

DevServer和HMR

认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

王红元

coderwhy



实力IT教育

为什么要搭建本地服务器？

- 目前我们开发的代码，为了运行需要有两个操作：
 - 操作一：npm run build，编译相关的代码；
 - 操作二：通过live server或者直接通过浏览器，打开index.html代码，查看效果；
- 这个过程经常操作会影响我们的开发效率，我们希望可以做到，当文件发生变化时，可以自动的完成 编译 和 展示；
- 为了完成自动编译，webpack提供了几种可选的方式：
 - webpack watch mode；
 - webpack-dev-server；
 - webpack-dev-middleware
- 接下来，我们一个个来学习一下它们；

认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

■ webpack给我们提供了watch模式：

- 在该模式下，webpack依赖图中的所有文件，只要有一个发生了更新，那么代码将被重新编译；
- 我们不需要手动去运行 `npm run build` 指令了；

■ 如何开启watch呢？两种方式：

- 方式一：在导出的配置中，添加 `watch: true`；
认准一手微信wxywd8 高价回收正版课
- 方式二：在启动webpack的命令中，添加 `--watch` 的标识；

■ 这里我们选择方式二，在package.json的 scripts 中添加一个 watch 的脚本：

```
"scripts": {  
  "build": "webpack --config wk.config.js",  
  "watch": "webpack --watch",  
  "type-check": "tsc --noEmit",  
  "type-check-watch": "npm run type-check -- --watch"  
},
```

- 上面的方式可以监听到文件的变化，但是事实上它本身是没有自动刷新浏览器的功能的：
 - 当然，目前我们可以在VSCode中使用live-server来完成这样的功能；
 - 但是，我们希望在不适用live-server的情况下，可以具备live reloading（实时重新加载）的功能；

■ 安装webpack-dev-server

```
npm install --save-dev webpack-dev-server
```

认准一手微信wx: ywd8 高价回收正版课

■ 添加一个新的scripts脚本

```
"serve": "webpack serve --config wk.config.js",
```

- webpack-dev-server 在编译之后不会写入到任何输出文件。而是将 bundle 文件保留在内存中：
 - 事实上webpack-dev-server使用了一个库叫memfs（memory-fs webpack自己写的）

webpack-dev-middleware

■ 默认情况下，webpack-dev-server已经帮助我们做好了一切：

- 比如通过express启动一个服务，比如HMR（热模块替换）；
- 如果我们想要有更好的自由度，可以使用webpack-dev-middleware；

■ 什么是webpack-dev-middleware？

- webpack-dev-middleware 是一个封装器(wrapper)，它可以把 webpack 处理过的文件发送到一个 server；
- webpack-dev-server 在内部使用了它，然而它也可以作为一个单独的 package 来使用，以便根据需求进行更多自定义设置；

webpack-dev-middleware的使用

■ 安装express和webpack-dev-middleware :

```
npm install --save-dev express webpack-dev-middleware
```

```
const express = require('express');
const webpackDevMiddleware = require('webpack-dev-middleware');
const webpack = require('webpack');

const app = express();

// 加载配置信息
const config = require('./webpack.config');
// 将配置信息传递给webpack进行编译
const compiler = webpack(config);

// 将编译后的结果传递给webpackDevMiddleware, 之后的请求webpackDevMiddleware() 返回的中间件处理的
app.use(webpackDevMiddleware(compiler))

app.listen(8888, () => {
  console.log("服务运行在8888端口~");
})
```

认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

node server.js 运行代码

■ 也可以使用koa来搭建服务

认识模块热替换（HMR）

■ 什么是HMR呢？

- HMR的全称是Hot Module Replacement，翻译为模块热替换；
- 模块热替换是指在 应用程序运行过程中，替换、添加、删除模块，而无需重新刷新整个页面；

■ HMR通过如下几种方式，来提高开发的速度：

- 不重新加载整个页面，这样可以保留某些应用程序的状态不丢失；
- 只更新需要变化的内容，节省开发的时间；
- 修改了css、js源代码，会立即在浏览器更新，相当于直接在浏览器的devtools中直接修改样式；

■ 如何使用HMR呢？

- 默认情况下，webpack-dev-server已经支持HMR，我们只需要开启即可；
- 在不开启HMR的情况下，当我们修改了源代码之后，整个页面会自动刷新，使用的是live reloading；

