营里面我们教了一个团队迭代的方法，就是定期开站会（最好每一两天开一次）。

Standup 里面具体有三个步骤：

1. 陈述你之前做完了什么；
2. 陈述你接下来之后要做什么功能；
3. 你遇到了什么困难，需要队友帮忙（即便是自己写不出来）。

我遇过很多真实的开发团队，内部无法协作，最后无法达成项目。往往不是技术水平不够，而是团队之间不信任，无法诚实的面对自己做不到，羞于启齿开口帮忙。所以往往自己钻研 3 小时还没有头绪，然后卡了一周。但是，这个关卡呢，根本不是问题。有时候队友一知道情况，3 分钟就能解开了。但是不诚实或低效的行为，往往会减低双方的互信度，这样的形式发生过两三次后，双方就难以再继续合作下去了。

所以要高效协作，我希望各位参赛期间，至少每两天用线上开一次 Standup。

Standup 的形式：

1. 利用 zoom 或者微信视频，视频五分钟；
2. 报告 standup 必须内容；
3. 细节可以事先准备书面，或者 standup 后面仔细讨论。

再来，如何不成为「猪队友」？我认为猪队友有三个特征：

1. 不守时；
2. 不诚实；
3. 写 Code 没有公德心。

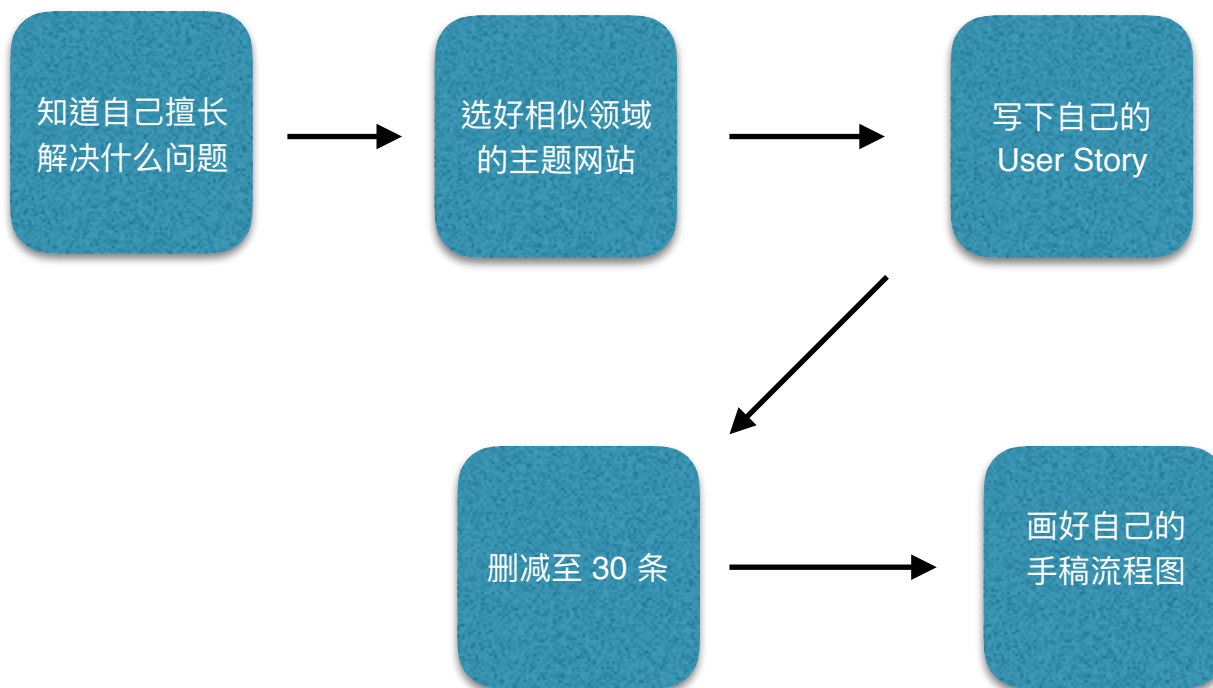
如何破呢？

1. 没有办法守时，就协调一个你可以遵守的底线；
2. 不苛责，但务必保持诚实底线；
3. 允许写脏代码，但必须要附注注释。

- ☐ 学会 *git checkout* 技巧，在新 *branch* 开发独立一个功能
- ☐ 将 *branch* 上的功能，推上 *github*，拉一支 *pull request*
- ☐ 与队友练习这个动作
- ☐ 协调每次 *Standup* 的时间 _____
- ☐ 开第一次 *Standup*
- ☐ 使用 _____ 进行 *Standup*
- ☐ 开设 *Tower.im* 上的帐号
- ☐ 将你们要做的 *Idea* 与功能放上 *Tower.im*

