

# 一个全栈增长工程师的 练手项目集

Fengda HUANG | 著



# 目 录

[版权信息](#)  
[分析网站日志，打造访问地图](#)  
[书籍录入移动应用：条形码扫描](#)  
[制作专属Badge](#)  
[微信文章编辑器](#)  
[JavaScript制作Slide框架](#)  
[编辑-发布-分离的博客系统](#)  
[Solr实现多边形地理搜索](#)  
[一份代码打造跨平台应用](#)  
[Ionic与ElasticSearch打造O2O应用](#)  
[一步步搭建JavaScript框架](#)  
[基于Virtual DOM的测试代码生成](#)  
[基于Virtual DOM的测试代码生成](#)  
[基于Backbone的单页面移动应用](#)  
[Oculus + Node.js + Three.js 打造VR世界](#)  
[手动制作照片地图](#)  
[D3.js打造技能树](#)  
[技术雷达趋势](#)  
[文本转Logo](#)  
[欢迎来到异步社区！](#)

## 版权信息

书名：一个全栈增长工程师的练手项目集

本书由人民邮电出版社发行数字版。版权所有，侵权必究。

---

您购买的人民邮电出版社电子书仅供您个人使用，未经授权，不得以任何方式复制和传播本书内容。

我们愿意相信读者具有这样的良知和觉悟，与我们共同保护知识产权。

如果购买者有侵权行为，我们可能对该用户实施包括但不限于关闭该帐号等维权措施，并可能追究法律责任。

# 分析网站日志，打造访问地图

## 1 概况

### 1.1 背景

这个项目的背景是起源于，我有一个2G左右的网站访问日志。我想看看访问网站的人都来自哪里，于是我想开始想办法来分析这日志。当时正值大数据火热的时候，便想拿着Hadoop来做这样一件事。

### 1.2 ShowCase（见图1）



图1 demo

这是一个Web生成的界面，通过Elastic.js向搜索引擎查询数据，将再这些数据渲染到地图上。

### 1.3 Hadoop + Pig + Jython + AmMap + ElasticSearch

我们使用的技术栈有上面这些，他们的简介如下：

- Hadoop是一个由Apache基金会所开发的分布式系统基础架构。用户可以在不了解分布式底层细节的情况下，开发分布式程序。充分利用集群的威力进行高速运算和存储。
- Pig 是一个基于Hadoop的大规模数据分析平台，它提供的SQL-LIKE语言叫Pig Latin，该语言的编译器会把类SQL的数据分析请求转换为一系列经过优化处理的MapReduce运算。
- Jython是一种完整的语言，而不是一个Java翻译器或仅仅是一个Python编译器，它是一个Python语言在Java中的完全实现。Jython也有很多从CPython中继承的模块库。
- AmMap是用于创建交互式Flash地图的工具。您可以使用此工具来显示您的办公室地点，您的行程路线，创建您的经销商地图

等。

- ElasticSearch是一个基于Lucene 构建的开源，分布式，RESTful 搜索引擎。设计用于云计算中，能够达到搜索实时、稳定、可靠和快速，并且安装使用方便。

## 2 步骤

总的步骤并不是很复杂，可以分为：

- (1) 搭建基础设施。
- (2) 解析access.log。
- (3) 转换IP为GEO信息。
- (4) 展示数据到地图上。

### Step 1: 搭建基础设施

在这一些系列的实战中，比较麻烦的就是安装这些工具，我们需要安装上面提到的一系列工具。对于不同的系统来说，都有相似的安装工具：

- Windows上可以使用Chocolatey。
- Ubuntu / Mint上可以使用aptitude。
- CentOS / OpenSUSE上可以使用yum安装。
- Mac OS上可以使用brew安装。

如下是Mac OS下安装Hadoop、Pig、Elasticsearch、Jython的方式：

```
brew installl hadoop
brew installl pig
brew installl elasticsearch
brew installl jython
```



对于其他操作系统也可以使用相似的方法来安装。接着我们还需要安装一个Hadoop的插件，用于连接Hadoop和ElasticSearch。

下载地址：<https://github.com/elastic/elasticsearch-hadoop>

复制其中的elasticsearch-hadoop-  
\\\*.jar、elasticsearch-hadoop-pig-\*.jar到你的pig库的目录，如我的是：`/usr/local/Cellar/pig/0.14.0`。

由于我使用提早期的版本，所以这里我的文件名是：`elasticsearch-hadoop-2.1.0.Beta3.jar`、`elasticsearch-hadoop-pig-2.1.0.Beta3.jar`。

下面我们就可以尝试去解析我们的日志了。

## Step 2: 解析access.log

在开始解析之前，先让我们来看看几条Nginx的日志：

```
106.39.113.203 -- [28/Apr/2016:10:40:31 +0000] "GET / HTTP/2.0"
200 0 "https://www.phodal.com/" "Mozilla/5.0 (Windows NT 6.1; WOW
64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/49.0.2623.87 Sa
fari/537.36" -
66.249.65.119 -- [28/Apr/2016:10:40:51 +0000] "GET /set_device/d
efault/?next=/blog/use-falcon-peewee-build-high-performance-restf
ul-services-wordpress/ HTTP/1.1" 302 5 "-" "Mozilla/5.0 (compatib
le; Googlebot/2.1; +http://www.google.com/bot.html)" -
```

而上面的日志实际上是有对应的格式的，这个格式写在我们的Nginx配置文件中。如下是上面的日志的格式：

```
log_format access $remote_addr - $remote_user [$time_local] "$re
quest" '
    '$status $body_bytes_sent "$http_referer" '
    '"$http_user_agent" $http_x_forwarded_for';
```

在最前面的是访问者的IP地址，然后是访问者的当地时间、请求

的类型、状态码、访问的URL、用户的User Agent等等。随后，我们就可以针对上面的格式编写相应的程序，这些代码如下所示：

```

register file:/usr/local/Cellar/pig/0.14.0/libexec/lib/piggybank.
jar;
register file:/usr/local/Cellar/pig/0.14.0/libexec/lib/elasticsea
rch-hadoop-pig-2.1.0.Beta3.jar;

RAW_LOGS = LOAD 'data/access.log' USING TextLoader as (line:chara
rray);

LOGS_BASE = FOREACH RAW_LOGS GENERATE
    FLATTEN(
        REGEX_EXTRACT_ALL(line, '(\S+) -- \[([^\[]+)\]\s+"([^\
"]+)"\s+(\S+)\s+(\S+)\s+(\S+)\s+"([^\"]+)\s+"([^\"]+)\s+--')
    )
    AS (
        ip: chararray,
        timestamp: chararray,
        url: chararray,
        status: chararray,
        bytes: chararray,
        referrer: chararray,
        useragent: chararray
    );

A = FOREACH LOGS_BASE GENERATE ToDate(timestamp, 'dd/MMM/yyyy:HH:
mm:ss Z') as date, ip, url,(int)status,(int)bytes,referrer,userag
ent;
--B = GROUP A BY (timestamp);
--C = FOREACH B GENERATE FLATTEN(group) as (timestamp), COUNT(A)
as count;
--D = ORDER C BY timestamp,count desc;
STORE A INTO 'nginx/log' USING org.elasticsearch.hadoop.pig.EsSto
rage();

```

在第1~2行里，我们使用了自定义的jar文件。接着在第4行，载入了log文件，并将其值赋予RAW\_LOGS。随后的第6行里，我们取出RAW\_LOGS中的每一个值，根据下面的正则表达式，取出其对应的值到对象里，如- -前面的(\S+)对应的是ip，最后将这些值赋给LOGS\_BASE。

接着，我们就可以对值进行一些特殊的处理，如A是转化时间戳



后的结果。B是按时间戳排序后的结果。最后，我们再将这些值存储到ElasticSearch对应的索引nginx/log中。

### Step 3: 转换IP为GEO信息

在简单地完成了一个Demo之后，我们就可以将IP转换为GEO信息了，这里我们需要用到一个名为pygeoip的库。GeoIP是一个根据IP地址查询位置的API的集成。它支持对国家、地区、城市、纬度和经度的查询。实际上，就是在一个数据库中有对应的国家和地区IP段，根据这个IP段，我们就可以获取对应的地理位置。

由于使用Java来实现这个功能比较麻烦，这里我们就使用Jython来实现。大部分的过程和上面都是一样的，除了注册了一个自定义的库，并在这个库里使用了解析GEO的方法，代码如下所示：

```
register file:/usr/local/Cellar/pig/0.14.0/libexec/lib/piggybank.jar;
register file:/usr/local/Cellar/pig/0.14.0/libexec/lib/elasticsearch-hadoop-pig-2.1.0.Beta3.jar;
register utils.py using jython as utils;

RAW_LOGS = LOAD 'data/access.log' USING TextLoader as (line:chararray);

LOGS_BASE = FOREACH RAW_LOGS GENERATE
    FLATTEN(
        REGEX_EXTRACT_ALL(line, '(\S+) -- \[([^\[]+)\]\s+"([^\]]+)"\s+(\S+)\s+(\S+)\s+(\S+)\s+"([^\"]+)"\s+(\S+)\s+(\S+)'
    )
    AS (
        ip: chararray,
        timestamp: chararray,
        url: chararray,
        status: chararray,
        bytes: chararray,
        referrer: chararray,
        useragent: chararray
    );

A = FOREACH LOGS_BASE GENERATE ToDate(timestamp, 'dd/MMM/yyyy:HH:mm:ss Z') as date, utils.get_country(ip) as country,
    utils.get_city(ip) as city, utils.get_geo(ip) as location, ip,
```

```
url, (int)status,(int)bytes,referrer,useragent;  
STORE A INTO 'nginx/log' USING org.elasticsearch.hadoop.pig.EsStorage();
```