■ 修改webpack的配置：

```
devServer: {  
  hot: true  
},
```

■ 浏览器可以看到如下效果：

认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

```
[HMR] Waiting for update signal from WDS...  
[WDS] Hot Module Replacement enabled.  
[WDS] Live Reloading enabled.
```

■ 但是你会发现，当我们修改了某一个模块的代码时，依然是刷新的整个页面：

□ 这是因为我们需要去指定哪些模块发生更新时，进行HMR；

```
if (module.hot) {  
  module.hot.accept("./util.js", () => {  
    console.log("util更新了");  
  })  
}
```


- 有一个问题：在开发其他项目时，我们是否需要经常手动去写入 `module.hot.accept` 相关的API呢？
 - 比如开发Vue、React项目，我们修改了组件，希望进行热更新，这个时候应该如何去操作呢？
 - 事实上社区已经针对这些有很成熟的解决方案了：
 - 比如vue开发中，我们使用vue-loader，此loader支持vue组件的HMR，提供开箱即用的体验；
 - 比如react开发中，有React Hot Loader，实时调整react组件（目前React官方已经弃用了，改成使用react-refresh）；
- 接下来我们分别对React、Vue实现一下HMR功能。

■ 在之前，React是借助于React Hot Loader来实现的HMR，目前已经改成使用react-refresh来实现了。

■ 安装实现HMR相关的依赖：

□ 注意：这里安装@pmmmwh/react-refresh-webpack-plugin，最新的npm安装有bug（建议使用its版本对应的npm版本）；

`npm install -D @pmmmwh/react-refresh-webpack-plugin react-refresh`

认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

■ 修改webpack.config.js和babel.config.js文件：

```
const ReactRefreshWebpackPlugin = require('@pmmmwh/react-refresh-webpack-plugin');
```

```
plugins: [  
  new CleanWebpackPlugin(),  
  new HtmlWebpackPlugin({ ...  
  } ),  
  new ReactRefreshWebpackPlugin(),  
  new VueLoaderPlugin()  
]
```

```
module.exports = {  
  presets: [  
    ["@babel/preset-env",  
    ["@babel/preset-react"]  
  ],  
  plugins: [  
    ['react-refresh/babel']  
  ]  
}
```

■ Vue的加载我们需要使用vue-loader，而vue-loader加载的组件默认会帮助我们进行HMR的处理。

■ 安装加载vue所需要的依赖：

```
npm install vue-loader vue-template-compiler -D
```

■ 配置webpack.config.js：

认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

```
const VueLoaderPlugin = require('vue-loader/lib/plugin');
```

```
{  
  test: /\.vue$/,  
  use: 'vue-loader'  
},
```

```
plugins: [  
  new CleanWebpackPlugin(),  
  new HtmlWebpackPlugin({ ...  
  })),  
  new ReactRefreshWebpackPlugin(),  
  new VueLoaderPlugin()  
]
```

