

HowTo

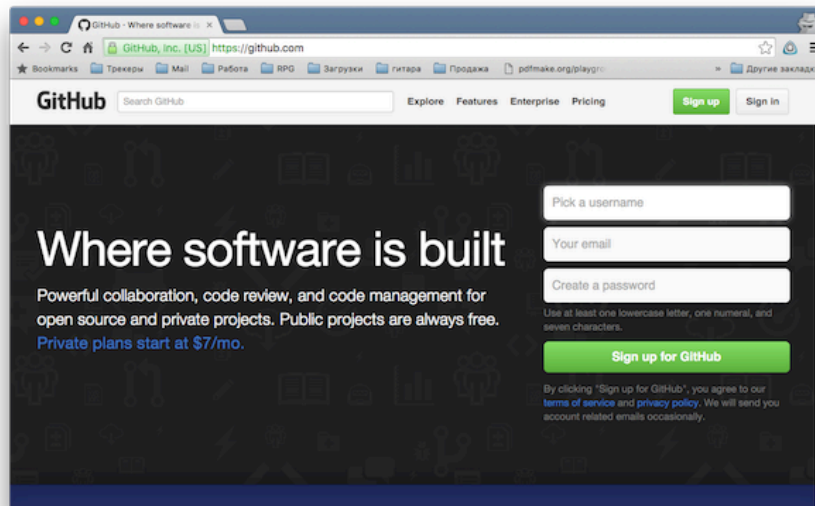
Оглавление

1. Подготовка
2. Внесение изменений в проект
 1. Добавление нового инструмента или редактирование существующего
 2. Добавление новой модели
 3. Добавление переводов
 4. Запуск тестов
 5. Запуск локального сервера
3. Генерация паспортов

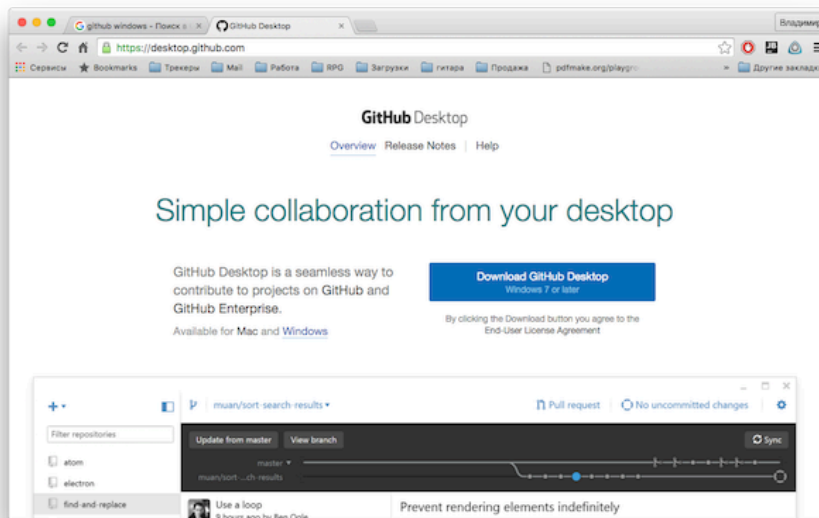
1. Подготовка

Данные действия нужно будет выполнить всего 1 раз!

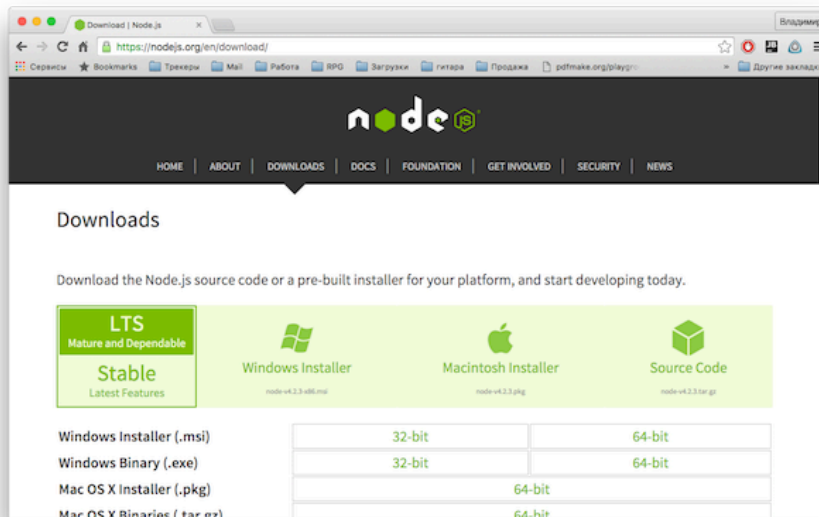
1. Перейти на [www.github.com](https://github.com). Это хранилище как кода системы для генерации сайта, так и непосредственно хостинг.
2. Зарегистрироваться в этом сервисе.