三、找到主题，确立方向与风格

不知道
自己要
做什么



知道自己
要做什么

☐ 别人常常希望你帮他提供什么服务？_____（写两个）

☐ 有哪些人已经做过类似的网站？_____

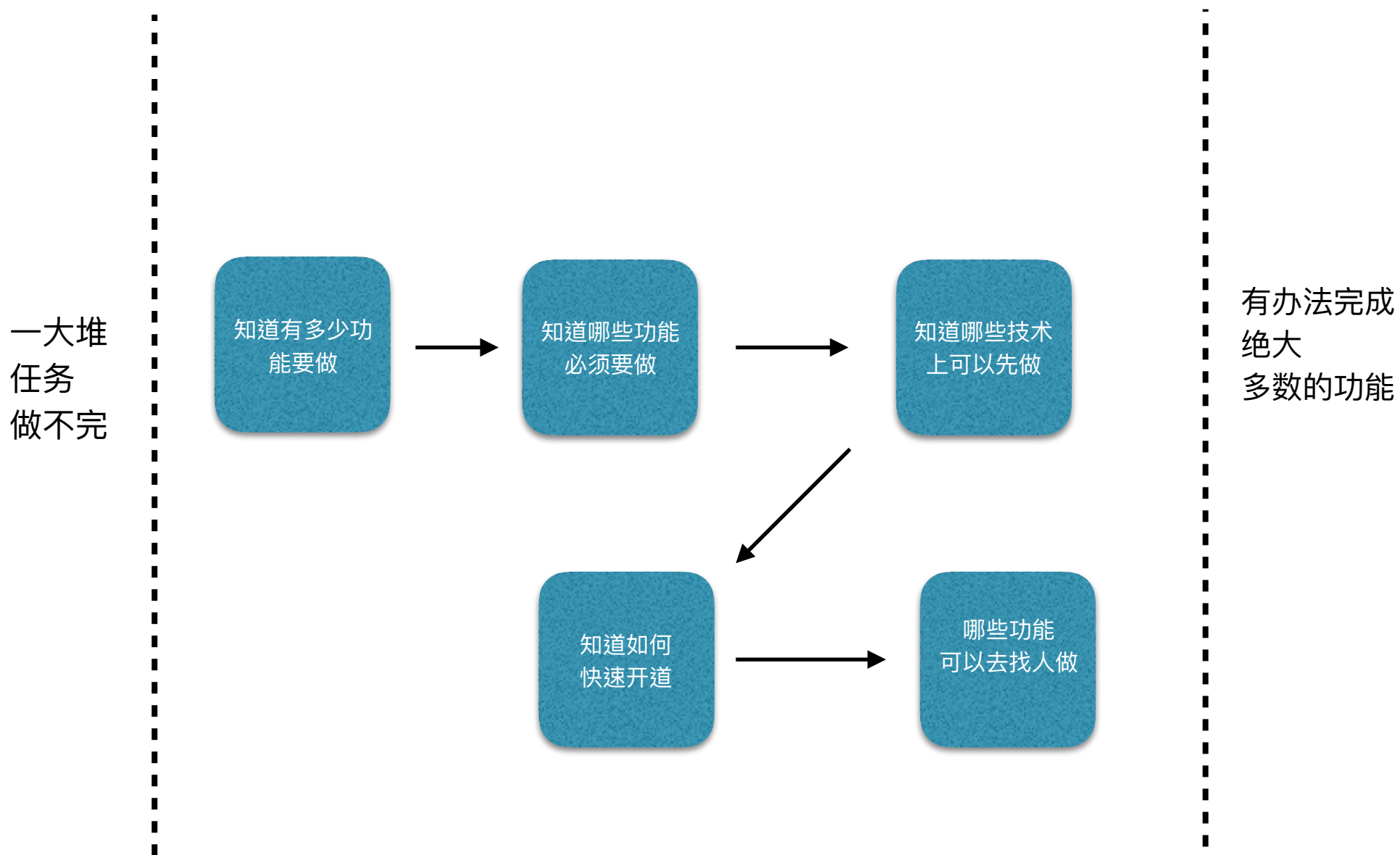
☐ 类似的网站是使用什么色系？_____（尽量使用相同的色系）

☐ 写下自己的 *User Story*

☐ 与队友展开自己的 *User Story*，排优先级

☐ 用「笔」将「主线」画面流程图画出来，不超过 10 张。

四、能够完成前后端任务



项目推进

项目推进中，我遇见所有人最大的坑，就是只想着「炫酷」的功能，忙着干掉别人，做一堆炫酷的功能，结果最后时间到了，结果没做完。所以比赛开始之后，我希望各位先回顾「项目管理 Hackathon」这个章节。

1. 先去算你有多少个 User Story；
2. 再去算你与队友，三周里面多少时间可以用。

这一点至关重要。决定了你能不能完赛。

接下来，才是分优先级。将你们所有的 User Story 放到 Tower 上。分为五级：

1. 一定要做 + 简单
2. 一定要做 + 难
3. 可以做 + 简单
4. 可以做 + 难
5. 不一定要做

再开始开工。

第一周进度

这里有一个快速推进的方法教大家，首先先选一个主程。由他负责推进进度。再来讨论如何快速推进度？

1. 先开好所有的 Controller 与 Routes ；
2. 再将所有的「路径」与「页面」（不需要细节）都开好；
3. 一旦把所有的页面开完了，就不容易有「隐藏的功能」；
4. 然后再把页面贴上之前你们画的草图。
5. 将草图换成 Bootstrap 的元件。（但不需实做真的功能）。

一开始「第一周」千万不要纠结几件事：

1. 叫什么名字；
2. 挑什么图片；
3. 首页要如何设计；
4. 要写什么牛逼文案。

这些都是无意义的纠结，反而会拖慢你的节奏。第一周只要专注推进完成这些动作就可以了。等到这些都做完了，再进行第二周的动作。

第二周进度

将这些点快速拓出来之后。你们就可以开始讨论颜色怎么配，要挑什么图片了。可以从以下动作开始：

1. 改掉 Navbar ；
2. 首页写一行酷炫的 Slogan ；
3. 挑一张适合的图 ；
4. 改掉 Devise 的 Login / Signup 页面 。