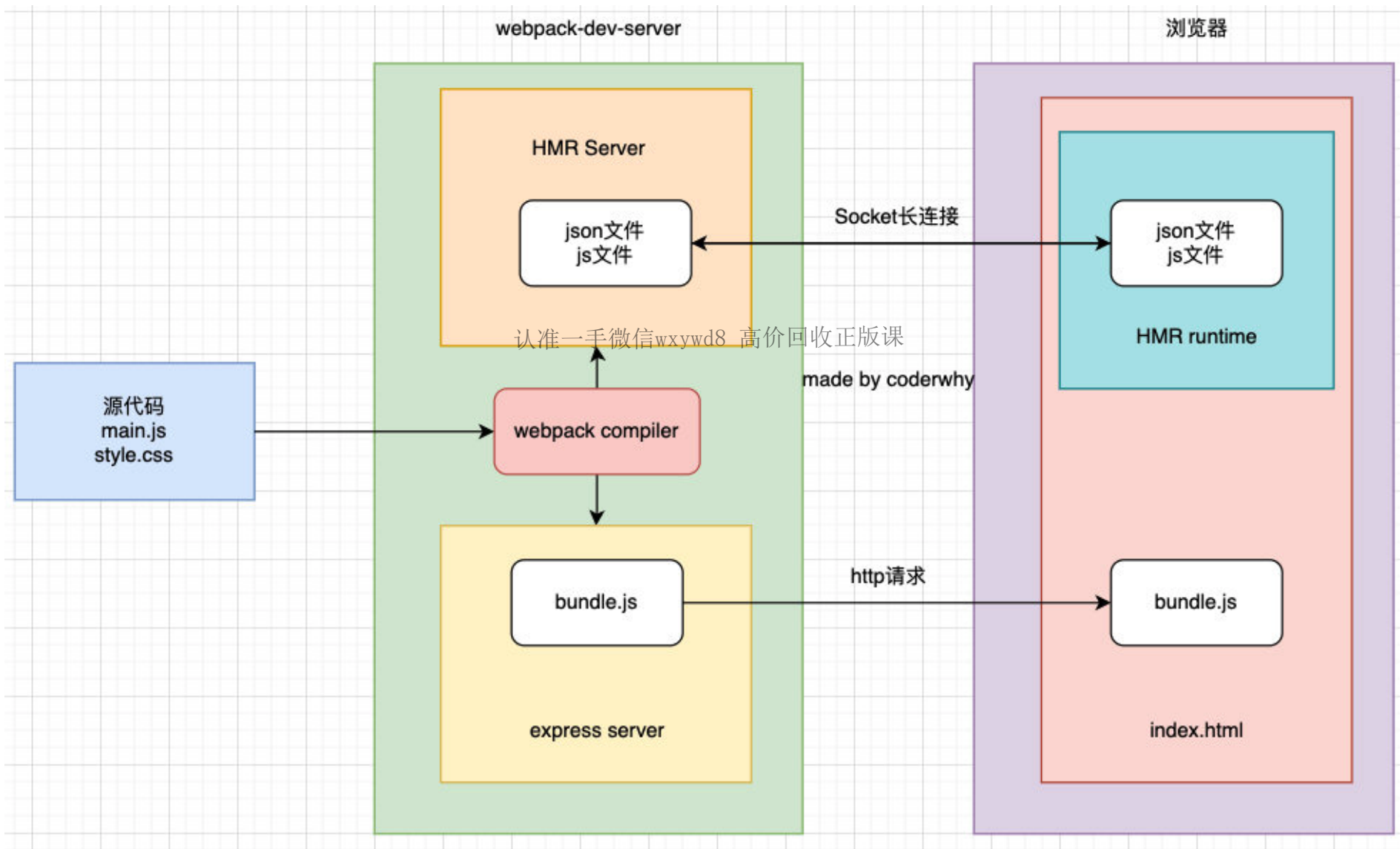
■ 那么HMR的原理是什么呢？如何可以做到只更新一个模块中的内容呢？

- webpack-dev-server会创建两个服务：提供静态资源的服务（express）和Socket服务（net.Socket）；
- express server负责直接提供静态资源的服务（打包后的资源直接被浏览器请求和解析）；

■ HMR Socket Server，是一个socket的长连接：

- 长连接有一个最好的好处是建立连接后双方可以通信（服务器可以直接发送文件到客户端）；
- 当服务器监听到对应的模块发生变化时，会生成两个文件.json（manifest文件）和.js文件（update chunk）；
- 通过长连接，可以直接将这两个文件主动发送给客户端（浏览器）；
- 浏览器拿到两个新的文件后，通过HMR runtime机制，加载这两个文件，并且针对修改的模块进行更新；