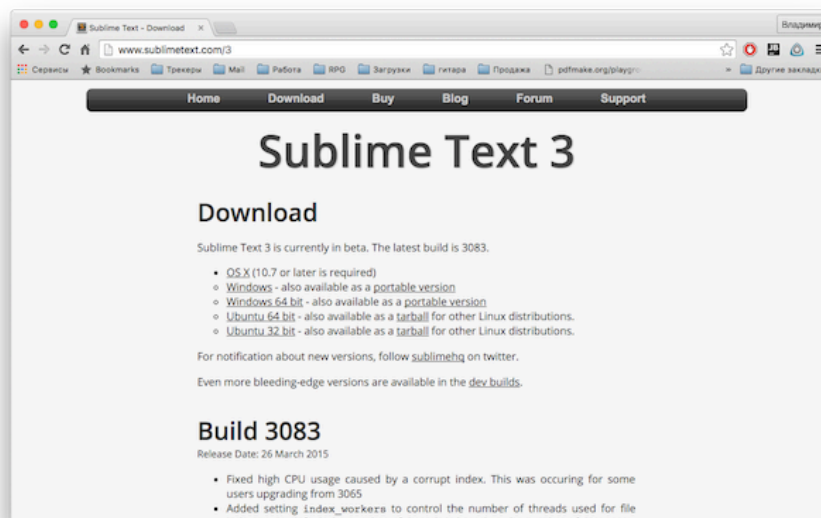
3. Сообщить мне о регистрации и дождаться пока я дам доступ к коду.
4. Перейти на desktop.github.com, скачать и установить программу.



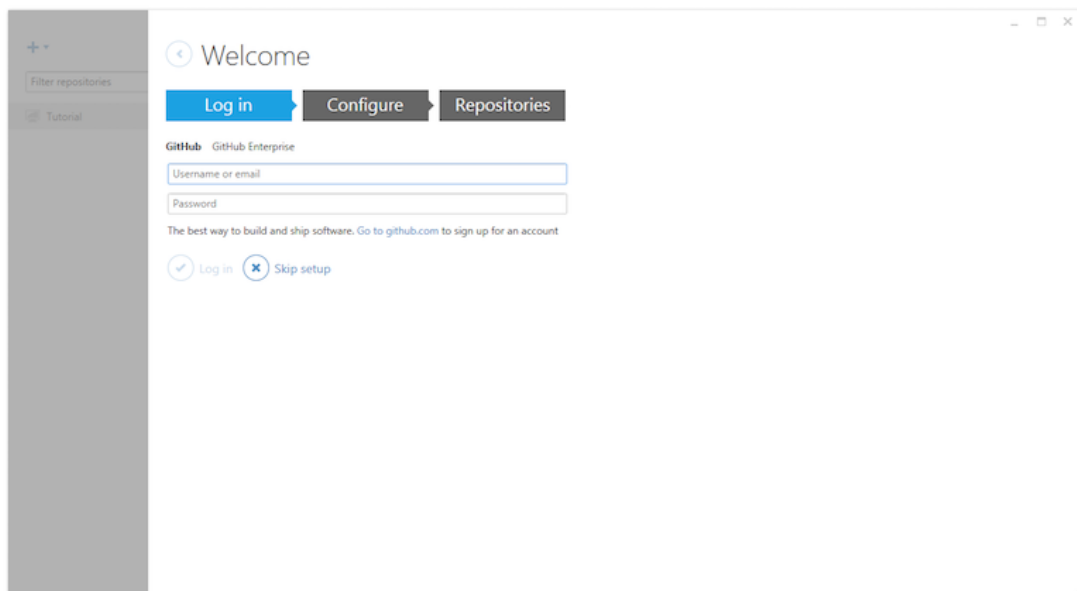
5. Перейти на nodejs.org/en/download/, загрузить установщик для Windows, установить.



6. Перейти на www.sublimetext.com/3, загрузить установщик для Windows, установить.



