

HowTo

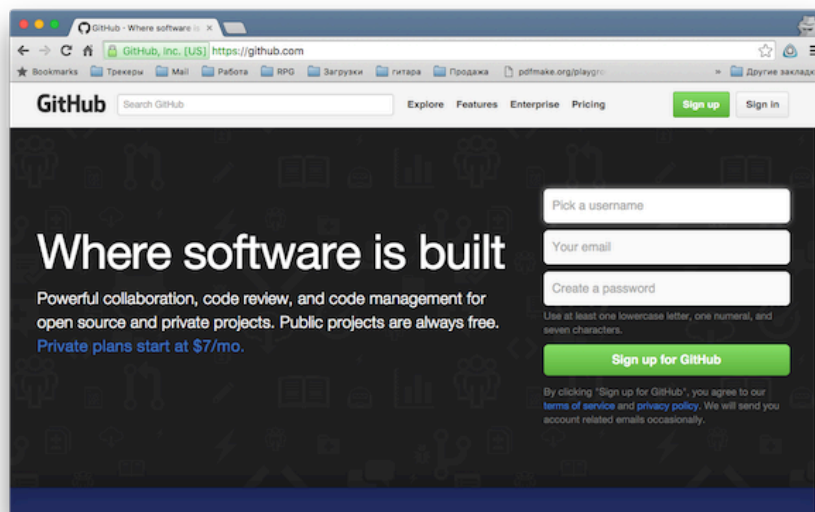
Оглавление

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](#)
 6. [Загрузка на сервер](#)
3. [Генерация паспортов](#)

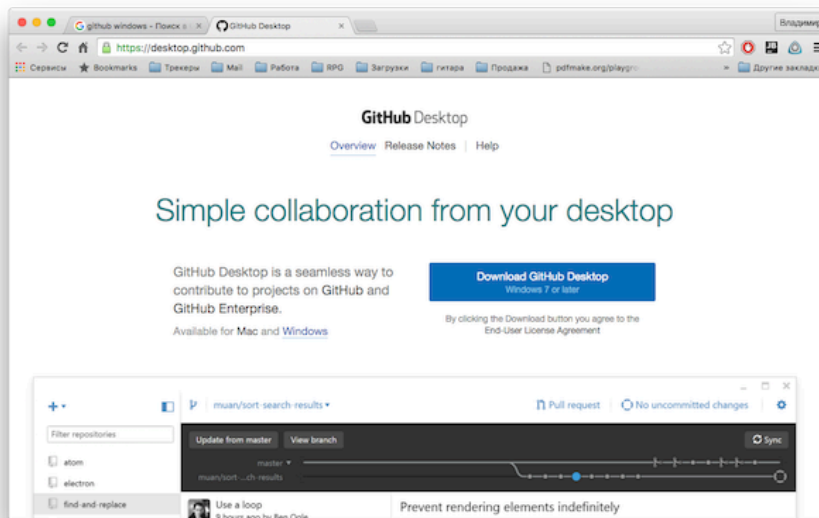
1. Подготовка

Данные действия нужно будет выполнить всего 1 раз!

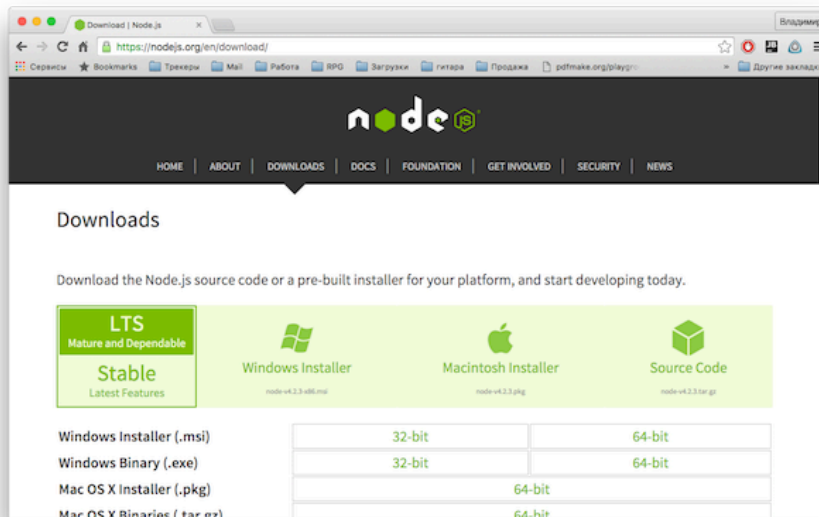
1. Перейти на www.github.com. Это хранилище как кода системы для генерации сайта, так и непосредственно хостинг.
2. Зарегистрироваться в этом сервисе.