在第三行里，我们注册了**utils.py**并将其中的函数作为**utils**。接着在倒数第二行里，我们执行了三个**utils**函数。即：

- **get\_country**从IP中解析出国家。
- **get\_city**从IP中解析出城市。
- **get\_geo**从IP中解析出经纬度信息。

其对应的Python代码如下所示：

```
#!/usr/bin/python  
  
import sys  
sys.path.append('/Users/fdhuang/test/lib/python2.7/site-packages/')  
import pygeoip  
gi = pygeoip.GeoIP("data/GeoLiteCity.dat")  
  
@outputSchema('city:chararray')  
def get_city(ip):  
    try:  
        city = gi.record_by_name(ip) ["city"]  
        return city  
    except:  
        pass  
  
@outputSchema('country:chararray')  
def get_country(ip):  
    try:  
        city = gi.record_by_name(ip) ["country_name"]  
        return city  
    except:  
        pass  
  
@outputSchema('location:chararray')  
def get_geo(ip):  
    try:  
        geo = str(gi.record_by_name(ip) ["longitude"]) + "," + str
```

```
(gi.record_by_name(ip) ["latitude"])
    return geo
except:
    pass
```

代码相应的简单，和一般的Python代码也没有啥区别。这里一些用户自定义函数，在函数的最前面有一个outputSchema，用于返回输出的结果。

## Step 4: 展示数据到地图上

现在，我们终于可以将数据转化到可视化界面了。开始之前，我们需要几个库：

- jquery 地球人都知道。
- elasticsearch.jquery即用于搜索功能。
- ammap用于制作交互地图。

添加这些库到html文件里：

```
<script src="bower_components/jquery/dist/jquery.js"></script>
<script src="bower_components/elasticsearch/elasticsearch.jquery.
js"></script>

<script src="bower_components/ammap/dist/ammap/ammap.js" type="te
xt/javascript"></script>
<script src="bower_components/ammap/dist/ammap/maps/js/worldLow.j
s" type="text/javascript"></script>
<script src="bower_components/ammap/dist/ammap/themes/black.js" t
ype="text/javascript"></script>
<script src="scripts/latlng.js"></script>
<script src="scripts/main_ammap.js"></script>
```

生成过程大致如下所示：

(1) 获取不同国家的全名，用于解析出全名，如US -> “United States”。

(2) 查找ElasticSearch搜索引擎中的数据，并计算访问量。

(3) 再将数据渲染到地图上。

对应的main文件如下所示：

```
var client = new $.es.Client({
  hosts: 'localhost:9200'
});

// 创建ElasticSearch搜索条件

var query = {
  index: 'nginx',
  type: 'log',
  size: 200,
  body: {
    query: {
      query_string: {
        query: "*"
      }
    },
    aggs: {
      2: {
        terms: {
          field: "country",
          size: 200,
          order: {
            _count: "desc"
          }
        }
      }
    }
  }
};

// 获取到country.json后生成数据

$(document).ready(function () {
  $.ajax({
    type: "GET",
    url: "country.json",
    success: function (data) {
      generate_info(data)
    }
  });
});
```

```

// 根据数据中的国家名，来计算不同国家的访问量大小。

var generate_info = function(data){
    var mapDatas = [];
    client.search(query).then(function (results) {
        $.each(results.aggregations[2].buckets, function(index, bucket){
            var mapData;
            $.each(data, function(index, country){
                if(country.name.toLowerCase() === bucket.key) {
                    mapData = {
                        code: country.code,
                        name: country.name,
                        value: bucket.doc_count,
                        color: "#eea638"
                    };
                }
            });
            if(mapData !== undefined){
                mapDatas.push(mapData);
            }
        });
        create_map(mapDatas);
    });
};

var create_map = function(mapData){
    var map;
    var minBulletSize = 3;
    var maxBulletSize = 70;
    var min = Infinity;
    var max = -Infinity;

    AmCharts.theme = AmCharts.themes.black;

    for (var i = 0; i < mapData.length; i++) {
        var value = mapData[i].value;
        if (value < min) {
            min = value;
        }
        if (value > max) {
            max = value;
        }
    }
}

```

```

map = new AmCharts.AmMap();
map.pathToImages = "bower_components/ammap/dist/ammap/images/";

map.areasSettings = {
    unlistedAreasColor: "#FFFFFF",
    unlistedAreasAlpha: 0.1
};

map.imagesSettings = {
    balloonText: "<span style='font-size:14px;'><b>[[title]]</b>: [[value]]</span>",
    alpha: 0.6
};

var dataProvider = {
    mapVar: AmCharts.maps.worldLow,
    images: []
};

var maxSquare = maxBulletSize * maxBulletSize * 2 * Math.PI;
var minSquare = minBulletSize * minBulletSize * 2 * Math.PI;

for (var i = 0; i < mapData.length; i++) {
    var dataItem = mapData[i];
    var value = dataItem.value;
    // calculate size of a bubble
    var square = (value - min) / (max - min) * (maxSquare - minSquare) + minSquare;
    if (square < minSquare) {
        square = minSquare;
    }
    var size = Math.sqrt(square / (Math.PI * 2));
    var id = dataItem.code;

    dataProvider.images.push({
        type: "circle",
        width: size,
        height: size,
        color: dataItem.color,
        longitude: latlong[id].longitude,
        latitude: latlong[id].latitude,
        title: dataItem.name,
        value: value
    });
}

```



```
map.dataProvider = dataProvider;  
map.write("mapdiv");  
};
```

我们可以看到比较麻烦的地方就是生成地图上的数量点，也就是 `create_map` 函数。

# 书籍录入移动应用：条形码扫描

## 1 概况

### 1.1 背景

这个项目的起源是我想录入我的书架上的书籍——当时大概有近四百本。由于大部分的手机软件都是收费的，或封闭的，因此我便想着自己写一个App来完成书籍的录入。

### 1.2 ShowCase

最后的效果如图1所示。



图1 Bookshelf

代码见: <https://github.com/phodal/bookshelf/>

## 1.3 Ionic + ZXing

所需要的移动框架还是Ionic, 用于扫描条形码的库是ZXing。

## 2 步骤

开始之前, 我们需要先安装Ionic, 并且使用它来创建一个App。然后我们还需要添加对应的二维码扫描库, 代码如下所示:

```
phonegap plugin add phonegap-plugin-barcodescanner
```

接着就可以开始制作我们的App了。

### Step 1: ZXing扫描与Douban API

我们需要在模板里, 添加一个ICON或者按钮来触发程序调用相

应的函数：

```
<i class="icon icon-right ion-qr-scanner" ng-click="scan()"></i>
```

在我们的函数里，只需要调用cordovaBarcodeScanner的scan方法就可以获取到二维码的值。再用\$http.get去获取豆瓣API的相应的结果，并且将这个结果存储到数据库中。代码如下所示：

```
$scope.scan = function () {  
    $cordovaBarcodeScanner  
        .scan()  
        .then(function (barcodeData) {  
            $scope.info = barcodeData.text;  
            $http.get("https://api.douban.com/v2/book/isbn/" + barcodeData.text).success(function (data) {  
                $scope.detail = data;  
                saveToDatabase(data, barcodeData);  
            });  
        }, function (error) {  
            alert(error);  
        });  
}
```

随后，我们就可以创建代码来保存数据存入到数据库中。

## Step 2: 存储数据库

开始之前，我们需要添加Cordova的SQLite插件：

```
cordova plugin add https://github.com/litehelpers/Cordova-sqlite-storage.git
```

在系统初始化的时候，创建对应的数据库及其表。

```
if(window.cordova) {  
    //$cordovaSQLite.deleteDB("my.db");  
    db = $cordovaSQLite.openDB("my.db");  
} else {  
    db = window.openDatabase("my.db", "1.0", "bookshelf", -1);  
}
```

```
$cordovaSQLite.execute(db, "CREATE TABLE IF NOT EXISTS bookshelf (id integer primary key, title text, image text, publisher text, author text, isbn text, summary text)");
```

接着，我们就可以在上一步获取的数据中取出相应的字段，调用bookshelfDB服务将其存储到数据库中。

```
function saveToDatabase(data, barcodeData) {  
  bookshelfDB.add({  
    title: data.title,  
    image: data.image,  
    publisher: data.publisher,  
    author: data.author,  
    summary: data.summary,  
    isbn: barcodeData.text  
  });  
}
```