7. Запустить установленное приложение **Github**. Ввести почту и пароль, которые мы указали при регистрации в п. 2.



8. Нажимать **Continue** до тех пор, пока приложение не перейдет на вкладку **Repositories**. Выбрать репозиторий **VladimirSemenyuk/ASH**. Появится окно бьюра папки, в которую потом скопируется код сайта. Выбрать папку, и **запомнить ее расположение**. Копирование кода займет какое-то время.
9. После завершения копирования кода перейти в папку и запустить файл **INSTALL.bat**. Затем нужно дождаться пока черное окошко не закроется.

2. Внесение изменений в проект

Для описания объектов используется формат JSON.

Основные концепции формата:

1. Формат предназначен для описания физических сущностей в структурированной форме.
2. Формат оперирует несколькими типами данных
 - Число (описывается просто числом, введенным с клавиатуры)

```
1
3.14
-10000
```

- Строка (любые символы, заключенные между кавычками)

```
"Это строка, как и 2 примера ниже."
"123124335"
"gjdfllgjlkdflgjlkdflg"
```

- Объект (начинается символом `{`, заканчивается символом `}`. Содержит в себе "поля". Поле имеет заголовок (всегда строка) и значение (любой тип). Значение и заголовок отделяются `:`, после значения всегда ставится `,`, кроме последней пары заголовок-значение).

```
{
  "name": "Иван",
  "surname": "Петров",
  "age": 32,
  "appearance": {
    "head": "маленькая",
    "body": "большое"
  }
  "job": "сантехник"
}
```

Обрати внимание на то, что значением поля `appearance` является другой объект, т.е. один объект сложен в другой. А также на отсутствие запятой после `"job": "сантехник"` и `"body": "большое"`, т.к. они являются последними полями в своем объекте.

- Массив (начинается символом `[`, заканчивается символом `]`. Содержит в себе перечисленные через запятую данные любых типов).

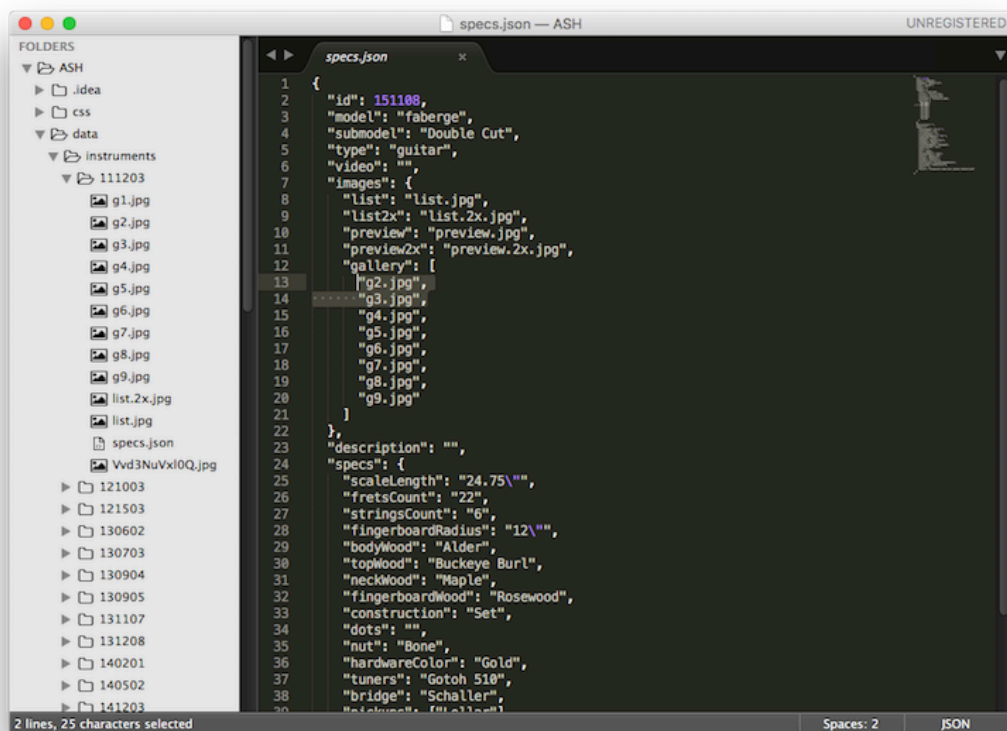
```
[123, 3.14, "это строка в массиве, содержащем 3 числа и строку", -1000]

[
  123,
  {
    "name": "Иван",
    "surname": "Петров"
  },
  "это строка в массиве, содержащем число, объект и строку"
]
```