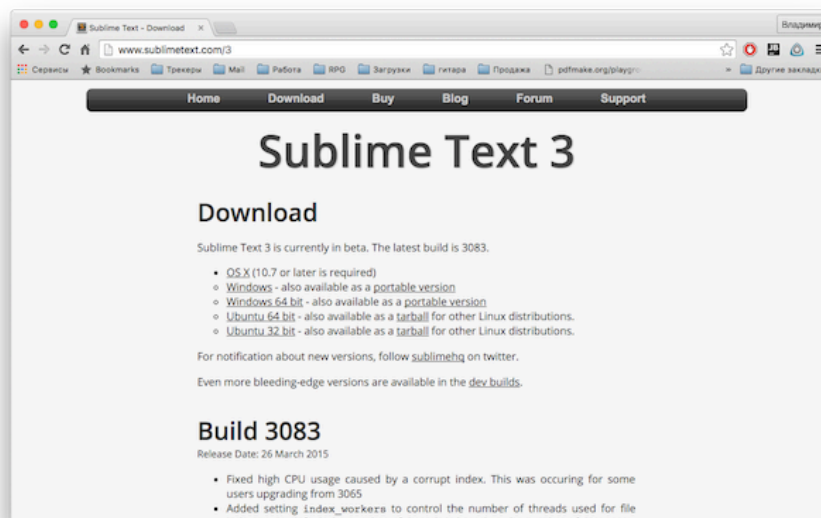
3. Сообщить мне о регистрации и дождаться пока я дам доступ к коду.
4. Перейти на desktop.github.com, скачать и установить программу.



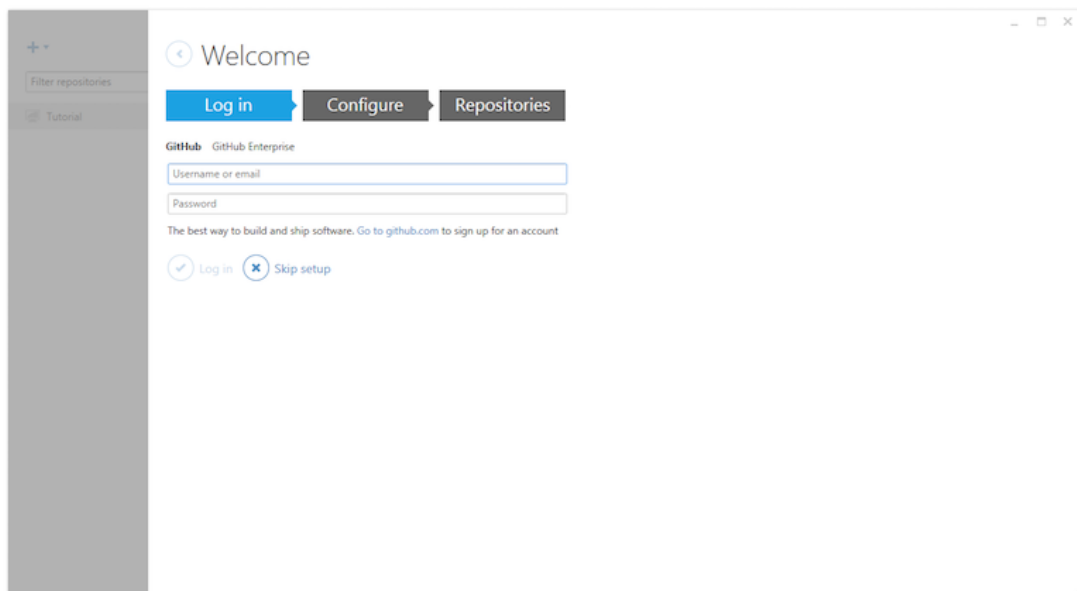
5. Перейти на nodejs.org/en/download/, загрузить установщик для Windows, установить.



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).