下面就是我们的bookshelfDB服务，我们实现了get、add、remove、update，即CRUD。

```
.factory('bookshelfDB', function($cordovaSQLite, DBA) {  
  var self = this;  
  self.all = function() {  
    return DBA.query("SELECT id, title, image, publisher, author, isbn, summary FROM bookshelf")  
      .then(function(result){  
        return DBA.getAll(result);  
      });  
  };  
  self.get = function(memberId) {  
    var parameters = [memberId];  
    return DBA.query("SELECT id, title, image, publisher, author, isbn, summary FROM bookshelf WHERE id = (?)", parameters)  
      .then(function(result) {  
        return DBA.getById(result);  
      });  
  };  
  self.add = function(member) {  
    var parameters = [member.id, member.title, member.image, member.publisher, member.author, member.isbn, member.summary];  
    return DBA.query("INSERT INTO bookshelf (id, title, image, publisher, author, isbn, summary) VALUES (?, ?, ?, ?, ?, ?, ?)", para
```

```
meters);
};
self.remove = function(member) {
    var parameters = [member.id];
    return DBA.query("DELETE FROM bookshelf WHERE id = (?)",
parameters);
};
self.update = function(origMember, editMember) {
    var parameters = [editMember.id, editMember.title, origMe
mber.id];
    return DBA.query("UPDATE bookshelf SET id = (?), title =
(?) WHERE id = (?)", parameters);
};
return self;
})
```



# 制作专属Badge

## 1 概况

### 1.1 背景

前几天，再次看到一些CI的Badge的时候，就想着要做一个自己的Badge，如图1所示。



图1 Badge

接着，我就找了个图形工具简单地先设计了下面的一个Badge，如图2所示。



图2 Demo

生成的格式是SVG，接着我就打开SVG看看里面发现了什么。

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<svg width="1006px" height="150px" viewBox="0 0 1006 150" version
="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" xmlns:xlink="http://www
```

```
.w3.org/1999/xlink">
  <!-- Generator: Sketch 3.7 (28169) - http://www.bohemiancoding.com/sketch -->
  <title>phodal</title>
  <desc>Created with Sketch.</desc>
  <defs></defs>
  <g id="Page-1" stroke="none" stroke-width="1" fill="none" fill-rule="evenodd">
    <rect id="Rectangle-1" fill="#5E6772" style="mix-blend-mode: hue;" x="0" y="0" width="640" height="150"></rect>
    <rect id="Rectangle-1" fill="#2196F3" style="mix-blend-mode: hue;" x="640" y="0" width="366" height="150"></rect>
    <text id="PHODAL" font-family="Helvetica" font-size="120" font-weight="normal" fill="FFFFFF">
      <tspan x="83" y="119">PHODAL</tspan>
    </text>
    <text id="idea" font-family="Helvetica" font-size="120" font-weight="normal" fill="FFFFFF">
      <tspan x="704" y="122">idea</tspan>
    </text>
  </g>
</svg>
```

看了看代码很简单，我就想这可以用代码生成——我就可以生成出不同的样子了。

## 1.2 ShowCase（见图3）

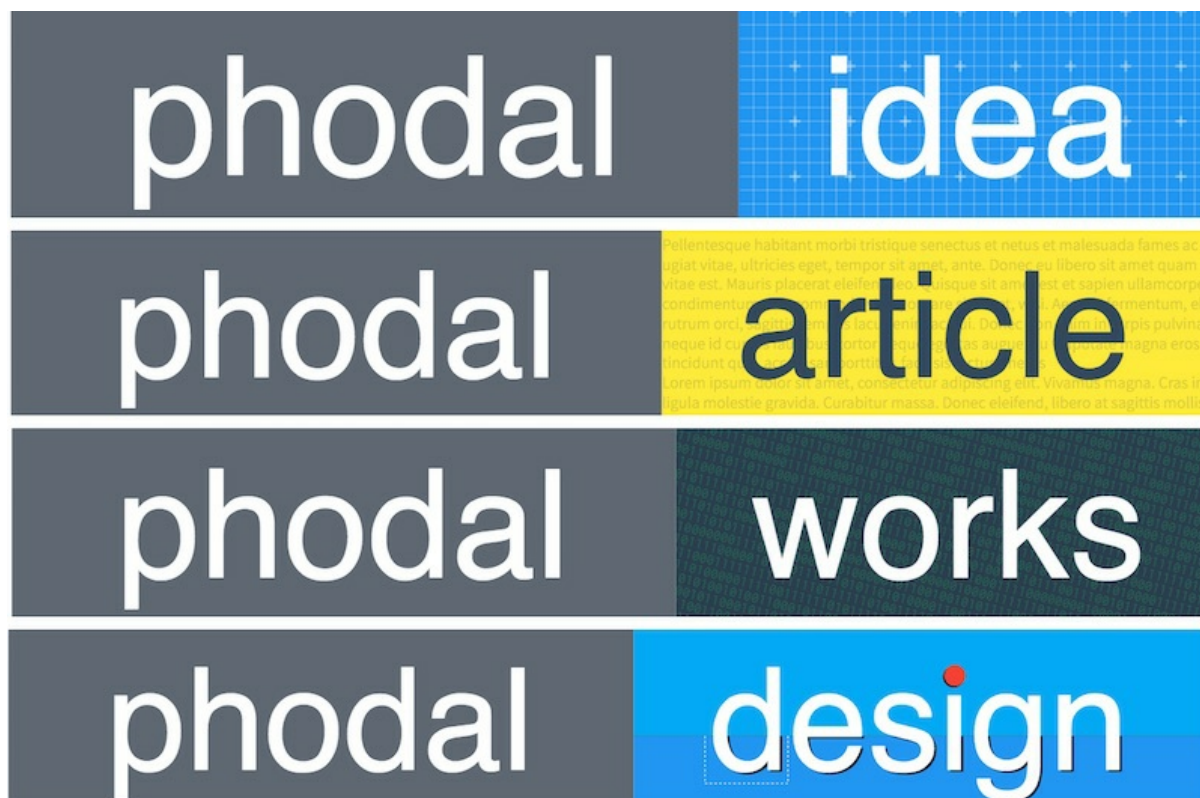


图3 Finally

代码： GitHub: <https://github.com/phodal/brand>

### 1.3 SVG与SVGWrite

- SVG就是一个XML。
- 可缩放矢量图形（Scalable Vector Graphics, SVG），是一种用来描述二维矢量图形的XML标记语言。

要对这个XML进行修改也是一件很容易的事。只是，先找了PIL发现不支持，就找到了一个名为SVGWrite的工具。

A Python library to create SVG drawings.

## 2 步骤

## Step 1: 基本图形

示例代码如下：

```
import svgwrite

dwg = svgwrite.Drawing('test.svg', profile='tiny')
dwg.add(dwg.line((0, 0), (10, 0), stroke=svgwrite.rgb(10, 10, 16,
'%'))))
dwg.add(dwg.text('Test', insert=(0, 0.2)))
dwg.save()
```

然后我就照猫画虎地写了一个：

```
import svgwrite

dwg = svgwrite.Drawing('idea.svg', profile='full', size=(u'1006',
u'150'))

shapes = dwg.add(dwg.g(id='shapes', fill='none'))
shapes.add(dwg.rect((0, 0), (640, 150), fill='#5E6772'))
shapes.add(dwg.rect((640, 0), (366, 150), fill='#2196F3'))
shapes.add(dwg.text('PHODAL', insert=(83, 119), fill='#FFFFFF', fo
nt_size=120, font_family='Helvetica'))
shapes.add(dwg.text('idea', insert=(704, 122), fill='#FFFFFF', fo
nt_size=120, font_family='Helvetica'))

dwg.save()
```

发现和上面的样式几乎是一样的，就顺手做了剩下的几个。然后想了想，我这样做都一样，一点都不好看。

## Step 2: 高级 Badge

第一眼看到图4：



图4 Idea Prototype

我就想着要不和这个一样好了，不就是画几条线的事么。

```
def draw_for_bg_plus():
    for x in range(y_text_split + rect_length, width, rect_length):
        shapes.add(dwg.line((x, 0), (x, height), stroke='#EEEEEE', stroke_opacity=0.3))

    for y in range(rect_length, height, rect_length):
        shapes.add(dwg.line((y_text_split, y), (width, y), stroke='#EEEEEE', stroke_opacity=0.3))

    for x in range(y_text_split + max_rect_length, width, max_rect_length):
        for y in range(0, height, max_rect_length):
            shapes.add(dwg.line((x, y - 4), (x, y + 4), stroke='#EEEEEE', stroke_width='2', stroke_opacity=0.4))

    for y in range(0, height, max_rect_length):
        for x in range(y_text_split + max_rect_length, width, max_rect_length):
            shapes.add(dwg.line((x - 4, y), (x + 4, y), stroke='#EEEEEE', stroke_width='2', stroke_opacity=0.4))
```