做这四件事就能快速提升网站的质感。

接着才是写 Must Have 功能，与 Should Have 功能。记得遇到别人的牛逼功能，千万忍住不要去研究，也不要跟抄，记得你要完成什么。

等到你写完自己该写的。才开始去调整自己的页面，或者加功能。

☐ 将你与队友讨论的 *User Story* 放到 *Tower* 上面

☐ 算出你与队友三周有多少时间可以花

☐ 分成 5 份清单：选主程。（主程负责推进）

☐ 把 *Controller* 与 *Route* 都开好

☐ 先用 *Bootstrap* 将画面元素按照手稿定位好

☐ 改写 *Navbar*

☐ 构思一行牛逼的 *Slogan*

☐ 挑一张适合的主图

☐ 改掉 *Devise* 的 *Login / Signup* 页面

☐ 写 *Must Have* 功能

☐ 写 *Should Have* 功能

☐ 将每一页都精细地配色与调整介面

☐ 额外写五个小功能。

☐ 如：搜索功能

☐ 如：搜索结果高亮功能

☐ 如：多图上传功能

☐ 如：分类功能

☐ 如：排序功能票

☐ 如：收藏功能

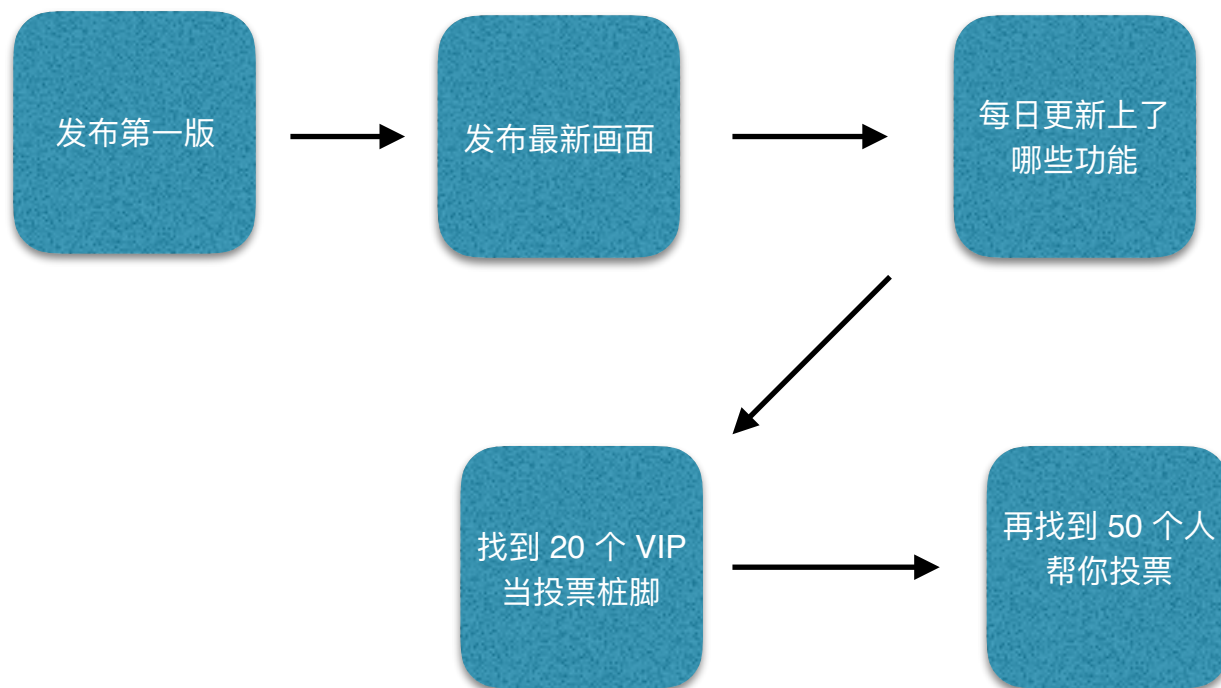
☐ 如：客服功能

☐ 如：评价功能

☐ 如：点赞功能

五、在大赛得到很多票，并取得名次

没有人
要帮忙
投票



票数超过
500。拿到
三等奖以上
名次

如何得到很多票，并且吸引到其他 VIP 注意，让它们愿意为你投票？

在魔改大赛里面赢得比赛的关键，除了扎实的开发网站之外，得名也需要其他用户配合，帮忙投票。

有效票分两种：非 VIP 票与 VIP 票。