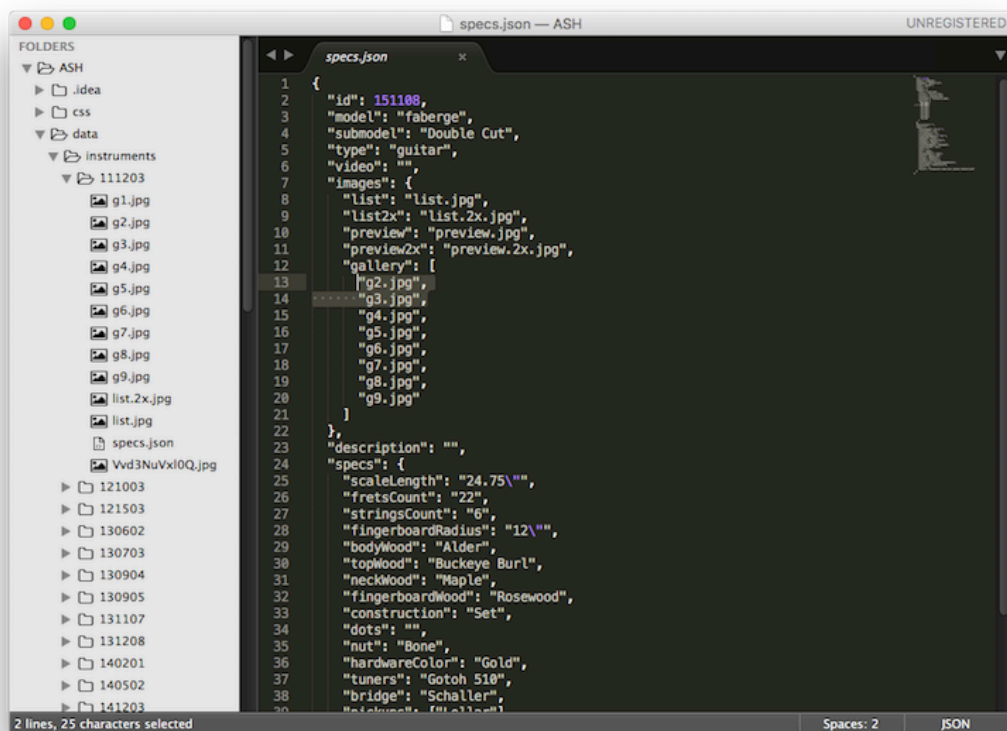
```
[123, 3.14, "это строка в массиве, содержащем 3 числа и строку", -1000]

[
  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 поперек 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.

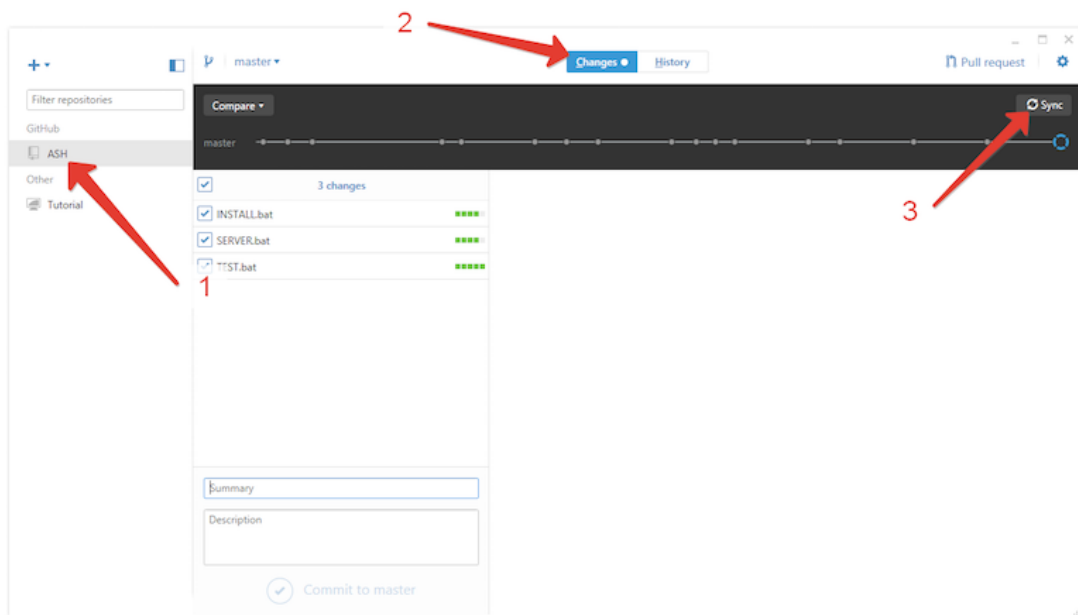
1. Запусти файл `TEST.bat`.
2. Если тесты прошли, то ты увидишь короткое зеленое сообщение. Иначе будет список ошибок.
3. Если что-то не понятно, то пиши мне. Я помогу разобраться.

2.5 Запуск локального сервера