```
e='#EEEEEE', stroke_width='2', stroke_opacity=0.4))  
  
draw_for_bg_plus()
```

就有了下面的样子，如图5所示，于是我又按照这种感觉来了好几个。

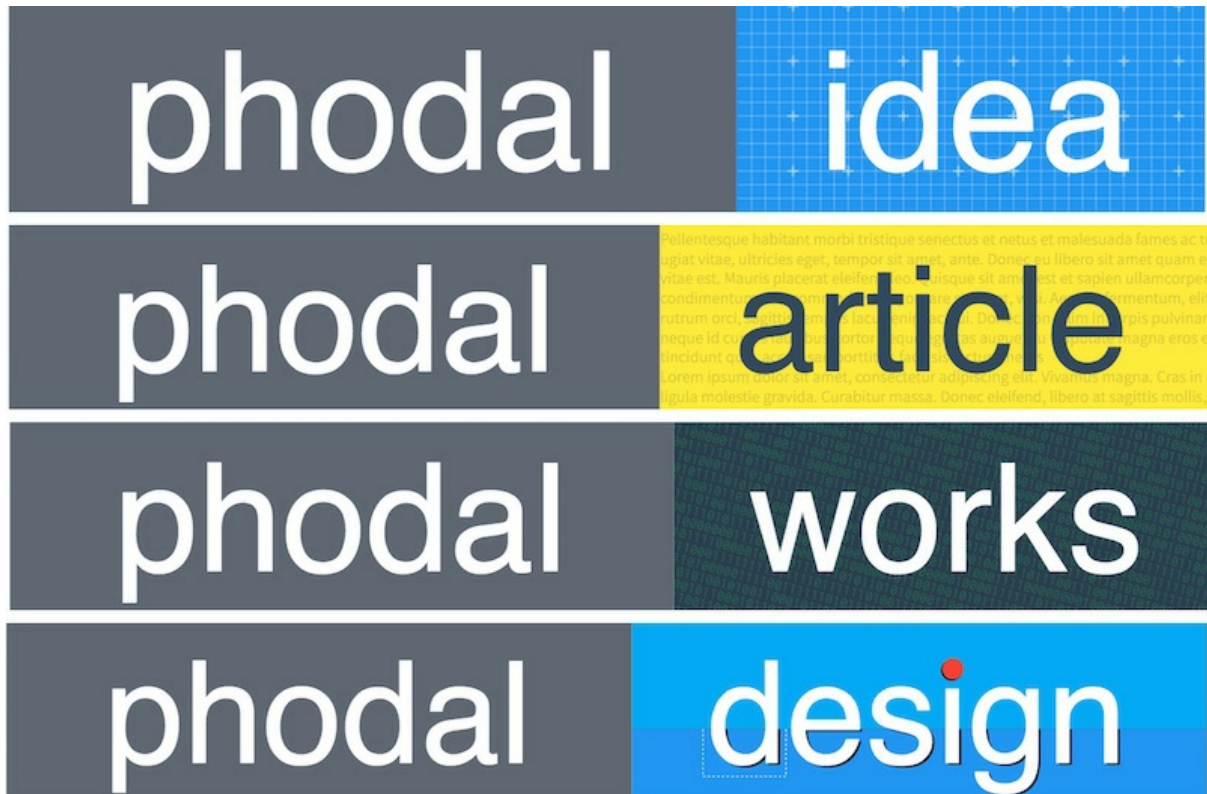


图5 Finally



# 微信文章编辑器

## 1 概况

### 1.1 ShowCase（见图1）

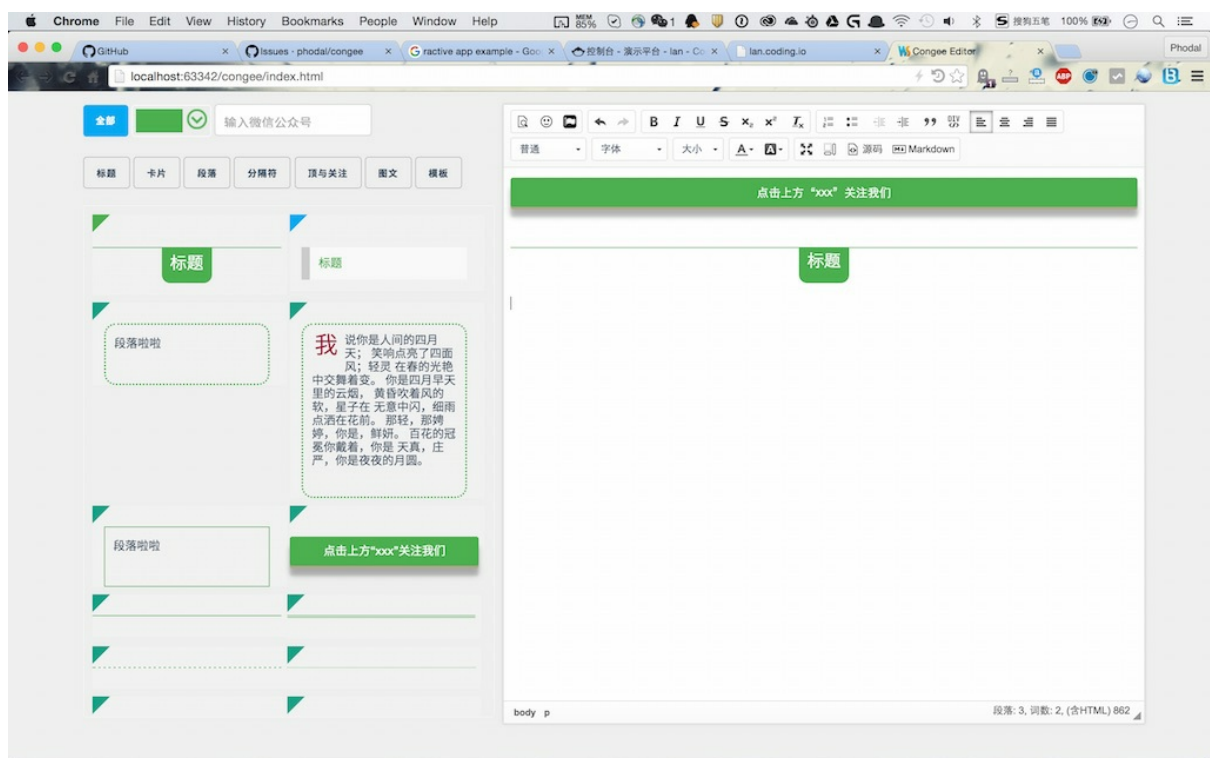


图1 Screenshot

GitHub: <https://github.com/phodal/congee>

### 1.2 CKEditor + Ractive

选用怎样的前端框架是一个有趣的话题，我需要一个数据绑定和模板。首先，我排除了React这个框架，我觉得他的模板会给我带来一堆麻烦事。Angular是一个不错的选择，但是考虑Angular 2.0就放弃了，Backbone也用了那么久。Knockout.js又进入了我的视野，但是后来我发现数据绑定到模板有点难。最后选了Ractive，后来发现果然上手很轻松。

Ractive这个框架比React诞生早了一个月，还是以DOM为核心。Ractive自称是一个模板驱动UI的库，在Github上说是下一代的DOM操作。因为Virtual Dom的出现，这个框架并没有那么流行。

起先，这个框架是在卫报创建的用于产生新闻的应用程序。有很多工具可以帮助我们构建Web应用程序，但是很少会考虑基本的问题：HTML，一个优秀的静态模板，但是并没有为交互设计。Ractive可以将一个模板插到DOM中，并且可以动态地改变它。

## 2 步骤

在创建这个项目的时候，我的迭代过程大致如下：

- (1) 创建hello,world —— 结合不同的几个框架。
- (2) 创建基本的样式集。
- (3) 引用ColorPicker来对颜色进行处理。
- (4) 重构代码。

### Step 1: hello,world

下面是一个简单的hello, world。

```
<script id='template' type='text/ractive'>
  <p>Hello, {{name}}!</p>
</script>
```

```
<script>
var ractive = new Ractive({
  template: '#template',
  data: { name: 'world' }
});
</script>
```

这个hello, world和一般的MVC框架并没有太大区别, 甚至和我们用的Backbone很像。然后, 让我们来看一个事件的例子:

```
listView = new Ractive({
  el: 'sandboxTitle',
  template: listTemplate,
  data: {color: config.defaultColor, 'fontSize': config.defaultFontSize}
});

listView.on('changeColor', function (args) {
  listView.set('color', args.color);
});
```

这是在监听, 意味着你需要在某个地方Fire这个事件:

```
titleView.fire('changeColor', {color: color.toHexString()});
```

接着, 问题来了, 这和我们jQuery的on, 或者React的handleClick似乎没有太大的区别。接着Component来了:

```
var Grid = Ractive.extend({
  isolated: false,
  template: parasTemplate,
  data: {
  }
});

var dataValue = 5;
var category = 'category-3';

var color = config.defaultColor;

parasView = new Ractive({
  el: 'parasSanbox',
```

```

    template: '<Grid Style="{{styles}}" />',
    components: {Grid: Grid},
    data: {
      styles: [
        {section_style: 'border: 2px dotted #4caf50; margin: 8px 14px; padding: 10px; border-radius: 14px;', p_style: 'font-size: 14px;', color: color, data_value: dataValue, category: category}
      ]
    }
  });

  parasView.on('changeColor', function(args) {
    parasView.findComponent('Grid').set('Style.*.color', args.color);
  });

```

上面是在<https://github.com/phodal/congee> 中用到的多个模板的View，他们用了同一个component。

对比和介绍就在这里结束了，我们就可以开始这个项目的实战了。

## Step 2: Require.js模块化

同样的，在这里我们也使用Require.js来作模块化和依赖管理。我们的项目的配置如下：

```

require(['scripts/app', 'ractive', 'scripts/views/titleView', 'scripts/views/hrView', 'scripts/views/parasView', 'scripts/views/followView', 'jquery', 'spectrum'],
function (App, Ractive, TitleView, ParasView, HRView, FollowView, $) {
  'use strict';

  App.init();
  Ractive.DEBUG = false;
  var config = App.config;

  var titleView = TitleView.init(config);
  var hrView = HRView.init(config);
  var parasView = ParasView.init(config);

```

