### 前端重构思路

* 1. 搞清楚被重构项目的配置。如：
     1. jQuery：DOM操作，含UI插件
     2. Bootstrap：UI风格
     3. AWF：企业级组件库
     4. Gulp：打包工具
     5. 单页面应用（SPA）还是多页面应用（MPA）
  2. 确定重构方案。如：
     1. Require.js（text+css插件）：模块化加载（我理解是懒加载）
     2. Mockjs：模拟ajax调用
     3. Director.js：路由（vue里面自带vue-router）
     4. Underscore：模块化
     5. jQuery：DOM操作，含UI及插件
     6. Bootstrap：UI风格（建议常用的element-UI）
     7. AWF：企业级组件库（建议常用的element-UI）
     8. 打包：gulp+r.js

### 如何在Vue项目中使用vw实现移动端适配

* 1. <https://www.jianshu.com/p/1f1b23f8348f>

### CSS3 的视口单位vw、vh实现自适应（带有px，em，rem的简单介绍）

* 1. px：像素单位，即图像的基本采样单位。对不同的设备，它的图像基本单位是不同的，如：显示器和打印机。通常来说，显示器分辨率是指的是桌面设定的分辨率，不是物理分辨率。但是为了最佳显示效果，一般显示器分辨率就等于物理分辨率。由此导致：**使用px会严重受到桌面分辨率的影响，需要做自适应**
  2. em：相对长度单位。相对于当前对象内本文的字体尺寸（**即受父元素的影响，**如果父元素没有，会一直往上找，直到body默认字体尺寸，也就是16px，则此时换算就是1em=16px）。如果使用em，建议将body的fon-size设置成62.5%，即16\*62.5%=10px，此时1em=10px，方便后面计算。
  3. rem：相对长度单位，但是**rem始终都是相对html的根元素**，不会受到对象内文本字体尺寸的影响，只需要改变根元素就能改变所有字体大小。兼容IE8以上即其他所有浏览器。
  4. vw、vh：视口（viewport units）单位，即**根据浏览器窗口大小的单位**，不受显示器分辨率的影响。vw（可视窗口的宽度）vh（可视窗口的高度）类似百分比，1vw=可视窗口的百分之一。如：窗口宽度大小是1800px，那么1vw=18px。但是**vw始终相对于可视窗口的宽度，而百分比受到父元素的影响。**vmin和vmax是指选择vm和vh中最小的那个，而vmax是选择最大的那个。**兼容性较差。**vm和vh由于受浏览器窗口影响，所以很轻松完成响应式布局。

5.em举例：

<style>

body {

font-size: 10px;

}

div {

font-size: 3em;

margin-top: 3em;

}

p {

font-size: 2em;

}

span {

font-size: 3em;

}

</style>

</head>

<body>body

<div>div

<p>p<br/>

<span>span</span>

</p>

</div>

</body>结果：

（理解：div元素的font-size =3em \* 10 = 30px margin-top=3em \* 10px=30px

p元素的font-size =2em \* 30px=60px; span元素的font-size=3em \* 60px=180px）

6.rem举例：

<style>

body {

font-size: 10px;

}

div {

font-size: 3rem;

}

p {

font-size: 2rem;

}

span {

font-size: 3rem;

}

</style>

</head>

<body>body

<div>div

<p>p<br/>

<span>span</span>

</p>

</div>

</body>

结果：

（理解：其换算结果都只跟body的10px相关）

1. **JS类**
   1. addEventListener：
      1. 定义：addEventListener()方法用于指向指定元素添加事件句柄（提示：使用removeEventListener()方法来移除addEventListener()方法添加的事件句柄）。
      2. 语法：element.addEventListener(event, function, useCapture)
2. event：必须。字符串，指定事件名（**注意：不要使用“on”前缀。例如：写“click”而不是“onclick”**）
3. function：必须。指定要触发的函数。（提示：当事件对象会作为第一个参数传入函数，事件对象的类型取决于特定的事件。例如，“click”事件属于mouseEvent（鼠标事件）对象）
   * 1. **useCapture：可选，布尔值，指定事件是否在捕获或冒泡阶段执行**
   1. **true——事件句柄在捕获阶段执行**
   2. **false——默认，事件句柄在冒泡阶段执行**
      1. useCapture的作用：
4. 假设当前有一个HTML内容：div、p、span元素都有click事件的响应逻辑