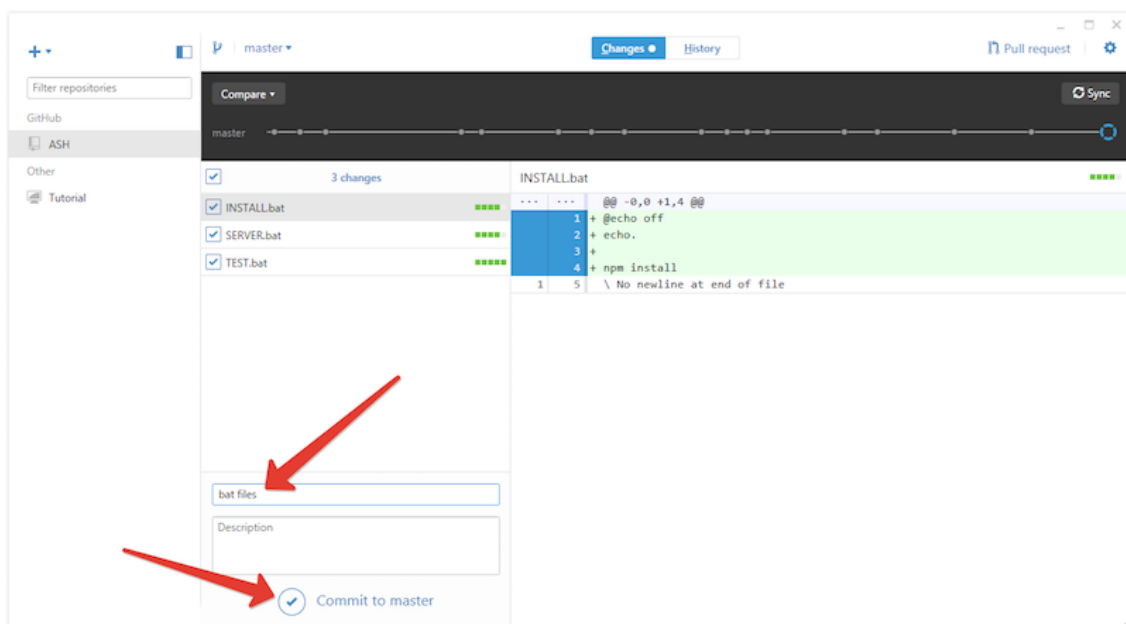
1. Запусти файл `SERVER.bat`.
2. Подожди немного, пока не увидишь строку `Started connect web server on http://localhost:7000`. **Внимание! Сервер запустится только если тесты прошли успешно.** [см. раздел 2.4](#)
3. Перейди в браузере на <http://localhost:7000>
4. Убедись что все работает, все изменения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

2.6 Загрузка на сервер

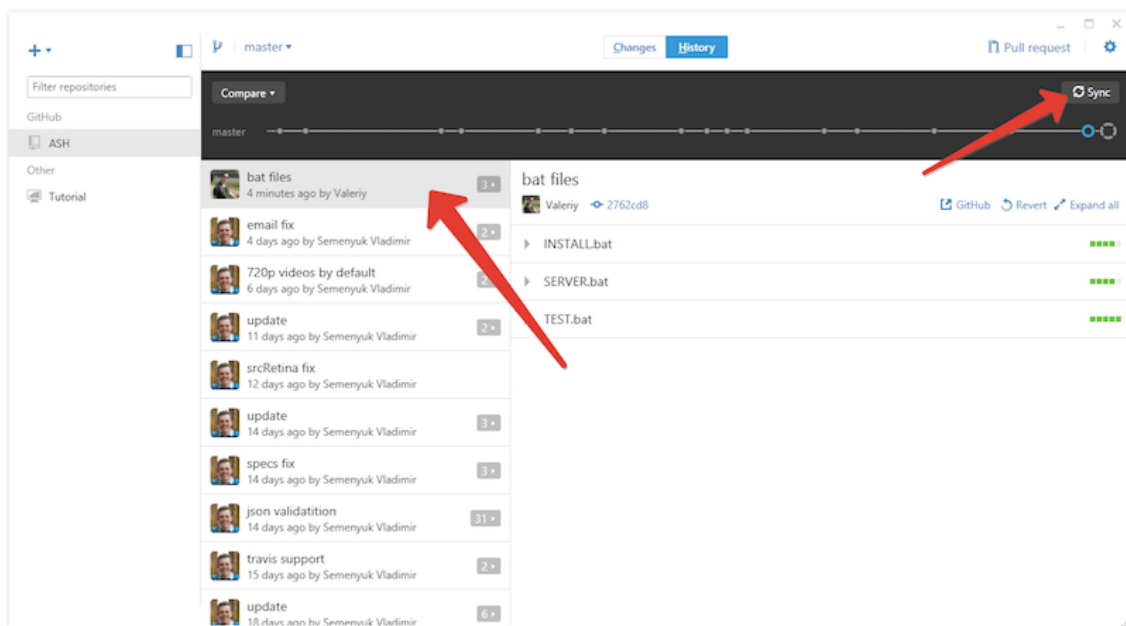