```

var followView = FollowView.init(config);

App.colorPicker(function (color) {
    hrView.fire('changeColor', {color: color.toHexString()});
    titleView.fire('changeColor', {color: color.toHexString()});
;
    parasView.fire('changeColor', {color: color.toHexString()});
;
    followView.fire('changeColor', {color: color.toHexString()});
});

$('input#mpName').keyup(function () {
    followView.fire('changeName', {mpName: $(this).val()});
});
});

```

在那之前，你自然需要先clone代码。然后在这里我们不同的几个模块进行初始化，并且为colorPicker配置了相应的监听事件。现在，让我们先到App模块中，看看我们做了些什么事？

### Step 3: 初始化

初始化模块一共分为两部分，一部分是对CKEditor的初始化，一部分则是对colorPicker的初始化。

#### CKEditor初始化

CKEditor自身的编辑器配置比较长，我们就不在这里面列出这些代码了。

```

var init = function () {
    /**
     * @license Copyright (c) 2003-2015, CKSource - Frederico Knabben. All rights reserved.
     * For licensing, see LICENSE.md or http://ckeditor.com/license
     */

    CKEDITOR.editorConfig = function (config) {
        // ...
    };
}

```

```

var congee = CKEDITOR.replace('congee', {
    uiColor: '#fafafa'
});

congee.on('change', function (evt) {

});

congee.on('instanceReady', function (ev) {
    $('#tabset8').pwstabs({
        effect: 'slideleft',
        defaultTab: 1,
        tabsPosition: 'vertical',
        verticalPosition: 'left'
    });
    $('#Container').mixItUp().on('click', '.mix', function (event) {
        var template = $(event.currentTarget).html();
        congee.insertHtml(template);
    });
});

$(document).ready(function () {
    $('#Container').niceScroll({
        mousewheelstep: 40
    });
});

```

**instanceReady**事件主要就是在编辑器初始化后进行的。因此我们在这里初始化了jQuery插件PWS Tabs，以及jQuery插件mixItUp，他们用于进行页面的排版。

## ColorPicker初始化

下面的代码便是对ColorPicker进行初始化，我们设置了几个常用的颜色放在调色板上。

```

var colorPicker = function (changeCB) {
    $('#colorpicker').spectrum({
        showPaletteOnly: true,
        togglePaletteOnly: true,
        togglePaletteMoreText: 'more',
        togglePaletteLessText: 'less',

```



```

        color: '#4caf50',
        palette: [
            ['#1abc9c', '#16a085', '#2ecc71', '#27ae60', '#4caf50', '#8bc34a', '#cddc39'],
            ['#3498db', '#2980b9', '#34495e', '#2c3e50', '#2196f3', '#03a9f4', '#00bcd4', '#009688'],
            ['#e74c3c', '#c0392b', '#f44336'],
            ['#e67e22', '#d35400', '#f39c12', '#ff9800', '#ff5722', '#ffc107'],
            ['#f1c40f', '#ffeb3b'],
            ['#9b59b6', '#8e44ad', '#9c27b0', '#673ab7', '#e91e63', '#3f51b5'],
            ['#795548'],
            ['#9e9e9e', '#607d8b', '#7f8c8d', '#95a5a6', '#bdc3c7'],
            ['#ecf0f1', 'efefef']
        ],
        change: changeCB
    });
};

```

而实际上在这里我们已经完成了大部分的工作。

## Step 4: 创建对应的View

在这个项目里，比较麻烦的地方就是使用同样的颜色来显示一个模板，如下的代码是用于显示水平线的模板：

```

{{#hrStyle}}
<div class="mix {{.category}}" data-value={{.data_value}}>
  <section {{#section_style}}style="{{.section_style}}"{{/section_style}}>
    <p style="{{.p_style}}{{#color}};border-color: {{.color}};{{/color}}"></p>
  </section>
</div>
{{/hrStyle}}

```

下面的代码就是对应的View：

```

parasView = new Ractive({
  el: 'sandboxHr',
  template: '<Grid hrStyle="{{styles}}" />',

```

```

        components: {Grid: Grid},
        data: {
            styles: [
                {section_style: '', p_style: 'background-color: #fff;
border-top: 1px solid', color: color, data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'background-color: #fff;
border-top: 3px double', color: color, data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'background-color: #fff;
border-top: 1px dashed', color: color, data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'background-color: #fff;
border-top: 1px dotted', color: color, data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'background-color: #fff;
border-top: 2px dashed', color: color, data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'background-color: #fff;
border-top: 2px dotted', color: color, data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'background-color: #fff;
border-bottom: 1px solid #fff;border-top: 1px solid', color: color, data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: 'border-top: 1px solid #8c8b8b; border-bottom: 1px solid #fff;', p_style: 'content: "";display: block;
margin-top: 2px;border-top: 1px solid #8c8b8b;border-bottom: 1px solid #fff;', data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'height: 6px;background: url(\'styles/images/hr/hr-11.png\') repeat-x 0 0;border: 0;', data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'height: 6px;background: url(\'styles/images/hr/hr-12.png\') repeat-x 0 0;border: 0;', data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'height: 10px;border: 0;box-shadow: 0 10px 10px -10px #8c8b8b inset;', data_value: dataValue, category: category},
                {section_style: '', p_style: 'border: 0;height: 1px;background-image: -webkit-linear-gradient(left, #f0f0f0, #8c8b8b, #f0f0f0);background-image: -moz-linear-gradient(left, #f0f0f0, #8c8b8b, #f0f0f0);background-image: -ms-linear-gradient(left, #f0f0f0, #8c8b8b, #f0f0f0);background-image: -o-linear-gradient(left, #f0f0f0, #8c8b8b, #f0f0f0);', data_value: dataValue, category: category}
            ]
        }
    }

```

```
});
```

我们所做的只是拿出每个不同的布局，再将这些布局显示到页面上。最后在值被修改时，改变这其中的值：

```
parasView.on('changeColor', function(args) {  
  parasView.findComponent('Grid').set('hrStyle.*.color', args.col  
or);  
});
```

# JavaScript制作Slide框架

## 1 概况

### 1.1 背景

又开始造一个新的轮子了，不过这次的起因比较简单，是想重新发明一个更好的Slide框架——EchoesWorks。如名字所言，我所需要的是一个回声工坊，即将博客、Slide重新回放。

### 1.2 Showcase（见图1）



图1 EchoesWorks

GitHub代码: <https://github.com/phodal/echoesworks>

## 1.3 需求

当前我们有不同的方式可以记录我们的想法、博客、过程，如视频、音频、博客、幻灯片等。

然而这些并非那么完美，让我们说说这些方式的一些缺陷吧。

(1) 视频。有很多技术视频从开始到结束，只有PPT，然后我们就为了这张PPT和声音下了几百兆的视频。即使在今天网速很快，但是这并不代表我们可以在我们的手机上存放很多的视频。

(2) 音频。音频所受到的限制我想大家都很清楚。什么也不知道~~，什么也看不到，只能听。

(3) 博客。博客的主要缺点可能就是不够直接，有时会有点啰嗦。

(4) 幻灯片。一个好的PPT，也就意味着上面的内容是很少的。即如果没有人说的時候，就缺少真正有用的东西。

(5) 代码。我们真的需要在另外打开一个网址来看代码么？

于是，EchoesWorks出现了，它可以支持下面的一些功能：

- 支持 Markdown。
- Github代码显示。
- 全屏背景图片。
- 左/右侧图片支持。
- 进度条。
- 自动播放。
- 字幕。
- 分屏控制。

## 2 步骤

### Step 1: 基本的Slide功能

由于我是一个懒人，所以在实现基本的Slide功能时，我找到了一个名为**bespoke**的迷你框架。原理大致和大家分享一下，在这个库里一共有以下几个函数。

- `readURL()`: 读取URL来获取当前的页数，将跳转到相应的页数。
- `activate(index, customData)`: 主要的函数，实际上就是切换 `className`而已——将新的页面标记为**active**。
- `writeURL(index)`: 切换slide的时候，更新URL的hash。
- `step(offset, customData)`: 计算页面。
- `on(eventName, callback)`: 事件监听函数。
- `fire(eventName, eventData)`: 事件触发函数。
- `createEventData (el, eventData)`: 创建事件的数据。

大致的功能就如上所说的，相当简单。

### Step 2: 解析Markdown

接着，我们可以创建解析Markdown的功能了，遗憾的是这里的代码我也是用别人的——**micromarkdown**，一个非常简单的Markdown解析器。

### Step 3: 事件处理

在我们完成了基本的Slide功能后，我们就可以处理一些特殊的事件，如移动设备和键盘事件。在EW初始化时，我们可以用**trigger**一个名为**ew:slide:init**的事件来告诉其他组件系统已经初始化了。这时在对应的事件处理函数中，我们就可以判断它是不是移动设备。

```
slides = document.getElementsByTagName('section');
```

```
syncSliderEventHandler();
if (slides && isTouchDevice && window.slide) {
    touchDeviceHandler();
}
```

如果是移动设备，我们会额外的监听三个事件：

- touchstart
- touchend
- touchmove

如果是键盘输入的话，那么依据不同的按键做不同的处理：