2.1 Добавление нового инструмента или редактирование существующего

1. Запустить приложение `Sublime Text`.
2. Нажать `File -> Open` и выбрать папку, куда был скопирован код.
3. В приложении в левой части появится дерево папок проекта.
4. Раскрываем папку `data`, затем папку `instruments` и добавляем новую папку (щелчком правой кнопки мыши на той папке, где нужна новая), название которой совпадает с серийным номером инструмента. Если нужно отредактировать существующий, то создавать новую не надо, нужно открыть существующую.
5. Выбрать или создать в папке инструмента файл `specs.json`.
6. Скопировать ее в этот файл код:

```
{
  "id": 151108,
  "model": "faberge",
  "submodel": "",
  "type": "guitar",
  "video": "",
  "images": {
    "list": "list.jpg",
    "list2x": "list.2x.jpg",
    "preview": "",
    "preview2x": "",
    "gallery": [
      "g1.jpg",
      "g2.jpg"
    ]
  },
  "specs": {
    "scaleLength": "24.75\\",
    "fretsCount": "22",
    "stringsCount": "6",
    "fingerboardRadius": "12\\",
    "bodyWood": "Alder",
    "topWood": "Buckeye Burl",
    "neckWood": "Maple",
    "fingerboardWood": "Rosewood",
    "construction": "Set",
    "dots": "",
    "nut": "Bone",
    "hardwareColor": "Gold",
    "tuners": "Gotoh 510",
    "bridge": "Schaller",
    "pickups": ["Lollar"],
    "electronics": "Volume/Tone/Balance",
    "switching": ["Hamb/Coils"],
    "color": "",
    "finish": "Transparent High Gloss &mdash; Handpolished"
  }
}
```



7. Далее просто достаточно отредактировать требуемые поля. Каждое поле кроме `id`, `images` и `specs`, является строкой. `id` - число, `images` и `specs` - объекты.
 - `id` - должно совпадать с именем папки.
 - `model` - должно совпадать с существующими `id` моделей. Модели описаны в файле `data/models.json`. Можно открыть его и посмотреть какие `id` там существуют.
 - `images` содержит поля:
 - `list` и `list2x`, значения которых равны названиям картинок, которые отображаются на списке инструментов; [см. п.8](#)
 - `preview` и `preview2x`, значения которых равны названиям картинок, которые отображаются главными в карточке инструмента; (эти поля можно оставить пустыми, если не главная картинка не нужна) [см. п.8](#)
 - `gallery`, значением которого является массив строк, значения которых совпадают с названиями картинок, которые отображаются в квадратах сбоку от спецификации. [см. п.9](#)
8. В папке `psd` нужно открыть в `Photoshop` файл, название которого совпадает с мензурой инструмента и разместить в нем отдельным слоем "отбравленную изображение". При этом верхний попожеч и нижнее крепление для ремня должны совпасть с таковыми на уже имеющимся в файле инструменте. Затем нужно скрыть все слои, кроме нового инструмента, и экспортировать в следующие файлы внутри папки с файлом `specs.json`:
 - `list.2x.jpg` - выставить высоту экспортируемого файла в `380px`, ширина рассчитается автоматически. **Обязательно сделай это изображение!** После экспорта открой этот в редакторе и поверти его, чтобы инструмент стоял вертикально.
 - `list.jpg` - выставить высоту экспортируемого файла в `190px`, ширина рассчитается автоматически. **Обязательно сделай это изображение!** После экспорта открой этот в редакторе и поверти его, чтобы инструмент стоял вертикально.
 - `preview.2x.jpg` - выставить высоту экспортируемого файла в `2400px`, ширина рассчитается автоматически. Этот файл является необязательным.
 - `preview.jpg` - выставить высоту экспортируемого файла в `1200px`, ширина рассчитается автоматически. Этот файл является необязательным.
9. В папку инструмента нужно скопировать все картинки, которые будут отображать в квадратах и переименовать их, добавив им в начало букву `g`. Это очень важно! Имена именно этих файлов записываются в `specs.json` в массиве `gallery` в поле `images`.
10. Добавь переводы, если их нет. [см. раздел 2.3](#)
11. Запусти тесты. [см. раздел 2.4](#)
12. Запусти локальный сервер для ручной проверки. [см. раздел 2.5](#)
13. Загрузи все на сервер. [см. раздел 2.6](#)

