

THEMA		ABTEILUNG (EN)	
Projektstart und wichtige Befehle		Frontend	
AUTOR	ÄNDERUNGSDATUM	VERSION	
Philip Morkisch	30.01.20142014	1.0	
GOOD TO KNOW			
<p>In diesem Guide wird der generelle Start eines neuen Frontend-Projekts im Workflow 2.0, als auch die dazugehörigen wichtigsten Kommandozeilen-Befehle beschrieben.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Start eines neuen Projekts<ul style="list-style-type: none">- Alle Files/Ordner außer .git/ in den Ordner des neuen Projekts kopieren- Die package.json öffnen<ul style="list-style-type: none">o Den Value "name" anpassen (sollte wie das Repo benannt werden)o Den Value "system" anpassen in das gewünschte Systemo Speichern- Die Konsole öffnen<ul style="list-style-type: none">o npm install eingebeno anschließend grunt new:project eingebeno einen initialen Build durch die Eingabe von grunt ausführeno zum Schluss grunt sync eingeben und losentwickeln<ul style="list-style-type: none">▪ Der Befehl grunt sync öffnet den Standardbrowser und gibt einen Fehler "Cannot get /" aus, da im Root des Projekts keine index.html liegt.▪ Ausgehend von Root die _modules.html öffnen und nie wieder F5 drücken▪ Die durch grunt sync erzeugte URL kann von jedem Device geöffnet werden, das im selben Netz angemeldet ist▪ Die wichtigsten Grunt commands<ul style="list-style-type: none">- grunt - führt einen Build durch- grunt sync - führt einen Build nach jeder Änderung an CSS, JS, HTML, IMG Files durch, lädt alle geöffneten Browser neu und injected die geänderten Assets- grunt new:project - erstellt ein neues Projekt samt Struktur und Boilerplate, basierend auf dem definierten System in der package.json- grunt finish - Minified SVG und JS Files und rekomprimiert PNG, GIF, JPG- grunt check:code - validiert das JS und CSS und gibt Fehler/Änderungsvorschläge in einem Log (JS) bzw. in der Konsole aus (CSS).<ul style="list-style-type: none">o Die Vorschläge von CSSLint sollten nach Möglichkeit umgesetzt werdeno Die Errors im JSLint Log sollten behoben werden▪ Wichtige Hinweise<ul style="list-style-type: none">- Sollte grunt sync keine Builds mehr ausführen, z.B. wenn man lange Zeit nicht mehr am Platz war in der Konsole Strg + C und "j" eingeben, anschließend grunt sync erneut ausführen- Die imports für Sprites, sowie die dazugehörigen Variablen im _variables.scss Partial sind auskommentiert und sollten es bleiben, solange in den icons Ordner keine Grafiken vorhanden sind, da Compass sonst einen Fehler wirft			

Good to know
Workflow 2.0 Getting
started