```
document.addEventListener("keyup", function (event) {
    var keyCode = event.keyCode;
    if (keyCode === TAB || ( keyCode >= SPACE && keyCode <= PAGE_
DOWN ) || (keyCode >= LEFT && keyCode <= DOWN)) {
        switch (keyCode) {
            case PAGE_UP:
            case LEFT:
            case UP:
                window.slide.prev();
                break;
            case TAB:
            case SPACE:
            case PAGE_DOWN:
            case RIGHT:
            case DOWN:
                window.slide.next();
                break;
        }
        event.preventDefault();
    }
});
```

例如向上展示上一张幻灯片，向下展示下一张幻灯片。

## Step 4: 解析字幕

在EchoesWorks中提供了一个很有趣的功能——类似于听歌时的歌词显示，并且可以自动播放和切换。它并没有用到什么特殊的技

能，只是简单的对比时间，并且替换文字。

```
if (that.time < nextTime && words.length > 1) {
    var length = words.length;
    var currentTime = that.parser.parseTime(that.data.times)[
currentSlide];
    var time = nextTime - currentTime;
    var average = time / length * 1000;
    var i = 0;
    document.querySelector('words').innerHTML = words[i].word
;

    timerWord = setInterval(function () {
        i++;
        if (i - 1 === length) {
            clearInterval(timerWord);
        } else {
            document.querySelector('words').innerHTML = words
[i].word;
        }
    }, average);
}
return timerWord;
}
```

## Step 5: 进度条

一如既往的，我们的进度条，还是用别人已经写好的组件。这里我们用到的是Nanobar。在Nanobar里，我们定义了一个go函数，在这个函数里来转换进度条。

```
Nanobar.prototype.go = function (p) {
    this.bars[0].go(p);
    if (p == 100) {
        init.call(this);
    }
};
```

在我们的slide文件里，再对其进行处理：

```
window.bar.go(100 * ( index + 1) / slides.length);
```



## Step 6: 同步

在这里并没有什么特别高级的用法，只是简单的事件监听。

```
function handler() {
    window.slide.slide(parseInt(localStorage.getItem('echoesworks'), 10));
}

if (window.addEventListener) {
    window.addEventListener("storage", handler, false);
} else {
    // IE
    window.attachEvent("onstorage", handler);
}
```

即，当监听到调用**storage**的方法，就会跳转到相应的页面。

正常情况下，我们只用一个标签来展示我们的slide。当我们有另外一个标签的时候，我们就可以存储当前的slide。

```
localStorage.setItem('echoesworks', index);
```

这样就可以实现，在一个页面到下一页时，另外一个标签也会跳到下一页。

# 编辑-发布-分离的博客系统

## 1 概况

### 1.1 背景： 编辑-发布-开发分离

在这种情形中，编辑能否完成工作就不依赖于网站——脱稿又少了个借口。这时候网站出错的概率太小了——你不需要一个缓存服务器、HTTP服务器，由于没有动态生成的内容，你也不需要守护进程。这些内容都是静态文件，你可以将他们放在任何可以提供静态文件托管的地方——CloudFront、S3等。或者你再相信自己的服务器，Nginx可是全球第二好（第一还没出现）的静态文件服务器。

开发人员只在需要的时候去修改网站的一些内容。

因此，你可能会担心如果这时候修改的内容有问题了怎么办？

（1）使用这种模式就意味着你需要有测试来覆盖这些构建工具、生成工具。

（2）相比于自己的代码，别人的CMS更可靠？

需要注意的是，如果你上一次构建成功，你生成的文件都是正常的，那么你只需要回滚开发相关的代码即可。旧的代码仍然可以工作得很好。

其次，由于生成的是静态文件，查错的成本就比较低。

最后，重新放上之前的静态文件。

动态网页是下一个要解决的难题。我们从数据库中读取数据，再用动态去渲染出一个静态页面，并且缓存服务器来缓存这个页面。既然我们都可以用Varnish、Squid这样的软件来缓存页面——表明它们可以是静态的，为什么不考虑直接使用静态网页呢？

为了实现之前说到的编辑-发布-开发分离的CMS，我还是花了两天的时间打造了一个面向普通用户的编辑器。效果截图如图1所示。



图1 Echeveria Editor

作为一个普通用户，这是一个很简单的软件。除了用Electron + Node.js + React做了一个140MB左右的软件，尽管打包完只有40MB左右，但是还是会把用户吓跑的。不过作为一个快速构建的原型已经很不错了——构建速度很快，并且运行良好。

尽管这个界面看上去稍微复杂了一些，还在试着想办法将链接名和日期去掉——问题是为什么会有这两个东西？

## 从Schema到数据库

我们在我们数据库中定义好了Schema——对一个数据库的结构描述。在《[编辑-发布-开发分离](#)》一文中我们说到了echeveria-content的一个数据文件如下所示：

```
{
  "title": "白米粥",
  "author": "白米粥",
  "url": "baimizhou",
  "date": "2015-10-21",
  "description": "# Blog post \n > This is an example blog post \n Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.",
  "blogpost": "# Blog post \n > This is an example blog post \n Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. \n Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."
}
```

比起之前的直接生成静态页面这里的数据就是更有意思地一步了，我们从数据库读取数据就是为了生成一个JSON文件。何不直接以JSON的形式存储文件呢？

我们都定义了这每篇文章的基本元素：

- title
- author
- date
- description
- content

- url

即使我们使用NoSQL我们也很难逃离这种模式。我们定义这些数据，为了在使用的时候更方便。存储这些数据只是这个过程中的一部分，另一部分就是取出这些数据并对它们进行过滤，取出我们需要的数据。

Web的骨架就是这么简单，当然App也是如此。难的地方在于存储怎样的数据，返回怎样的数据。不同的网站存储着不同的数据，如淘宝存储的是商品的信息，Google存储着各种网站的数据——人们需要不同的方式去存储这些数据，为了更好地存储衍生了更多的数据存储方案——于是有了GFS、Haystack等。运营型网站想尽办法为最后一公里努力着，成长型的网站一直在想着怎样更好地返回数据，从更好的用户体验到机器学习。而数据则是这个过程中不变的东西。

尽管，我已经想了很多办法去尽可能减少元素——在最开始的版本里只有标题和内容。然而为了满足我们在数据库中定义的结构，不得不造出来这么多对于一般用户不友好的字段。如链接名是为了存储的文件名而存在的，即这个链接名在最后会变成文件名：

```
repo.write('master', 'contents/' + data.url + '.json', stringifyD
ata, 'Robot: add article ' + data.title, options, function (err,
data) {
    if(data.commit){
        that.setState({message: "上传成功" + JSON.stringify(data)})
    }
    ;
    that.refs.snackbar.show();
    that.setState({
        sending: 0
    });
}
});
```

然后，上面的数据就会变成一个对象存储到“数据库”中。

今天，仍然有很多人用Word、Excel来存储数据。因为对于他们来说，这些软件更为直接，他们简单地操作一下就可以对数据进行排序、筛选。数据以怎样的形式存储并不重要，重要的是他们都以文件的形式存储着。

## git作为NoSQL数据库

在控制台中运行一下 `man git`你会得到下面的结果，如图2所示。

```
GIT(1)                               Git Manual                               GIT(1)

NAME
    git - the stupid content tracker

SYNOPSIS
    git [--version] [--help] [-C <path>] [-c <name>=<value>]
      [--exec-path[=<path>]] [--html-path] [--man-path] [--info-path]
      [-p|--paginate|--no-pager] [--no-replace-objects] [--bare]
      [--git-dir=<path>] [--work-tree=<path>] [--namespace=<name>]
      <command> [<args>]

DESCRIPTION
    Git is a fast, scalable, distributed revision control system with an unusually
    rich command set that provides both high-level operations and full access to
    internals.

    See gittutorial(7) to get started, then see giteveryday(7) for a useful minimum
    set of commands. The Git User's Manual[1] has a more in-depth introduction.

    After you mastered the basic concepts, you can come back to this page to learn
    what commands Git offers. You can learn more about individual Git commands with
    "git help command". gitcli(7) manual page gives you an overview of the
    command-line command syntax.