1. Открой приложение `Github`. Выбери слева раздел `ASH`, сверху раздел `Changes`, нажми справа сверху кнопку `Sync`.



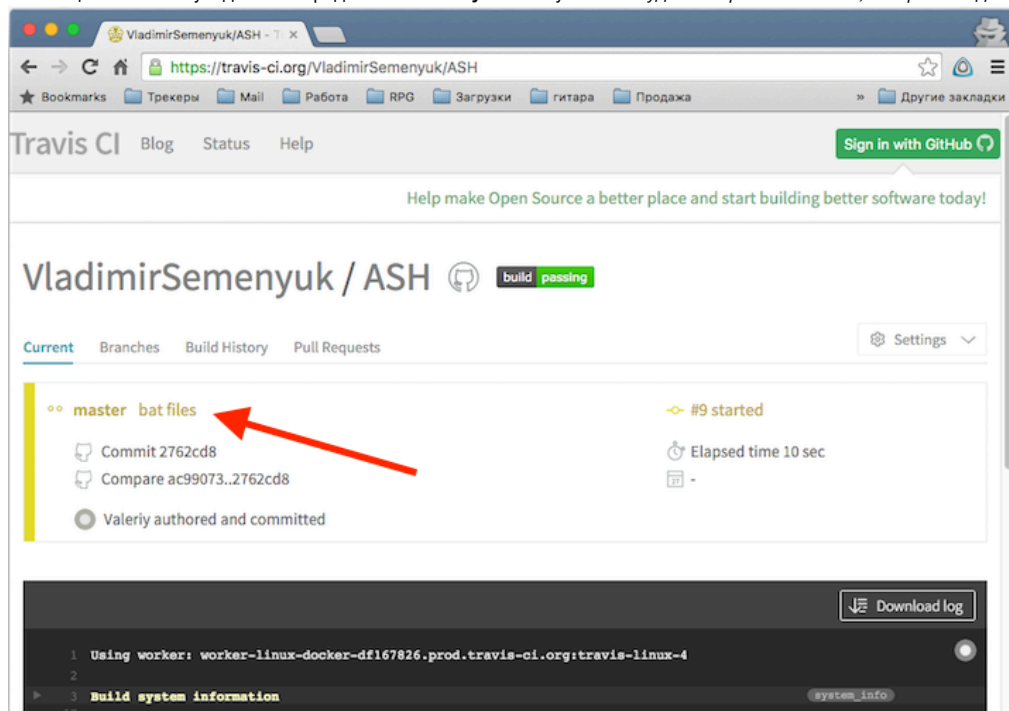
2. В середине окна будет список файлов, которые ты редактировал. При клике на них ты увидишь список изменений в каждом файле.
3. В поле **Summary** внизу окна введи текст, который описывает то, что ты изменил. Например: "Добавил новый инструмент XXXXXX". И нажми кнопку **Commit to master** под полем.



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.