2.2 Добавление новой модели

1. Придумать `id` модели на английском языке.
2. Добавить инструмент этой модели, указав в его поле `model` придуманный `id`. [см. раздел 2.1](#)
3. Открыть файл `models.json` из папки `data`. В этом файле лежит массив всех моделей. Скопируй в конец файла следующий код и отредактируй его, заменив значение поля `sampleInstrument` на `id` нового инструмента, проставив `type` как `guitar` или `bass`, `name` - название модели на английском.

```
{
  "id": "faberge",
  "name": "Faberge",
  "type": "guitar",
  "description": "",
  "sampleInstrument": 150302
}
```

4. Не забудь проверить, что в этом массиве все объекты отделены запятыми.
5. Добавь переводы, если их нет. [см. раздел 2.3](#)
6. Запусти тесты. [см. раздел 2.4](#)
7. Запусти локальный сервер для ручной проверки. [см. раздел 2.5](#)
8. Загрузи все на сервер. [см. раздел 2.6](#)

2.3 Добавление переводов

Если ты добавил новые тексты, то нужно добавить переводы.

Для это сделай:

1. Открой из папки `service` файл `dicts.json`. Он представляет собой объект, имена полей которого - тексты на английском, а значения - тексты на русском.
2. Добавь новый текст и перевод для него. **Точное совпадения текста в файле `dicts.json` и других файлах очень важно. Расхождение текста даже в пробел приведет к тому, что он не будет переводиться!**
3. Проверь правильность расставления запятых между полями.

2.4 Запуск тестов

ы Тесты могут выявить основные ошибки в твоих изменениях и написать тебе о них.

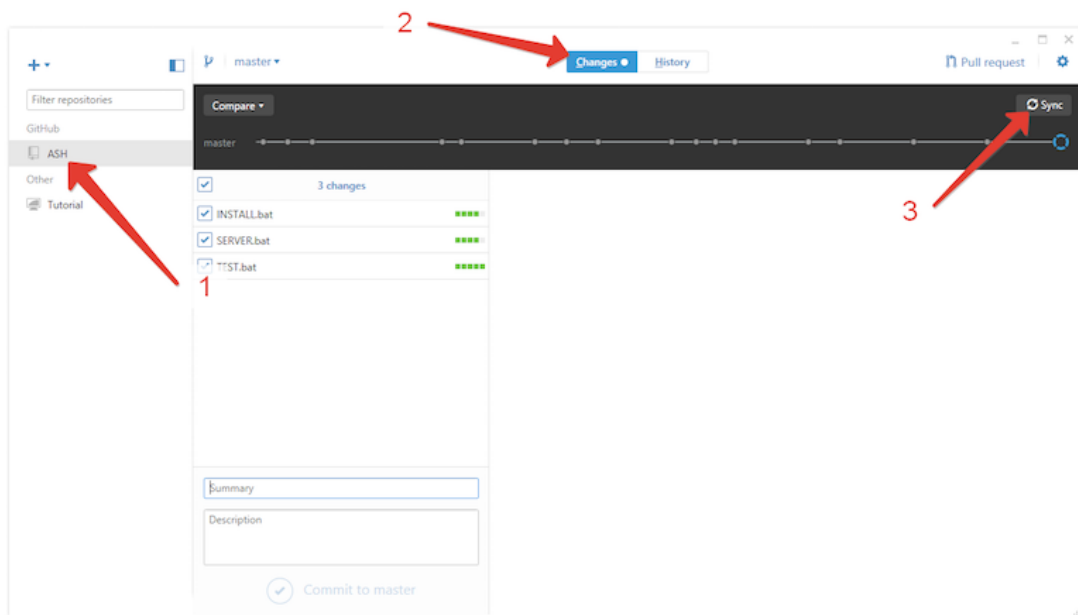
1. Запусти файл `TEST.bat`.
2. Если тесты прошли, то ты увидишь короткое зеленое сообщение. Иначе будет список ошибок.
3. Если что-то не понятно, то пиши мне. Я помогу разобраться.