    Formatted and hyperlinked version of the latest Git documentation can be viewed
    at http://git-htmldocs.googlecode.com/git/git.html.
```

图2 Man Git

这个答案看起来很有意思——不过这看上去似乎无关主题。

不同的数据库会以不同的形式存储到文件中。blob是git中最基本的存储单位，我们的每个content都是一个blob。redis可以以rdb文件的形式存储到文件系统中。完成一个CMS，我们并不需要那么多的查询功能。

这些上千年的组织机构，只想让人们知道他们想要说的东西。

我们使用NoSQL是因为：

- (1) 不使用关系模型。
- (2) 在集群中运行良好。
- (3) 开源。

(4) 无模式。

(5) 数据交换格式。

其中只有两点对于我来说是比较重要的，即集群与数据格式。但是集群和数据格式都不是我们要考虑的问题。

我们也不存在数据格式的问题、开源的问题，什么问题都没有。除了，我们之前说到的查询——但是这是可以解决的问题，我们甚至可以返回不同的历史版本。在这一点上git做得很好，它不会像WordPress那样存储多个版本。

## git + JSON文件

JSON文件 + Nginx就可以变成这样一个合理的API，甚至是运行方式。我们可以对其进行增、删、改、查，尽管就当前来说，查需要一个额外的软件来执行，但是为了实现一个用得比较少的功能，而去花费大把的时间可能就是浪费。

git的“API”提供了丰富的增、删、改功能——你需要commit就可以了。我们所要做的就是：

(1) git commit。

(2) git push Carrot使用了下面的方案来搭建他们静态内容的CMS，如图3所示。



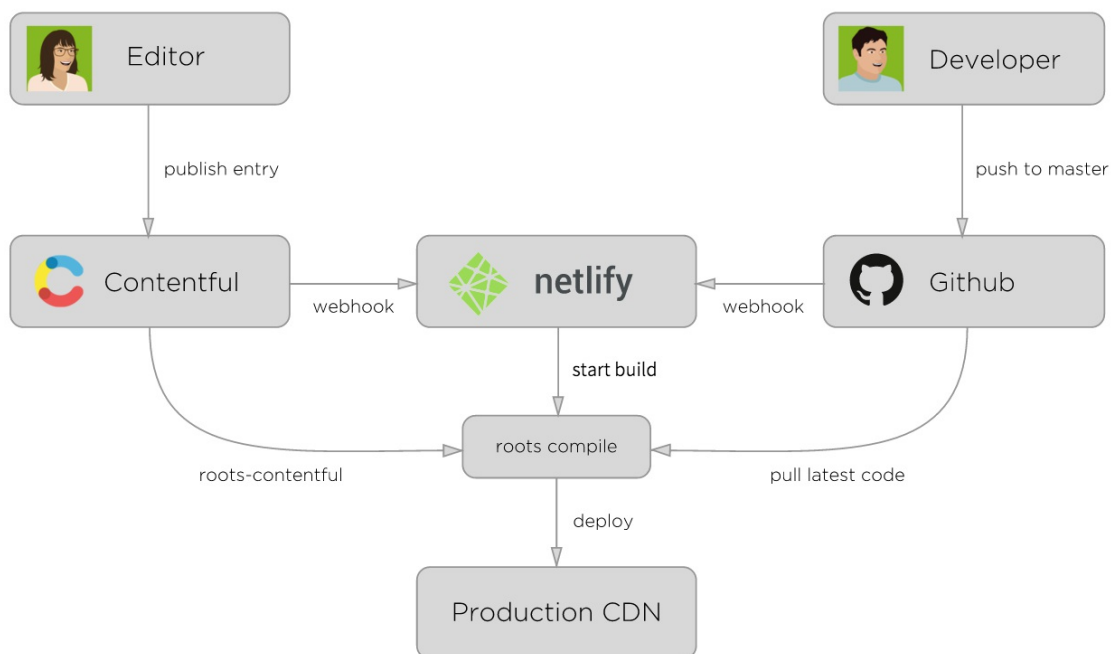


图3 Carrot

在这个方案里内容是用Contentful来发布他们的内容。而在我司ThoughtWorks的官网里则采用了Github来管理这些内容。于是如果让我们写一个基于Github的CMS，那么架构变成了这样，如图4所示。

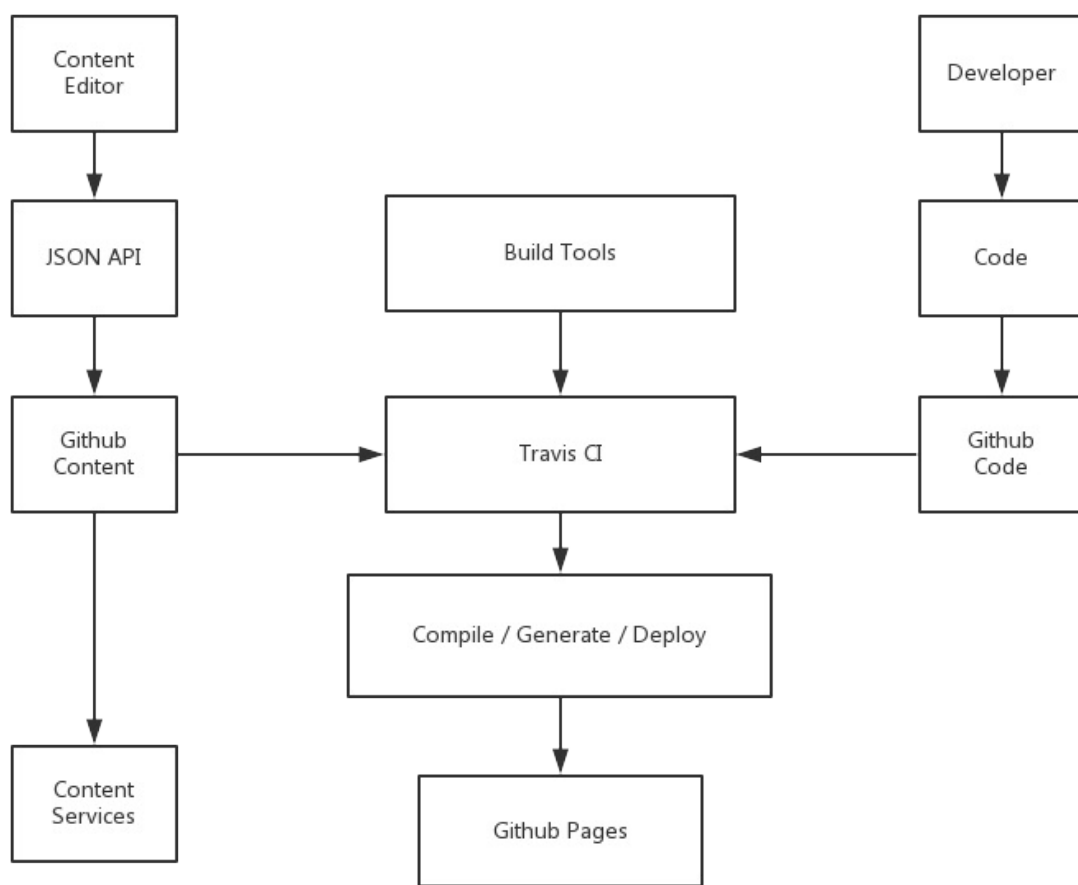


图4 Github编辑-发布-开发

或许你也用过Hexo / Jekyll / Octopress这样的静态博客，它们的原理都是类似的。我们有一个代码库用于生成静态页面，然后这些静态页面会被PUSH到Github Pages上。

从我们设计系统的角度来说，我们会在Github上有3个代码库。

(1) **Content**: 用于存放编辑器生成的JSON文件，这样我们就可以GET这些资源，并用Backbone / Angular / React 这些前端框架来搭建SPA。

(2) **Code**: 开发者在这里存放他们的代码，如主题、静态文件生成器、资源文件等。

(3) **Builder**: 在这里它是运行于Travis CI上的一些脚本文件，用于Clone代码，并执行Code中的脚本。

以及一些额外的服务，当且仅当你有一些额外的功能需求的时候。

(1) **Extend Service**: 当需要搜索服务时，我们就需要这样的一些服务。如我正考虑使用Python的whoosh来完成这个功能，这时候我计划用Flask框架，但是只是在计划中——因为没有合适的中间件。

(2) **Editor**: 相比于前面的那些知识这一步是否适合更重要，也就是为什么生成的格式是JSON而不是Markdown的原理。对于非程序员来说，要熟练掌握Markdown不是一件容易的事。于是，一个考虑中的方案就是使用 Electron + Node.js来生成API，最后通过GitHub API V3来实现上传。

## 1.2 用户场景

整个过程的Pipeline如下所示：

(1) 编辑使用他们的编辑器来编辑的内容并点击发布，然后这个内容就可以通过GitHub API上传到Content的Repo里。

(2) 这时候需要有一个WebHooks监测到Content代码库的变化，便运行Builder这个代码库的Travis CI。

(3) Builder脚本会设置一些基本的git配置。然后clone Content和Code的代码，接着运行构建命令，生成新的内容。

(4) 然后Builder Commit内容，并PUSH内容。

这里还依赖于WebHook——还没想到一个合适的解决方案。下面，我们对其中的内容进行一些拆解，Content中的内容由于是JSON就不多解释了。

## 2 步骤

## Step 1: 构建工具

Github与Travis之间，可以做一个自动部署的工具。相信已经有很多人在Github上玩过这样的东西——先在Github上生成Token，然后用travis加密。

```
travis encrypt-file ssh_key --add
```

加密后的Key就会保存到`travis.yml`文件里，然后就可以在Travis CI上push你的代码到Github上了。

接着，你需要创建个deploy脚本，并且在`after_success`执行它：

```
after_success:
  - test $TRAVIS_PULL_REQUEST == "false" && test $TRAVIS_BRANCH =
    = "master" && bash deploy.sh
```

在这个脚本里，你所需要做的就是clone content和code中的代码，并执行code中的生成脚本，生成新的内容后，提交代码。

```
#!/bin/bash

set -o errexit -o nounset

rev=$(git rev-parse --short HEAD)

cd stage/

git init
git config user.name "Robot"
git config user.email "robot@phodal.com"

git remote add upstream "https://$GH_TOKEN@github.com/phodal-archive/echeveria-deploy.git"
git fetch upstream
git reset upstream/gh-pages

git clone https://github.com/phodal-archive/echeveria-deploy code
```

```
git clone https://github.com/phodal-archive/echeveria-content content
pwd
cp -a content/contents code/content

cd code

npm install
npm install grunt-cli -g
grunt
mv dest/* ../
cd ../
rm -rf code
rm -rf content

touch .