HMR的原理图



output的publicPath

■ output中的path的作用是告知webpack之后的输出目录：

□ 比如静态资源的js、css等输出到哪里，常见的会设置为dist、build文件夹等；

■ output中还有一个publicPath属性，该属性是指定index.html文件打包引用的一个基本路径：

□ 它的默认值是一个空字符串，所以我们打包后引入js文件时，路径是 bundle.js；

□ 在开发中，我们也将其设置为 / ，路径是 /bundle.js ，那么浏览器会根据所在的域名+路径去请求对应的资源；

□ 如果我们希望在本机直接打开html文件来运行，会将其设置为 ./ ，路径时 ./bundle.js ，可以根据相对路径去查找资源；

devServer的publicPath

■ devServer中也有一个publicPath的属性，该属性是指定本地服务所在的文件夹：

□ 它的默认值是 /，也就是我们直接访问端口即可访问其中的资源 `http://localhost:8080`；

□ 如果我们将其设置为了 /abc，那么我们需要通过 `http://localhost:8080/abc`才能访问到对应的打包后的资源；

□ 并且这个时候，我们其中的bundle.js通过 `http://localhost:8080/bundle.js`也是无法访问的：

✓ 所以必须将output.publicPath也设置为 /abc；

✓ 官方其实有提到，建议 `devServer.publicPath` 与 `output.publicPath`相同；

- devServer中contentBase对于我们直接访问打包后的资源其实并没有太大的作用，它的主要作用是如果我们打包后的资源，又依赖于其他的一些资源，那么就需要指定从哪里来查找这个内容：
 - 比如在index.html中，我们需要依赖一个 abc.js 文件，这个文件我们存放在 public文件 中；
 - 在index.html中，我们应该如何去引入这个文件呢？
 - ✓ 比如代码是这样的：`<script src="/public/abc.js"></script>`；
 - ✓ 但是这样打包后浏览器是无法通过相对路径去找到这个文件夹的；
 - ✓ 所以代码是这样的：`<script src="/abc.js"></script>`；
 - ✓ 但是我们如何让它去查找到这个文件的存在呢？ 设置contentBase即可；
- 当然在devServer中还有一个可以监听contentBase发生变化后重新编译的一个属性：*watchContentBase*。

■ hotOnly是当代码编译失败时，是否刷新整个页面：

- 默认情况下当代码编译失败修复后，我们会重新刷新整个页面；
- 如果不希望重新刷新整个页面，可以设置hotOnly为true；

■ host设置主机地址：

- 默认值是localhost；
- 如果希望其他地方也可以访问，可以设置为 0.0.0.0；

■ localhost 和 0.0.0.0 的区别：

- localhost：本质上是一个域名，通常情况下会被解析成127.0.0.1;
- 127.0.0.1：回环地址(Loop Back Address)，表达的意思其实是我们主机自己发出去的包，直接被自己接收;
 - ✓ 正常的数据库包经常 应用层 - 传输层 - 网络层 - 数据链路层 - 物理层；
 - ✓ 而回环地址，是在网络层直接就被获取到了，是不会经常数据链路层和物理层的;
 - ✓ 比如我们监听 127.0.0.1时，在同一个网段下的主机中，通过ip地址是不能访问的;
- 0.0.0.0：监听IPV4上所有的地址，再根据端口找到不同的应用程序;
 - ✓ 比如我们监听 0.0.0.0时，在同一个网段下的主机中，通过ip地址是可以访问的;