2.5 Запуск локального сервера

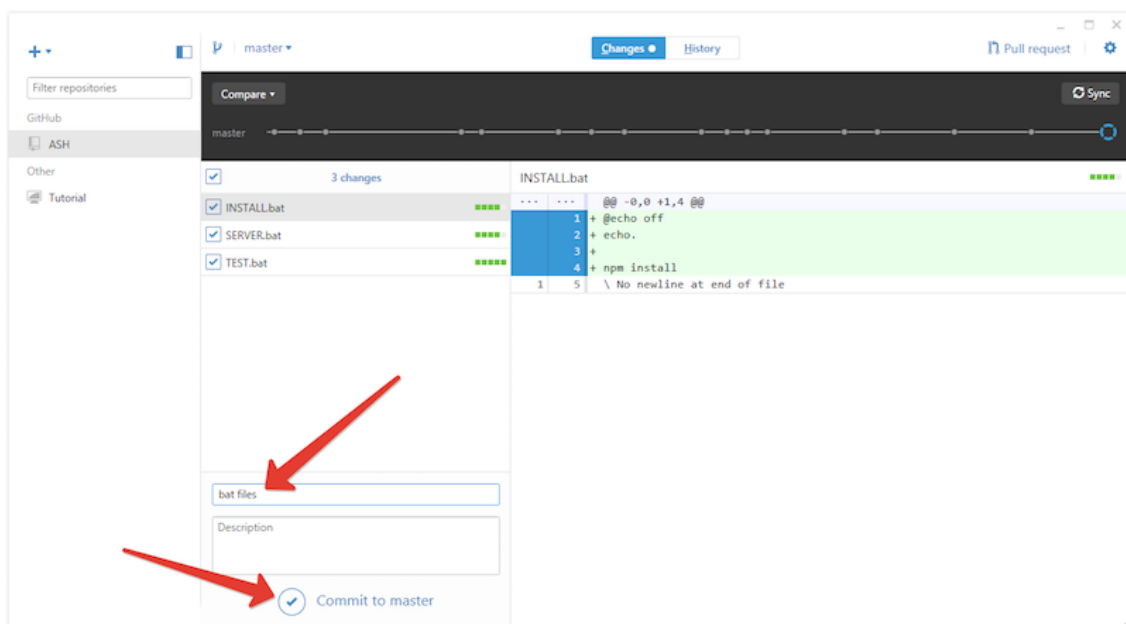
1. Запусти файл `SERVER.bat`.
2. Подожди немного, пока не увидишь строку `Started connect web server on http://localhost:7000`. **Внимание! Сервер запустится только если тесты прошли успешно. [см. раздел 2.4](#)**
3. Перейди в браузере на <http://localhost:7000>
4. Убедись что все работает, все изменения выглядят так, как ты ожидаешь. Затем закрой черное окно.

2.6 Загрузка на сервер

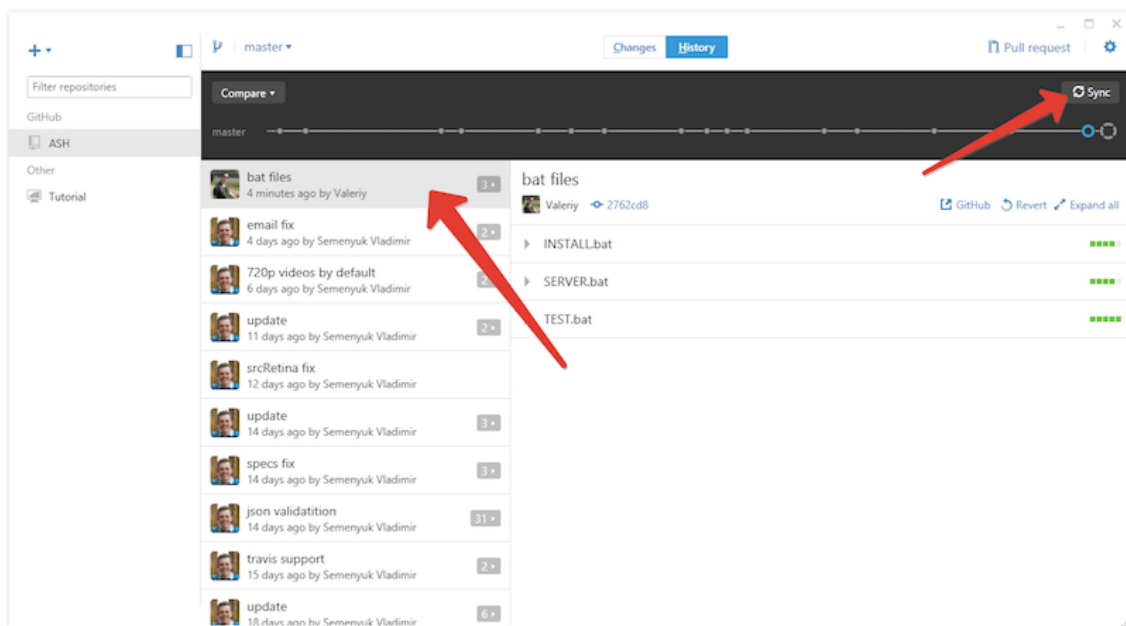
1. Открой приложение `Github`. Выбери слева раздел `ASH`, сверху раздел `Changes`, нажми справа сверху кнопку `Sync`.