<div>

<p>

<span></span>

</p>

</div>

如果此时的第三个参数为false的时候：点击span依次触发——span>p>div

如果此时的第三个参数为true的时候：点击span依次触发——div>p>span

* + 1. **如何阻止冒泡：**

fuction(evt) {

evt.[stopPropagation()](https://www.w3school.com.cn/jsref/event_stoppropagation.asp); // 不会阻止本dom本事件的其他事件处理函数的执行

evt.stopImmediatePropagation(); // 会导致后续绑定在该dom的其他事件处理函数不再执行；

**解析：当我给一个span标签添加两个addEventListener，当我在第一个addEventListener里面添加evt.[stopPropagation()](https://www.w3school.com.cn/jsref/event_stoppropagation.asp)时，停止冒泡，但是第二个addEventListener仍然会继续；而evt.stopImmediatePropagation()则连第二个addEventListener都不会执行了**

}

* + 1. 与on的区别：

以click为例：

1. **on事件会被后面的on的事件覆盖，addEventListener则会全部打印**：

obj.onclick(function() {

alert(‘aaa’);

});

obj.onclick(function() {

alert(‘bbb’);

});

打印结果:‘bbb’

obj.addEventListener(“click”, fn(){

alert(‘aaa’);

});

obj.addEventListener(“click”, fn(){

alert(‘bbb’);

});

打印结果:‘aaa’‘bbb’

* 1. 闭包：
     1. 定义：简单来说就是有权访问另一个函数作用域中变量的函数，MDN上面这么说：闭包是一种特殊的对象。
     2. 理解：**外部函数调用之后，其变量对象本应该被销毁，但是闭包的存在就使得我们仍然可以访问外部函数的变量对象。**
     3. 举例： 
     4. 产生一个闭包：创建一个闭包最常见的方式就是一个函数内部创建另一个函数，右图例子中的closure就是一个闭包：
     5. 作用域：闭包的作用域包含着他自己的作用域，以及包含他的函数的作用域和全局作用域。



* + 1. 注意事项：通常函数的作用域及其所有变量都会在函数执行结束后被销毁。但是，在创建了一个闭包后，这个函数的作用域就会一直保存在闭包不存在为止。举例：

右图所示代码可以看到add5和add10都是闭包。他们共享相同的函数定义，但是保存了不同的环境。在add5的环境中，x为5。而在add10中，x为10。最后通过null释放了add5和add10对闭包的引用。在JavaScript中，如果一个对象不再被引用，那么这个对象就会被垃圾回收机制回收；如果两个对象相互引用，而不再被第三者引用，那么这两个相互引用的对象也会被回收。

* + 1. **闭包只能取得包含函数中的任何变量中的最后一个值**

如右图：arr数组中包含了10个匿名函数，每个匿名函数都能访问到外部函数的变量i。

当arr()执行完毕之后，其作用域被销毁，但他的变量对象仍然保存在内存中，得意被匿名访问，这时候的i值为10。

要想保存在循环过程中的每一个i值，需要在匿名函数外部再套一个匿名函数，在这个匿名函数中定义另一个变量并且立即执行来保存i值。如右图的brr()。



* + 1. this对象

如右图所示：在上面这段代码中，obj1.getName()()实际上是在全局作用域中调用了匿名函数，this指向了window（可以理解为：这个匿名函数其实仅仅只是写在obj1里面而已。我把这个匿名函数拿到打印这里执行，其实此时是跟obj1没有任何关系了，这时候的this指向肯定指的是全局的name1而不是obj1里面的name1了）。

这里要清楚：**函数名与函数功能是分割开的，不要认为函数在哪里，其内部的this就指向哪里。**

相比obj2.getName()()，执行函数内部的that是父函数保存的this（因为闭包本身可以保存函数外的变量嘛），所以可以指向obj内部。

obj3.getName()是在对象obj3的环境中执行的，所以this指向obj。而(obj3.getName = obj3.getName)赋值语句返回的是等号右边的值，而右边的值是一个函数且此时的函数还没有执行就已经在全局作用域中返回，所以(obj3.getName = obj3.getName)();的this指向全局。要把函数名和函数功能分隔开。

* + 1. 内存泄漏

闭包会引用包含函数的整个变量对象，如果闭包的作用域中保存着一个HTML元素，那么就意味着该元素无法被销毁。我们有必要在对这个元素的操作完之后主动销毁。

* + 1. 函数内部定时器

当函数内部的定时器引用了外部函数变量对象时，该对象不会被销毁

* + 1. 闭包的应用

应用闭包的主要场合是：**设计私有的方法和变量。**任何在函数中定义的变量，都可以认为是私有变量，因为不能在函数外部访问这些变量，私有变量包括函数的参数、局部变量和函数内定义的其他函数。

把有权访问私有变量的公有方法成为**特权方法**

在这里，需要理解两个概念：

**模块模式：**为单例创建私有变量和方法。

**单例：**指的是只有一个实例的对象。JavaScript一般以对象字面量的方法来创建一个单例对象。

**匿名函数最大的用途就是创建闭包，并且还可以构建命名空间，以减少全局变量的使用。从而使用闭包模块化代码，减少全局变量的污染。**

下面这段代码中的addEvent和removeEvent都是局部变量，但我们可以通过全局变量objEvent使用它，这就大大减少了全局变量的使用，**增强网页的安全性。**

