

THEMA		ABTEILUNG (EN)	
Projektstart und wichtige Befehle		Frontend	
AUTOR	ÄNDERUNGSDATUM	VERSION	
Philip Morkisch	07.04.2014	1.4	
GOOD TO KNOW			
<p>In diesem Guide wird der generelle Start eines neuen Frontend-Projekts im Workflow 2.0, als auch die dazugehörigen Kommandozeilen-Befehle beschrieben.</p> <p>Die wichtigen Hinweise am Ende sollten unbedingt gelesen werden!</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Start eines neuen Projekts<ul style="list-style-type: none">- Alle Files/Ordner außer <code>.git/</code> und die PDFs in den Ordner des neuen Projekts kopieren- Die <code>package.json</code> 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 <code>npm install</code> eingeben, um Dependencies zu installiereno anschließend <code>grunt project:init</code> eingeben und los geht's<ul style="list-style-type: none">▪ Die im Browser geöffnete URL kann von jedem Device geöffnet werden, das im selben WLAN angemeldet ist▪ Die Grunt commands<ul style="list-style-type: none">- <code>grunt</code><ul style="list-style-type: none">o führt einen Build durch- <code>grunt project:init</code><ul style="list-style-type: none">o erstellt ein neues Projekt samt Struktur und Boilerplate, basierend auf dem definierten System in der <code>package.json</code>o führt außerdem einen intialen Grunt-Build durch, startet den Socket-Server und öffnet die <code>_modules.html</code> im Default-Browser- <code>grunt project:sync</code><ul style="list-style-type: none">o führt einen Build nach jeder Änderung an CSS, JS, HTML, IMG Files durch, lädt alle geöffneten Browser neu und injected die geänderten Assets- <code>grunt code:compress</code><ul style="list-style-type: none">o Minified CSS und JS Files - muss am Ende der Template-Entwicklung durchgeführt werden- <code>grunt code:validate</code><ul style="list-style-type: none">o 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">▪ Die Vorschläge von CSSLint sollten nach Möglichkeit umgesetzt werden▪ Die Errors im JSLint Log sollten behoben werden- <code>grunt images:compress</code><ul style="list-style-type: none">o Komprimiert SVGs und rekomprimiert JPG, PNG und GIF Files (sofern diese nicht für Web gespeichert wurden)- <code>grunt images:sprite</code>			

- o Erstellt ein Sprite, sowie ein Sass-Partial mit Mixins auf Basis der Icons im icons-Ordner
- **grunt watch**
 - o führt einen Build nach Dateiänderungen, ähnlich wie **project:sync** durch, nur das kein Socket-Server gestartet und der Browser nicht neu geladen wird
- **grunt build:installModules**
 - o installiert die in der bower.json vermerkten Dependencies, legt die Assets in die Zielordner und integriert etwaige Sass-Partials, HTML- und JS-Snippets in die main.scss, global.js bzw. _modules.html
- **grunt build:insertAssets**
 - o integriert etwaige Sass-Partials, HTML- und JS-Snippets in die main.scss, global.js bzw. _modules.html

▪ Wichtige Hinweise

- sollte es sich beim Projekt um eines mit Micropages handeln, bspw. Toom mit den Natur- und Stiltalenten, so muss bei allen oben verwendeten Commands noch die Target-Option gesetzt werden. Am Beispiel von Toom und der Micropages Natur- und Stiltalente würde das Folgendes bedeuten

Bsp: Jemand will etwas an den Styles der Naturtalente ändern, dessen Assets unter typ3conf/.../Private/Frontend/Naturtalent und typ3conf/.../Public/Frontend/Naturtalent liegen, dann muss z.B. der project:sync Befehl folgendermaßen geschrieben werden, damit 1. die richtigen Assets verarbeitet und 2. an die richtige Stelle gespeichert werden: `grunt project:sync --target=Naturtalent`

- Sollte grunt project: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 project:sync** erneut ausführen
- Die Kombination Windows + Webstorm Terminal + Sync macht Probleme, sprich, der Sync könnte nicht richtig funktionieren oder Builds werden nicht korrekt ausgeführt. Es sollte deshalb die native Windows Konsole verwendet werden
- Da Sync, wie der Name impliziert, syncen soll, also alle Browser/Tabs/Devices, die die von Browser-Sync erzeugte URL geöffnet haben, synchronisiert, ist das gleichzeitige Öffnen verschiedener Files, solange der Server läuft, nicht möglich.

Changelog

- V1.1
 - o Befehle geändert
 - o Wichtige Hinweise angepasst
- V1.2
 - o Befehle und Wichtige Hinweise erweitert
- V1.3
 - o Befehle aktualisiert
 - o für bessere Übersichtlichkeit gesorgt
 - o Typos korrigiert
- V1.4
 - o Wichtige Hinweise erweitert

Good to know
Workflow 2.0 Getting
started