得到多少票会取得名次？

根据三次大赛统计的结果，平均只要 20 个 VIP 愿意投你票，基本上你就可以在大赛里面赢到有「奖品」的最小奖。那么如何要让其他 VIP 注意到你的作品呢？以下是一些套路，基本的思路有两个：

1. 抢夺 VIP 的注意力；
2. 互相留言打气。

所以呢，有几件事情是可以做的：

1. 尽快发布第一版。（越早提交的网站，越有早期红利，越早交，有一些 VIP 在无聊时就投下去了，所以无论如何，先交个半成品比没交好。）
2. 每天更新画面。（如果你没有更新画面，别人以为你没有更新，愿意进去看的机率就低了，每当你的画面有迭代，记得换一下画面。甚至是你可以为首页截图，压上一个浮水印版号。）
3. 每天在自己的作品留言，更新自己写了哪些功能。比赛有一个最新留言区，不少同学会看其他同学上了哪些功能，要是你公布了你新上了哪些功能。同学们就会注意到。

4. 结交 20 个 VIP 朋友。有两个途径你可以做到：
- ① 参加当地 meetup 大家互投；
 - ② 到别人的作品页面留言打气，通常大家会礼尚往来投票。
5. 再找 30 - 50 个 VIP 帮你投票。除了互相打气外，还有一种实质帮助，会让其他人愿意投你票。后期除了友情票之外，还有一种票，叫做感谢票。通常是因为某位同学写了一份教程，极大的帮助自己的配色，特效，功能，大大迈进了一步。所以如果后期有余力，可以将自己学会的功能，发到论坛分享增加曝光度。

最后，祝你顺利得到大赛冠军！



发布第一版



更新你的作品画面图



在留言区更新你的作品功能



去别人的留言区加油打气



发布自己的教程



去 *Meetup* 帮助同城同学