port、open、compress

■ port设置监听的端口，默认情况下是8080

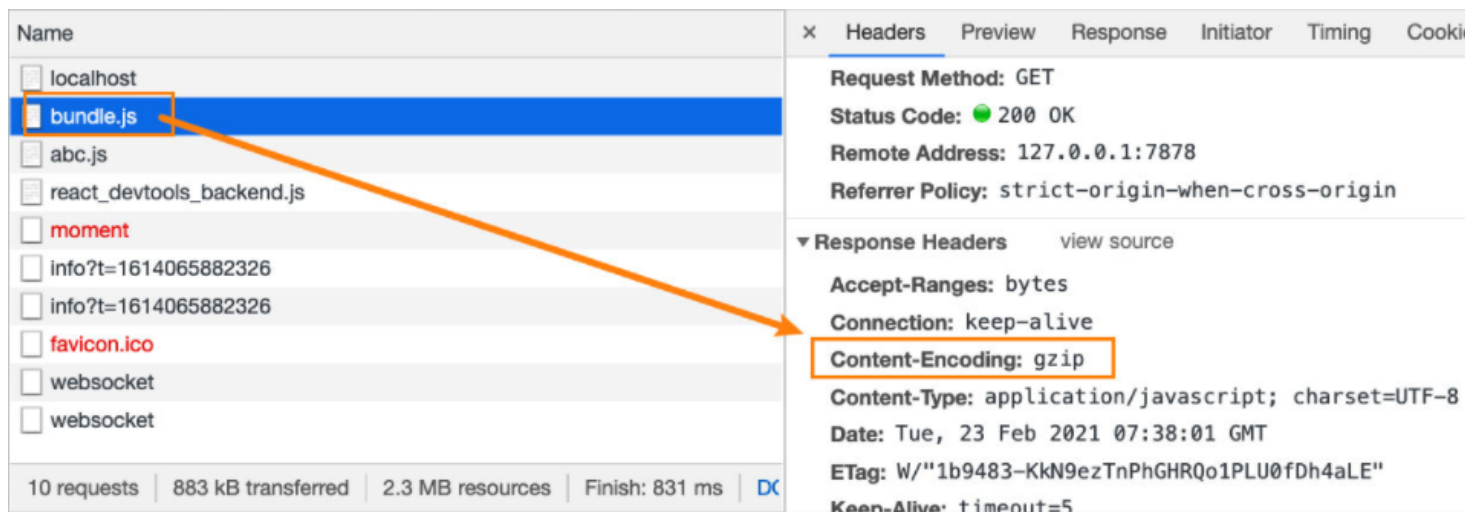
■ open是否打开浏览器：

□ 默认值是false，设置为true会打开浏览器；

□ 也可以设置为类似于 Google Chrome等值；

■ compress是否为静态文件开启gzip compression：
认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

□ 默认值是false，可以设置为true；



The screenshot displays the network tab of a web browser's developer tools. The 'bundle.js' file is selected in the network list. The 'Headers' tab is active, showing the 'Response Headers' section. The 'Content-Encoding: gzip' header is highlighted with an orange box. An orange arrow points from the 'bundle.js' file in the network list to the 'Content-Encoding: gzip' header.

Name	Headers	Preview	Response	Initiator	Timing	Cookies
localhost						
bundle.js	Request Method: GET Status Code: 200 OK Remote Address: 127.0.0.1:7878 Referrer Policy: strict-origin-when-cross-origin Response Headers: Accept-Ranges: bytes Connection: keep-alive Content-Encoding: gzip Content-Type: application/javascript; charset=UTF-8 Date: Tue, 23 Feb 2021 07:38:01 GMT ETag: W/"1b9483-KkN9ezTnPhGHRQo1PLU0fDh4aLE" Keep-Alive: timeout=5					
abc.js						
react_devtools_backend.js						
moment						
info?t=1614065882326						
info?t=1614065882326						
favicon.ico						
websocket						
websocket						

■ proxy是我们开发中非常常用的一个配置选项，它的目的设置代理来解决跨域访问的问题：

- 比如我们的一个api请求是 `http://localhost:8888`，但是本地启动服务器的域名是 `http://localhost:8000`，这个时候发送网络请求就会出现跨域的问题；
- 那么我们可以将请求先发送到一个代理服务器，代理服务器和API服务器没有跨域的问题，就可以解决我们的跨域问题了；

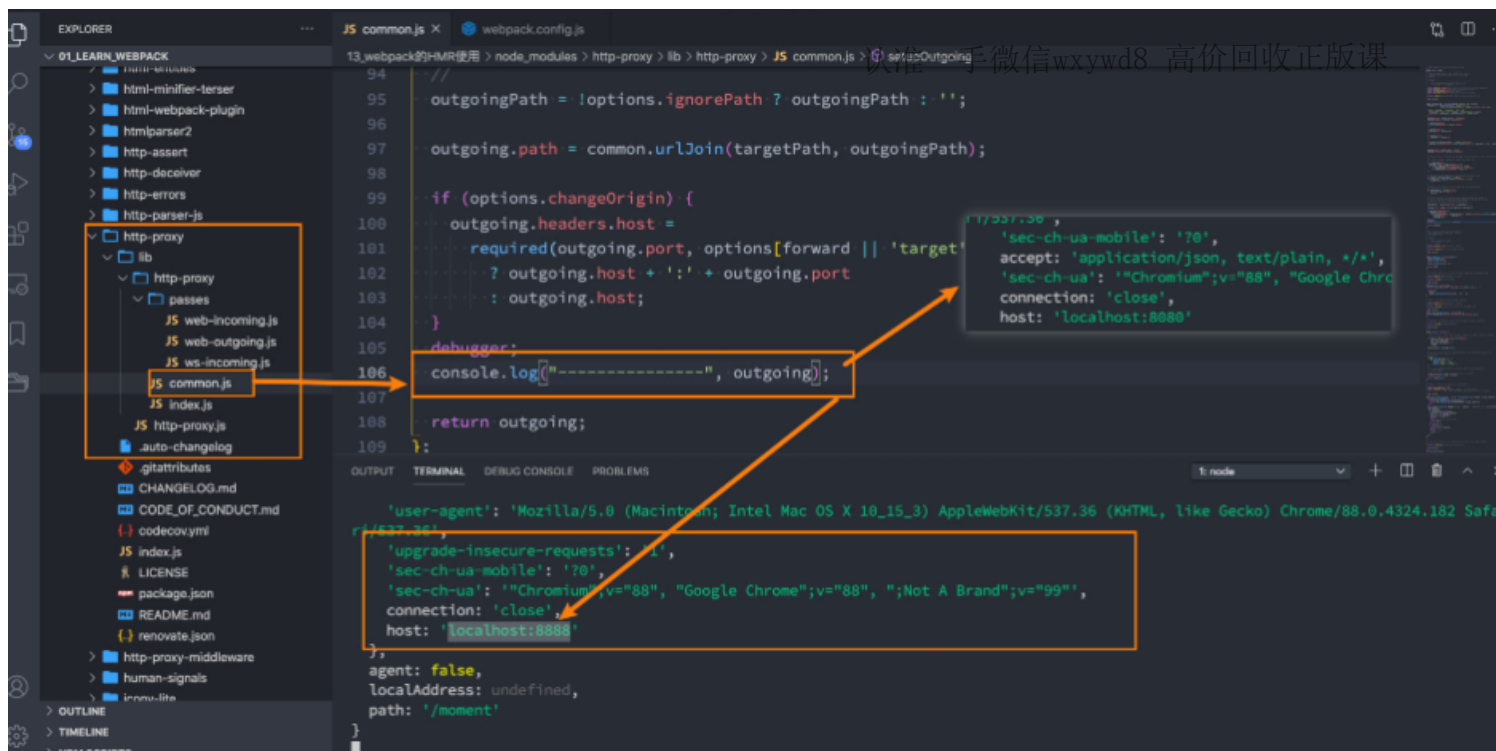
认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

