Good to know
Workflow 2.0 Getting started

THEMA	ABTEILUNG(EN)
Projektstart und wichtige Befehle	Frontend

AUTOR	ÄNDERUNGSDATUM	VERSION
Philip Morkisch	10.03.2014	1.1

GOOD TO KNOW

In diesem Guide wird der generelle Start eines neuen Frontend-Projekts im Workflow 2.0, als auch die dazugehörigen wichtigsten Kommandozeilen-Befehle beschrieben.

- **Start eines neuen Projekts**
  - Alle Files/Ordner außer .git/ und die PDFs in den Ordner des neuen Projekts kopieren
  - Die package.json öffnen
    - Den Value **"name"** anpassen (sollte wie das Repo benannt werden)
    - Den Value **"system"** anpassen in das gewünschte System
    - Speichern
  - Die Konsole öffnen
    - ***npm install*** eingeben
    - anschließend ***grunt project:init*** eingeben
    - einen initialen Build durch die Eingabe von ***grunt*** ausführen
    - zum Schluss ***grunt project:sync*** eingeben und losentwickeln
      - Die durch ***grunt project:sync*** erzeugte URL kann von jedem Device geöffnet werden, das im selben Netz angemeldet ist

- **Die wichtigsten Grunt commands**
  - ***grunt*** – führt einen Build durch
  - ***grunt project: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 project:init*** – erstellt ein neues Projekt samt Struktur und Boilerplate, basierend auf dem definierten System in der package.json
  - ***grunt code:compress*** – Minified CSS und JS Files – muss am Ende der Template-Entwicklung durchgeführt werden
  - ***grunt images:compress*** – Komprimiert SVGs und rekomprimiert JPG, PNG und GIF Files
  - ***grunt code:validate*** – validiert das JS und CSS und gibt Fehler/Änderungsvorschläge in einem Log (JS) bzw. in der Konsole aus (CSS).
    - Die Vorschläge von CSSLint sollten nach Möglichkeit umgesetzt werden
    - Die Errors im JSLint Log sollten behoben werden
  - ***grunt watch –*** führt einen Build nach Dateiänderungen, ähnlich wie ***project:sync*** durch, nur das kein Socket-Server gestartet und der Browser nicht neu geladen wird

- **Wichtige Hinweise**
  - 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 imports für Sprites, sowie die dazugehörigen Variablen im _variables.scss Partial sind auskommentiert und sollten es bleiben, solange in den icons Ordnern keine Grafiken vorhanden sind, da Compass sonst einen Fehler wirft
- 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 unter gleicher URL nicht möglich.
- Der Befehl grunt code:compress muss leider bis auf Weiteres manuell konfiguriert werden, wie genau das funktioniert, ist am Beispiel der main.js im Uglify-Task (Gruntfile.js) zu sehen oder bei Philip/Simon zu erfragen
- Gleiches gilt für den Concat-Task