* + 1. **运用闭包的关键**

**闭包引用外部函数变量对象中的值；**

**在外部函数的外部调用闭包。**

* + 1. **闭包的缺陷**

闭包的缺点就是常驻内存会增大内存使用量，并且使用不当很容易造成内存泄漏。

如果不是因为某些特殊任务而需要闭包，在没有必要的情况下，在其他函数中创建函数是不明智的，因为闭包对脚本性能具有负面影响，包括处理速度和内存消耗。

* + 1. 面试题



* 1. Promise：
     1. 含义：本质上，一个promise是某个函数返回的对象，你可以把回调函数绑定在这个对象上，而不是把回调函数当做参数传进函数
     2. 执行顺序原理：**同步优先，异步靠边（setTimeout可算异步）**
     3. 规范：

1. 一个promise可能有三种状态：等待（pending）、已完成（resolved/fulfilled）、已拒绝（rejected）
2. 一个promise的状态只可能从“等待”转到“完成”或“拒绝”。不能逆向转换；同时，“完成”和“拒绝”两种状态不能相互转换
3. Promise必须实现then方法（可以说，then就是promise的核心），而且then必须返回一个promise，同一个promise的then可以调用多次，并且回调的执行顺序跟着它们被定义时的顺序一致
4. Then方法接收两个参数，第一个是成功时候的回调（在resolved状态调用），另一个是失败时候的回调（在rejected状态调用）。
   * 1. promise.resolve()和promise.reject() 两者都是new Promise()的快捷方式。
     2. Promise.all()和Promise.race()
5. promise.all()：接收一个promise对象的数组作为参数，当这个数组的所有Promise对象全部变成resolve的时候，该方法才resolve。

如果其中一个promise对象为reject的话，则该方法为reject。

1. Promise.race()：接收一个promise对象的数组作为参数，此时的目的只是为了拿取到结果即可，不在乎是执行的哪个promise。



* + 1. 关于catch的提问：catch后面还能不能继续catch到错误？Catch后还能不能继续then？then后面的catch还能不能catch到then的错误？

1. 如果异步操作抛出错误，状态就会变成rejected，就会调用catch方法指定的回调函数处理错误。
2. Then方法指定的回调函数在运行中报错也会被catch捕获到。
3. 在resolve()后面抛出的错误会被忽略（如果前面已经是执行了resolve，那么后面throw出来的error就不会被catch）
4. Catch返回的也是一个promise，因此后面可继续then（不管是then方法还是catch方法返回的都是一个新的promise实例，这意味着promise可以**链式调用**then和catch，每一个方法的返回值作为下一个方法的参数）
5. 在异步函数中抛出的错误不会被catch捕获到（例如使用了setTimeOut之类的，抛出来的错误不会被catch到）
6. 有多个catch连写，如果在catch中继续throw出异常，那么后面的catch就会一直执行，直到不再抛出异常。（catch其实是then的语法糖）
7. **vue面试汇总**
   1. 谈谈你对MVVM的理解：
      1. MVVM分为model、view、viewModel三者

1）Model代表数据模型，数据和业务逻辑都在model层中定义；

2）View代表UI视图，负责数据的展示；

3）ViewModel负责监听Model中数据的改变并且控制视图的更新，处理用户交互操作；

4）Model和View并没有直接关联，而是通过ViewModel来进行联系的，Model和ViewModel之间有着双向数据绑定的联系。因此当Model中的数据改变时会触发View层的刷新，View中由于用户交互操作而改变的数据也会在Model中同步。

**这种模式实现了Model和View的数据自动同步，因此开发者只需要专注对数据的维护操作即可，而不需要自己操作dom**

* 1. Vue有哪些指令：

v-html、v-show、v-if、v-for等等

* 1. v-if和v-show的区别：

v-show仅仅是控制元素的显示方式，将display属性在block和none之间来回切换；而v-if会直接控制这个dom节点的存在与否。当我们需要经常切换某个元素的显示/隐藏的时候，使用v-show会更加节省性能上的开销；当只需要一次显示或者隐藏的时候，使用v-if更加合理。

* 1. 简述vue的响应式原理（即双向绑定的原理）

当一个vue实例创建时，vue会遍历data选项的属性，用Object.defineProperty将他们转为getter/setter并在内部追踪相关依赖，在属性被访问和修改时通知变化。

每个组件实例都有相应的watcher程序实例，他会在组件渲染的过程中把属性记录为依赖，之后当依赖项的setter被调用时，会通知watcher重新计算，从而致使它关联的组件得以更新。

