智唐科技前端手册

version1.0

钟延琳

框架结构

1. build

用于定义打包选项，一般不改变，跟随项目

2. package.json

用于定义项目需安装的框架插件，项目启动方式，有两种，根据项目是否SEO配置

3. .babelrc，.gitignore

用于定义项目git及打包属性，一般不改变，跟随项目

4. .server.js

只在需要SEO的项目中引入，用来定义node中间件，和项目启动端口

5. src

主要文件都放在src中

1）assets

为静态文件，包括css，image，js

其中css主要有iconfont，base.less，theme.less，原则上其他页面的样式跟随组件文件，不再放在该目录，该目录应当跟随各个项目

其中image主要放置静态图片，包括logo图等，原则上所有图标都用iconfont，该目录不再存放icon，不跟随项目

其中js主要放置插件js，包括mescroll，swiper，utility，video，ckeditor编辑器等，原则上不存放自定义js，公共方法都放在commonServer.js中，该目录应当跟随各个项目

2）component

为项目组件，包括common，login，home等

其中common主要有常用banner，logo等组件，可以多个项目公用，该目录应当跟随各个项目

其中login主要有常用登录，注册等组件，可以多个项目公用，该目录应当跟随各个项目

其中home及其他组件多为某个项目的组件，在各个项目中会出现不同的差异，根据项目选择是否复用或重写

3）mixin

为指令文件，包括filter，directive等

其中directive.js为指令文件，可以在多个项目公用，该目录应当跟随各个项目

其中filter.js用来格式化数据，可以在多个项目公用，该目录应当跟随各个项目

4）pages

为页面文件，试各个项目而定，由于页面逻辑差异，一般不再项目间复用，可视情况而定

5）service

基本用来获取接口数据，包括axios，appService，commonService，loginService等

axios用来定义拦截器，一般不做改动，跟随各个项目

appService用来微信相关接口及常用操作，一般改动很小，跟随各个项目

commonService用来定义一些公共方法，一般改动很小，跟随各个项目

loginService，homeService等根据每个项目的差异选择是否复用或重写

6）vuex

项目全局数据，包括index和modules

一般项目基本数据配置放在index中，其他需要在组件间进行调用的全局数据，根据所属模块放在modules中

7）app.js

项目配置，包括路由引用，公用第三方组件引用，如：lazyimage，elementUI等

8）app.vue

项目入口，可以作登录判断等

9）index.html

需提前引入的js，需要在改文件引入，如wxjssdk等

9）rooter.js

路由定义，公共的自定义组件引入等，路由名称/路径等不可重复

公用组件

1. logo

类型： 全局组件

作用： 定义logo图，可各个页面引用

引用方法： <z-logo class=“” :type=“”></z-logo>

拓展方法：可以加上class更改样式，可以加入type，显示不同logo图

说明： 更改logo图时不需要多处更改，不同项目也只需要更改“vuex/index.js”中的logo图地址

2. banner

类型： 全局组件

作用： 定义轮播图

引用方法： <z-banner :bannerData=“” :canClick=“”></z-banner>

bannerData传入轮播图数据

canclick定义是否点击跳转

拓展方法：可以加上class更改样式

说明： 可以不同项目公用，改动较小

3. footer (for PC)

类型： 全局组件

作用： PC端页面底部导航

引用方法： <z-footer ></z-footer>

拓展方法：可以加上class更改样式；传入参数更改内容

说明： 不同项目改动比较大，但是各个PC项目都有而且在多个页面复用，做成组件，方便统一修改

4. footer (for mobile)

类型： 全局组件

作用： 手机端页面底部导航

引用方法： <z-footer :bannerData=“” :canClick=“”></z-footer>

bannerData传入轮播图数据

canclick定义是否点击跳转

拓展方法：可以加上class更改样式；传入参数更改内容

说明： 可以不同项目公用，改动较小

5. navBar

类型： 全局组件

作用： PC端页面顶部导航

引用方法： <navbar :bannerData=“” :canClick=“”></navbar>

拓展方法：可以加上class更改样式；传入参数更改内容

说明： 不同项目改动比较大，但是各个PC项目都有而且在多个页面复用，做成组件，方便统一修改

6. loadmore

类型： 全局组件

作用： 点击加载更多组件，一般用于pc

引用方法： <load-more :status="loadStatus" @loadMore=“loadmore” :page=“pageno :total="totalPage"”></load-more>

事件： loadMore,返回需加载页面pageno

参数： status加载状态，0，加载完成，1，加载中，2，没有更多

page当前页码，total为总页数

拓展方法：可以加上class更改样式；传入参数更改内容

说明： 可在不同项目复用，基本不需要修改

7. pay (for PC)

类型： 全局组件

作用： 支付，显示支付宝/微信支付二维码

引用方法： <pay :key=“key”></pay>

参数： 传入支付Key

拓展方法：可以加上class更改样式；传入参数更改内容

说明： 可在不同项目复用，基本不需要修改