# 任务类型基本流程

1. **新建P（以新建p101为例）**

可以在/code/script/目录下执行命令./new\_page.sh events.syyx.com p101；也可以手动建立如下目录和文件。

node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/p101/main.js

node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/p101/main.include

node\_webs/sites/events.syyx.com/public/stylesheets/p101/main.styl

node\_webs/sites/events.syyx.com/views/p101/main.jade

新建图片目录：node\_webs/sites/r.syyx.com/public/events/p101/

和配置：node\_webs/sites/events.syyx.com/views/config.js

然后编写代码和引用图片，提交之前需要编译。

测试地址：<http://events.syyx.com/pages/p101.html>

1. **新建m**

新建m需要配置cnzz和发卡类型：

Cnzz设置：node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/include/ common\_3.js

发卡类型配置：node\_webs/node\_modules/card\_mgr.js

配置玩需要重新编译需要指定的p，建议全站编译

M和p的对应关系需要运营（维）配置url\_map。

这类任务根据要求可能需要推送CDN

1. **单纯替换图片和flash**

运营用adminres.syyx.cn自己替换

1. **在原来的p上面修改**

这类任务根据要求可能需要推送CDN

其他无说明

1. **复制一个p再修改（比如在p101基础上新建为p102）**

node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/p101/

node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/p101/

node\_webs/sites/events.syyx.com/public/stylesheets/p101/

node\_webs/sites/events.syyx.com/views/p101/

node\_webs/sites/r.syyx.com/public/events/p101/

复制这些目录把目录名p101改为p102，然后配置config.js

# 设计素材部分注意事项

1. 一般会根据需求文档、设计效果图和切图进行一次初步的核对工作。检查图片大小格式，检查是否缺少图片内容。
2. 大背景图片一般会以100%的格式给出，这个图片需要横切成2部分，FW压缩率85%，PS压缩到80%的web格式的jpg，首屏必须命名为bg.jpg（因为首屏统计代码统计的是这个文件名）。
3. 其他非背景图片（比如按钮）一般做了css sprite，设计部门的同事一般已经压缩成web格式，制作的时候请自行检查图片大小。
4. flash一般要等到上线的时候才提供，请自行找设计部门协调，要求给出替代flash，上线以后运营自己用adminres替换
5. 视频文件采用jwplayer（flash播放器，放在v站点，不受我们控制）。Jwplayer调用的flv文件和播放前的图片文件必须要放在v站点，因为flash请求跨域请求需要授权。

# 页面制作注意事项

请看源代码中的注释。一些地方可以参考以前p的代码。

# 常见问题汇总

1. **注册成功不能发卡**

检查注册时候提交的page\_name参数，查找node\_webs/node\_modules/card\_mgr.js文件中是否有对应的m地址。

1. **验证码问题，**

一般不是events.syyx.com问题。请其他同事查找原因

1. **CNZZ的测试。**

Cnzz只跟m有关系，p页面不会请求cnzz，且只有在node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/include/ common\_3.js文件中配置了相关m的cnzz的id才能有效；cnzz的请求在js代码中生成的，所以请用web开发工具查看是否有相关cnzz的请求，。

1. **启动游戏代码。**

启动游戏需要调用node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/include/ common\_3.js文件中的rungame函数。只有网吧的机器磁能看到效果，且启动游戏只跟m有关p页面不会运行。

1. **flash和视频调用**

在node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/include/ common\_3.js文件中

flash调用函数getflash函数，本函数已经开启flash和js相互调用功能。

视频调用getjwplayer函数。

1. **m地址的规范**

m地址为了配合发卡，采用衍生形式，举例如下：

比如index31投放在媒体360，现在需要新建一个新的m还是投放在360，发卡相同，events站点采用index31\_\*\*的形式给m取名。发卡的时候post请求的page\_name会过滤掉后面衍生的字符。发的是index31的卡。

还有index\_bd会有index\_bd\_\*\*这种形式，同样实用。具体请查看node\_webs/sites/events.syyx.com/public/javascripts/include/ common\_3.js文件中account\_register\_request函数中的正则替换代码。

1. **注册框代码**

注册部分已经封装好，原则上不要去修改html和js代码，容易导致js代码报错，根据需求修改下css代码便可。

# 通用登录框注意事项

include引用 client\_modules/nycs\_login.js，便可，ipa见被引用的文件中的注释。

# Party站点注册框注意事项

基本上是从events站点移植过来的，后端url如下：前端内容需要根据需求再制作。如果需要发卡请配置好pagename

如果要正常使用：请按照events站点下的routes.js，在party站点下的 routes.js文件中配置url。

所在目录：party.syyx.com/rounts/reg/