* 1. Vue中如何实现在组件内部实现一个双向数据绑定？

父组件通过props传值给子组件，子组件通过$emit来通知父组件修改相应的props值。

* 1. Vue中如何监控某个值的变化？
     1. watch：注意：如果监听某个对象的话，要用深层遍历——deep:true，但仅仅是监听某个对象值的话，直接：

’obj.x’: {

handler(newVal, oldVal) {

// ……

}

}

（2）computed：利用计算属性的特性来实现

* 1. Vue中给data中的对象属性添加一个新的属性时会发生什么，如何解决？

this.$set(obj，key，value);

$set()方法调用时，可以触发页面全部重新渲染。

* 1. delete和vue.delete删除数组的区别

delete只是被删除的元素变成了empty/undefined 其他的元素键值还是不变。

Vue.delete直接删除了数组改变了数组的键值。

* 1. 如何优化单页面（SPA）应用的首屏加载速度慢的问题
     1. 将公用的JS库通过script标签外部引入，减少app.bundel的大小，让浏览器并行下载资源文件，提高下载速度；
     2. 在配置路由时，页面也组件使用懒加载的方式引入，进一步缩小app.bundel的体积，在调用某个组件时再加载对应的js文件；
     3. 加一个首屏loading图，提升用户体验；
     4. 补充：**vue本身就是单页面（SPA）应用跟多页面（MPA）应用的区别**：
  2. Vue-router的实现原理
  3. 前端如何优化网站性能？
     1. 减少HTTP请求数量

在浏览器与服务器通信时，主要是通过HTTP进行通信。浏览器与服务器需要经过三次握手，每次握手都需要花费大量的时间。而且不同的浏览器对资源文件并发请求数量有限（不同浏览器允许的并发数不同），一旦HTTP请求数量达到一定的数量，资源请求就存在等待状态，这是很致命的，因此减少HTTP的请求数量可以很大程度上对网站性能进行优化。

1. CSS Sprites：国内俗称CSS精灵，这是将多张图片合并成一张图片达到减少HTTP请求的一种解决方案，可以通过CSS background属性来访问图片内容，这种方案同时还可以减少图片总字节数。
2. 合并CSS和JS文件：现在前端有很多工程化打包工具，如：grunt、gulp、webpack等。为了减少HTTP请求数量，可以通过这些工具在发布之前将多个CSS或者多个JS文件合并成一个文件。
3. 采用lazyLoad：俗称懒加载，可以控制网页上的内容在一开始无需加载，不需要发请求，等到用户操作真正需要的时候立即加载出内容，这样就控制了网页资源的一次性请求数量。
   * 1. 控制资源文件加载优先级

浏览器在加载HTML内容时，是将HTML内容从上至下依次解析，解析到link或者script标签就会加载herf或者src对应链接内容，为了第一时间展示页面给用户，就需要将CSS提前加载，不要受JS加载影响。

**一般情况下都是CSS在头部，JS在底部。**

1. 利用浏览器缓存

浏览器缓存是将网络资源存储在本地，等待下次请求该资源时，如果已经存在就不需要到服务器重新请求该资源，直接在本地读取该资源。

1. 减少重排（Reflow）

基本原理：重排是DOM的变化影响到了元素的集合属性（宽和高），浏览器会重新计算元素的几何属性，会使渲染树中受到影响的部分失效，浏览器会验证DOM书上的所有其他节点的visibility属性，这也是Reflow低效的原因如果Reflow的过于频繁，CPU使用率就会急剧上升。

**减少Reflow，如果需要在DOM操作时添加样式，尽量使用增加class属性，而不是通过style操作样式。**

1. 减少DOM操作
2. 图标使用iconfont替换
   1. 网页从输入网址到渲染完成经历了哪些过程？

大致可以分为如下7个步骤：

1. 输入网址；
2. 发送到DNS服务器，并获取域名对应的web服务器对应的IP地址；
3. 与web服务器建立的TCP连接；
4. 浏览器向web服务器发送http请求；
5. Web服务器响应请求，并返回指定URL的数据（或错误信息，或重定向的新的URL地址）；
6. 浏览器下载web服务器返回的数据及解析HTML源文件；
7. 生成DOM树，解析CSS和JS，渲染页面，直至显示完成。
   1. jQuery获取的dom对象和原生的dom对象有何区别？

Js原生获取的dom是一个对象，jQuery对象就是一个数据对象，其实就是选择出来的元素的数组集合，所以说他们两者是不同的对象类型不等价。

原生的DOM对象转jQuery对象：（如下左图）

jQuery对象转原生DOM对象：（如上右图）

* 1. jQuery如何扩展自定义方法
  2. jQuery如何扩展自定义方法