■ 我们可以进行如下的设置：

- target：表示的是代理到的目标地址，比如 `/api-hy/moment` 会被代理到 `http://localhost:8888/api-hy/moment`；
- pathRewrite：默认情况下，我们的 `/api-hy` 也会被写入到URL中，如果希望删除，可以使用pathRewrite；
- secure：默认情况下不接收转发到https的服务器上，如果希望支持，可以设置为false；
- changeOrigin：它表示是否更新代理后请求的headers中host地址；

changeOrigin的解析

- 这个 changeOrigin官方说的非常模糊，通过查看源码我发现其实是要修改代理请求中的headers中的host属性：
 - 因为我们真实的请求，其实是需要通过 http://localhost:8888来请求的；
 - 但是因为使用了代码，默认情况下它的值时 http://localhost:8000；
 - 如果我们需要修改，那么可以将changeOrigin设置为true即可；



13_webpack的HMR使用 > node_modules > http-proxy > lib > http-proxy > JS common.js > 6 | seriesOutgoing

```
94 //
95 outgoingPath = options.ignorePath ? outgoingPath : '';
96
97 outgoing.path = common.urlJoin(targetPath, outgoingPath);
98
99 if (options.changeOrigin) {
100   outgoing.headers.host =
101     required(outgoing.port, options[forward || 'target']
102       ? outgoing.host + ':' + outgoing.port
103       : outgoing.host);
104 }
105
106 debugger;
107 console.log("-----", outgoing);
108
109 return outgoing;
110 }
```

17/537.36
'sec-ch-ua-mobile': '?0',
accept: 'application/json, text/plain, */*',
'sec-ch-ua': '"Chromium";v="88", "Google Chrome";v="88", "Not A Brand";v="99"',
connection: 'close',
host: 'localhost:8888'

'user-agent': 'Mozilla/5.0 (Macintosh; Intel Mac OS X 10_15_3) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/88.0.4324.182 Safari/537.36',
'upgrade-insecure-requests': '1',
'sec-ch-ua-mobile': '?0',
'sec-ch-ua': '"Chromium";v="88", "Google Chrome";v="88", "Not A Brand";v="99"',
connection: 'close',
host: 'localhost:8888'

agent: false,
localAddress: undefined,
path: '/moment'

historyApiFallback

- historyApiFallback是开发中一个非常常见的属性，它主要的作用是解决SPA页面在路由跳转之后，进行页面刷新时，返回404的错误。
- boolean值：默认是false
 - 如果设置为true，那么在刷新时，返回404错误时，会自动返回 index.html 的内容；
- object类型的值，可以配置rewrites属性：认准一手微信wxywd8 高价回收正版课
 - 可以配置from来匹配路径，决定要跳转到哪一个页面；
- 事实上devServer中实现historyApiFallback功能是通过connect-history-api-fallback库的：
 - 可以查看[connect-history-api-fallback](#) 文档