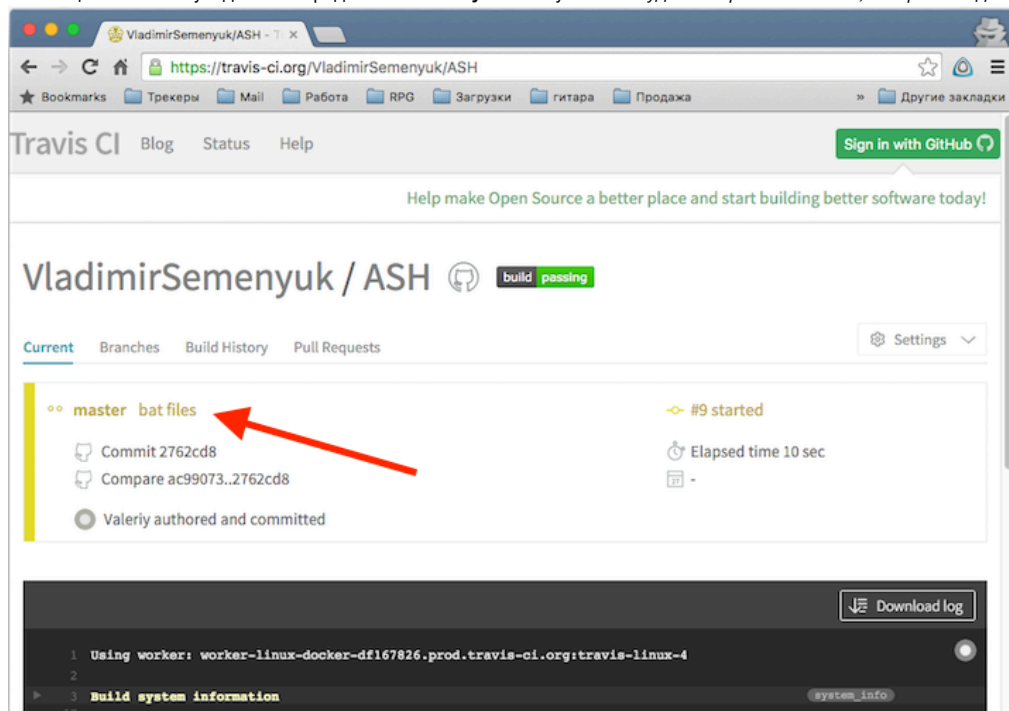
2. В середине окна будет список файлов, которые ты редактировал. При клике на них ты увидишь список изменений в каждом файле.
3. В поле **Summary** внизу окна введи текст, который описывает то, что ты изменил. Например: "Добавил новый инструмент XXXXXX". И нажми кнопку **Commit to master** под полем.



4. После этого твои изменения появятся в списке изменений в самом верху. Убедись что они есть и нажми справа сверху кнопку **Sync**. Она поменяет свое название на **Syncing**.



5. Дождись пока закончится синхронизация (кнопка снова будет называться **Sync**).
6. **Через 1 минуту** перейди в браузере на www.travis-ci.org/VladimirSemenyuk/ASH Эта система автоматической сборки и оптимизации сайта. Ты увидишь посередине окна **желтую** плашку. На ней будет отображаться текст, который вводил в пункте



- 3.
7. Через 4 минуты желтая плашка превратиться в **зеленую**, если все хорошо. Или в **красную**, если сборка не удалась. В случае "красной" сборки просто напиши мне.
8. Если сборка зеленая, то в **течении 10 минут** код окажется на сайте, т.е. сайт обновится.

3 Генерация паспортов

1. Запусти файл **PRINT.bat**.
2. Когда черное окно закроется, то появится папка **print**, в которой будут лежать паспорта для инструментов.