

THEMA		ABTEILUNG (EN)	
Migration auf die finale Workflow-Version		Frontend	
AUTOR	ÄNDERUNGSDATUM	VERSION	
Philip Morkisch	07.04.2014	1.0	
Migration Guide			
<p>Die folgenden Schritte geben nur einen groben Leitfaden und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da sich Projekte, trotz aller Konventionen, stark unterscheiden können. Bei Problemen wende dich bitte an Simon oder Philip.</p> <p>Der Migration-Guide bezieht sich auf ein imaginäres Projekt mit Ziel-System Typo3, die beschriebenen Schritte können aber auch auf andere Ziel-Systeme angewendet werden.</p> <p>Los geht's:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Öffne den Ordner des upzudatenden Projekts und committe den letzten Stand; Erstelle eine neue Branch und checke in diese aus2. Benenne den Assets-Ordner und die <i>Gruntfile.js</i>, sowie die <i>package.json</i> um (noch nicht löschen): <i>typo3conf</i> -> <i>OLD_typo3conf</i>3. Lösche im Projekt-Ordner folgende Files/Ordner<ul style="list-style-type: none">▪ <i>.sass-cache</i>▪ <i>.gitignore</i>▪ <i>.htaccess</i>▪ <i>.compass.rb</i>▪ <i>robots.txt</i>4. Update das <i>bra_fe_grunt-boilerplate-Repository</i> und kopiere aus diesem alles außer der PDFs in das upzudatende Repo5. Führe die Schritte aus dem Getting Started Guide durch und unterbreche den Sync-Task anschließend wieder (Strg + C)6. Migration JS und HTML<ul style="list-style-type: none">▪ kopiere die Fonts von <i>OLD_typo3conf/.../fonts</i> nach <i>typo3conf/.../fonts</i>▪ unter <i>OLD_typo3conf/.../img</i> den Ordner „<i>icons-2x</i>“ und die von Compass generierten Sprites löschen und diesen images-Ordner nach <i>typo3conf</i> kopieren▪ die <i>global.js</i> Files zusammenführen und das Scriptloading über das neue Loading-Plugin durchführen (siehe Beispiel in der neuen <i>global.js</i>)▪ die benötigten Vendor-Plugins von <i>OLD_typo3conf</i> nach <i>typo3conf</i> kopieren, außer <i>Modernizr</i>, da in der neuen Boilerplate ein Custom-Modernizr-Build verwendet wird▪ die <i>_modules.html</i> aus <i>OLD_typo3conf</i> und <i>typo3conf</i> zusammenführen (sollte in aller Regel nur den Head- und Body-End-Bereich betreffen)7. Migration Styles<ul style="list-style-type: none">▪ hier ist es wichtig nicht einfach stur die Dateien von A nach B zu kopieren, da dabei wichtige Referenzen überschrieben werden können und andererseits evtl. Compass-Partials wieder reinkopiert werden, die mit dem neuen Grunt-Sass-Plugin nicht kompatibel sind▪ am besten wird mit der <i>main.scss</i> begonnen; die selbst selbst geschriebenen Styles unterhalb der Partial-Imports der <i>main.scss</i> aus <i>OLD_typo3conf</i> unterhalb der Partial-Imports kopieren und in der <i>main.scss</i> in <i>typo3conf</i> platzieren▪ anschließend sollten die Teile der <i>main.scss</i>, die in den neuen Partials im <i>typo3conf/.../sass/partials</i> Ordner ihren Platz haben sollten (bspw. Typo-, Form-Styles, etc.), an die entsprechenden Stellen kopiert werden; hier ist etwas Fleißarbeit gefragt▪ als nächstes werden die Vendor-Prefix-Mixins ausgetauscht. Compass bringt ein ganzes Set mit, die alle nicht mehr kompatibel sind. Hierfür gibt es das neue			

Prefix-Mixin mit dem Vendor-Prefixes einfach hinzugefügt werden können

Beispiel Border-Radius: `@include prefix(border-radius, 3px 3px 0 0);`

Beispiel Transition: `@include prefix(transition, background-color .2s ease-out);`

- das Gist mit weiteren Beispielen dazu findest du unter:

<https://gist.github.com/Webastronaut/8258480>

- sollte es es diesbezüglich Fragen oder Änderungswünsche geben, einfach Philip ansprechen

- schließlich müssen noch die Retina-Sprite-Deklarationen ausgetauscht werden

- damit es überhaupt ein Sprite gibt, muss einmal in der Konsole **grunt images:sprite** ausgeführt werden. Dadurch wird ein neues Sprite erstellt, samt dazugehörigem Sprite-Partial in dem alle wichtigen Daten wie Größen, Positionen, etc. in diversen Variablen gespeichert sind

- im Grunde unterscheiden sich das Retina-Sprite-Mixin und das neue Mixin nicht großartig

- Aus `@include retina-sprite(img-filename);` wird `@include sprite($img-filename);`

- der Unterschied zwischen den beiden Mixins ist der Filename, der im neue Sprite-Mixin als Sass-Variable angegeben wird

- der zweite Unterschied ist, dass über dieses Mixin nicht nur der Background gesetzt wird, sondern auch die Breite und Höhe des Elements, das diesen Background bekommen soll

- Möchte man z.B. für einen Hover-Effekt nur die Background-Position austauschen geht das folgendermaßen:

```
.el {
    @include sprite($icon-home);

    &:hover {
        @include sprite-position($icon-home-hover);
    }
}
```

- ich empfehle das Sprite-Icons-Partial einmal durchzusehen. Darin finden sich diverse Variablen und Mixins, die die Arbeit erleichtern können

8. Testing und Merge

- führe schließlich einen Testbuild mit dem Befehl **grunt** durch und teste das Ganze per **grunt project:sync**

- wenn alles passt lösche die umbenannten Files/Ordner (`_Gruntfile.js`, `_package.json`, `OLD_typo3conf`), committe den Stand und merge ihn zurück in den Arbeits-Branch

DONE!

ÄNDERUNGSHISTORIE