■ resolve用于设置模块如何被解析：

- 在开发中我们会有各种各样的模块依赖，这些模块可能来自于自己编写的代码，也可能来自第三方库；
- resolve可以帮助webpack从每个 `require/import` 语句中，找到需要引入到合适的模块代码；
- webpack 使用 [enhanced-resolve](#) 来解析文件路径；

■ webpack能解析三种文件路径：

■ 绝对路径

认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

- 由于已经获得文件的绝对路径，因此不需要再做进一步解析。

■ 相对路径

- 在这种情况下，使用 `import` 或 `require` 的资源文件所处的目录，被认为是上下文目录；
- 在 `import/require` 中给定的相对路径，会拼接此上下文路径，来生成模块的绝对路径；

■ 模块路径

- 在 `resolve.modules`中指定的所有目录检索模块；
 - ✓ 默认值是 `['node_modules']`，所以默认会从`node_modules`中查找文件；
- 我们可以通过设置别名的方式来替换初始模块路径，具体后面讲解`alias`的配置；

确实文件还是文件夹

■ 如果是一个文件：

- 如果文件具有扩展名，则直接打包文件；
- 否则，将使用 `resolve.extensions` 选项作为文件扩展名解析；

■ 如果是一个文件夹：

- 会在文件夹中根据 `resolve.mainFiles` 配置选项中指定的文件顺序查找；
认准一手微信wx:wd8 高价回收正版课
- ✓ `resolve.mainFiles` 的默认值是 `['index']`；
- ✓ 再根据 `resolve.extensions` 来解析扩展名；

■ extensions是解析到文件时自动添加扩展名：

□默认值是 ['.wasm', '.mjs', '.js', '.json']；

□所以如果我们代码中想要添加加载 .vue 或者 jsx 或者 ts 等文件时，我们必须自己写上扩展名；

■ 另一个非常好用的功能是配置别名alias：

□特别是当我们项目的目录结构比较深的时候，认准一手微信wxwd8 高价回收正版课或者一个文件的路径可能需要 ../../../这种路径片段；

□我们可以给某些常见的路径起一个别名；

```
resolve: {  
  extensions: ['.wasm', '.mjs', '.js', '.json', '.jsx', '.ts', '.vue'],  
  alias: {  
    '@': resolveApp('./src'),  
    pages: resolveApp('./src/pages'),  
  },  
},
```


如何区分开发环境

- 目前我们所有的webpack配置信息都是放到一个配置文件中的：webpack.config.js
 - 当配置越来越多时，这个文件会变得越来越不容易维护；
 - 并且某些配置是在开发环境需要使用的，某些配置是在生成环境需要使用的，当然某些配置是在开发和生成环境都会使用的；
 - 所以，我们最好对配置进行划分，方便我们维护和管理；
- 那么，在启动时如何可以区分不同的配置呢？
 - 方案一：编写两个不同的配置文件，开发和生成时，分别加载不同的配置文件即可；
 - 方式二：使用相同的一个入口配置文件，通过设置参数来区分它们；

```
"scripts": {  
  "build": "webpack --config ./config/common.config --env production",  
  "serve": "webpack serve --config ./config/common.config"  
},
```

- 我们之前编写入口文件的规则是这样的：./src/index.js，但是如果我们的配置文件所在的位置变成了 config 目录，我们是否应该变成 ../src/index.js 呢？
 - 如果我们这样编写，会发现是报错的，依然要写成 ./src/index.js；
 - 这是因为入口文件其实是和另一个属性时有关的 context；
- context 的作用是用于解析入口（entry point）和加载器（loader）：
 - 官方说法：默认是当前路径（但是经过我测试，默认应该是 webpack 的启动目录）
 - 另外推荐在配置中传入一个值；

```
// context 是配置文件所在目录
module.exports = {
  context: path.resolve(__dirname, "./"),
  entry: "../src/index.js"
}
```

```
// context 是上一个目录
module.exports = {
  context: path.resolve(__dirname, "../"),
  entry: "../src/index.js"
}
```

■ 这里我们创建三个文件：

□ webpack.comm.conf.js

□ webpack.dev.conf.js

□ webpack.prod.conf.js

认准一手微信wxywd8 高价回收正版课

■ 具体的分离代码这里不再给出，查看课堂代码；