if [ ! -f CNAME ]; then
    echo "deploy.baimizhou.net" > CNAME
fi

git add -A .
git commit -m "rebuild pages at ${rev}"
git push -q upstream HEAD:gh-pages
```

这就是这个builder做的事情——其中最主要的一个任务是**grunt**，它所做的就是：

```
grunt.registerTask('default', ['clean', 'assemble', 'copy']);
```

## Step 2: 静态页面生成

Assemble是一个使用Node.js、Grunt.js、Gulp和Yeoman等来实现的静态网页生成系统。这样的生成器有很多，Zurb Foundation、Zurb Ink、Less.js / lesscss.org、Topcoat和Web Experience Toolkit等组织都使用这个工具来生成。这个工具似乎上个Release是在一年多以前，现在正在开始的是0.6。虽然这并不重要，但是还是顺便说一下。

我们所要做的就是**在Gruntfile.js中编写相应的生成代码。**

```
assemble: {
```

```

options: {
  flatten: true,
  partials: ['templates/includes/*.hbs'],
  layoutdir: 'templates/layouts',
  data: 'content/blogs.json',
  layout: 'default.hbs'
},
site: {
  files: {'dest/': ['templates/*.hbs']}
},
blogs: {
  options: {
    flatten: true,
    layoutdir: 'templates/layouts',
    data: 'content/*.json',
    partials: ['templates/includes/*.hbs'],
    pages: pages
  },
  files: [
    { dest: './dest/blog/', src: '!*' }
  ]
}
}

```

配置中的site用于生成页面相关的内容，blogs则可以根据json文件的文件名生成对就的html文件存储到blog目录中。

生成后的目录结果如下所示：

```

.
├── about.html
├── blog
│   ├── blog-posts.html
│   └── blogs.html
├── blog.html
├── css
│   ├── images
│   │   └── banner.jpg
│   └── style.css
├── index.html
├── js
│   ├── jquery.min.js
│   └── script.js

```

7 directories, 30 files

这里的静态文件内容就是最后我们要发布的内容。

还需要做的一件事情就是：

```
grunt.registerTask('dev', ['default', 'connect:server', 'watch:site']);
```

用于开发阶段这样的代码就够了，这个和你使用Webpack + React 似乎相差不了多少。

# Solr实现多边形地理搜索

## 1 概况

### 1.1 Showcase（见图1）

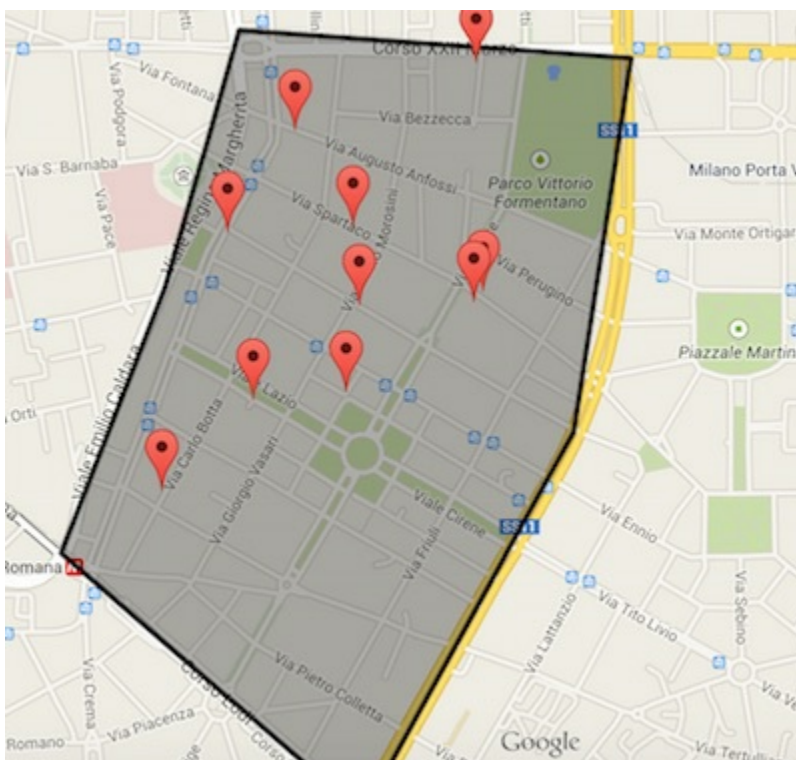


图1 多边形地理搜索

GitHub <https://github.com/phodal/gmap-solr>

### 1.3 Solr



Solr是一个高性能，采用Java5开发，基于Lucene的全文搜索服务器。同时对其进行了扩展，提供了比Lucene更为丰富的查询语言，同时实现了可配置、可扩展并对查询性能进行了优化，并且提供了一个完善的功能管理界面，是一款非常优秀的全文搜索引擎。

简单地说，它是一个搜索引擎。

文档通过Http利用XML加到一个搜索集合中。查询该集合也是通过http收到一个XML/JSON响应来实现。它的主要特性包括：高效、灵活的缓存功能，垂直搜索功能，高亮显示搜索结果，通过索引复制来提高可用性，提供一套强大Data Schema来定义字段，类型和设置文本分析，提供基于Web的管理界面等，即schema.xml。

## Solr 安装

```
brew install solr
```

## 2 步骤

用Flask搭建一个简单的services，接着在前台用Google的API，对后台发出请求。

### Step 1: Solr Flask

由于直接调用的是Solr的接口，所以我们的代码显得比较简单。

```
class All(Resource):
    @staticmethod
    def get():
        base_url = ''
        url = (base_url + 'select?q=' + request.query_string + '&wt=json&indent=true')
        result = requests.get(url)
        return (result.json()['response']['docs']), 201, {'Access-Control-Allow-Origin': '*'}
```

```
api.add_resource(All, '/geo/')
```

我们在前台需要做的是，组装geo query。

## Step 2: Google map Polygon

在Google Map的API是支持Polygon搜索的，有对应的一个。

```
google.maps.event.addListener(drawingManager, 'polygoncomplete',  
renderMarker);
```

函数来监听，完成polygoncomplete时执行的函数，当我们完成搜索时，便执行renderMarker，在其中做的便是：

```
$.get('/geo/?' + query, function (results) {  
    for (var i = 0; i < results.length; i++) {  
        var location = results[i].geo[0].split(',');  
        var myLatLng = new google.maps.LatLng(location[0], locati  
on[1]);  
        var title = results[i].title;  
        marker = new google.maps.Marker({  
            position: myLatLng,  
            map: map,  
            title: title  
        });  
  
        contentString = '<h1>City</h1><br/> address ' + i + '';  
  
        google.maps.event.addListener(marker, 'click', (function  
(marker, contentString, infowindow) {  
            return function () {  
                infowindow.setContent(contentString);  
                infowindow.open(map, marker);  
            };  
        })(marker, contentString, infowindow));  
    }  
});
```

对应地去解析数据，并显示在地图上。

# 一份代码打造跨平台应用

## 1 概况

### 1.1 背景

Web本身就是跨平台的，这意味着这中间存在着无限的可能性。

我是一名Web Developer，对于我来能用Web开发的事情就用Web来完成就好了——不需要编译，不需要等它编译完。我想到哪我就可以写到哪，我改到哪，那儿就可以发生变化。

最近我在写Growth——一个帮助开发人员成长的应用，在近一个月的业余时间里，完成了以下内容。

- 移动应用版：Android、Windows Phone、iOS（等账号和上线）。
- Web版。
- 桌面版：Mac OS、Windows、GNU/Linux。

### 1.2 ShowCase（见图1）

截图合并如下：



图1 growth-full-platforms.png

## 1.3 Ionic & Electron & Cordova

而更重要的是它们使用了同一份代码——除了对特定设备进行一些处理就没有其他修改。相信全栈的你已经看出来了：

Web = Chrome + Angular.js + Ionic

Desktop = Electron + Angular.js + Ionic

Mobile = Cordova + Angular.js + Ionic

除了前面的WebView不一样，后面都是Angular.js + Ionic。

## 2 步骤

### Step 1: 从Web到混合应用，再到桌面应用

在最打开的时候它只是一个单纯的混合应用，我想总结一下我的学习经验，分享一下学习的心得，如：

- 完整的Web开发、运维、部署、维护介绍。
- 如何写好代码——重构、测试、模式。
- 遗留代码、遗留系统的形成。
- 不同阶段所需的技能。
- 书籍推荐。
- 技术栈推荐。
- Web应用解决方案。

接着我用Ionic创建了这个应用，这是一个再普通不过的过程。在这个过程中，我一直使用Chrome在调度我的代码。因为我是Android用户，我有Google Play的账号，便发布了Android版本。这时候遇到了一个问题，我并没有Apple Developer账号(现在在申请ing。。)，而主要的用户对象程序员，这是一群不土的土豪。



图2 iPhone

偶然间我才想到，我只要上传Web版本的代码就可以暂时性实现这个需求了。接着找了个AWS S3的插件，直接上传到了AWS S3上托

管成静态文件服务。

几天前在Github上收到一个issue——关于创造桌面版，我便想着这也是可能的，我只需要写一个启动脚本和编译脚本即可。

所以，最后我们的流程图就如下所示：

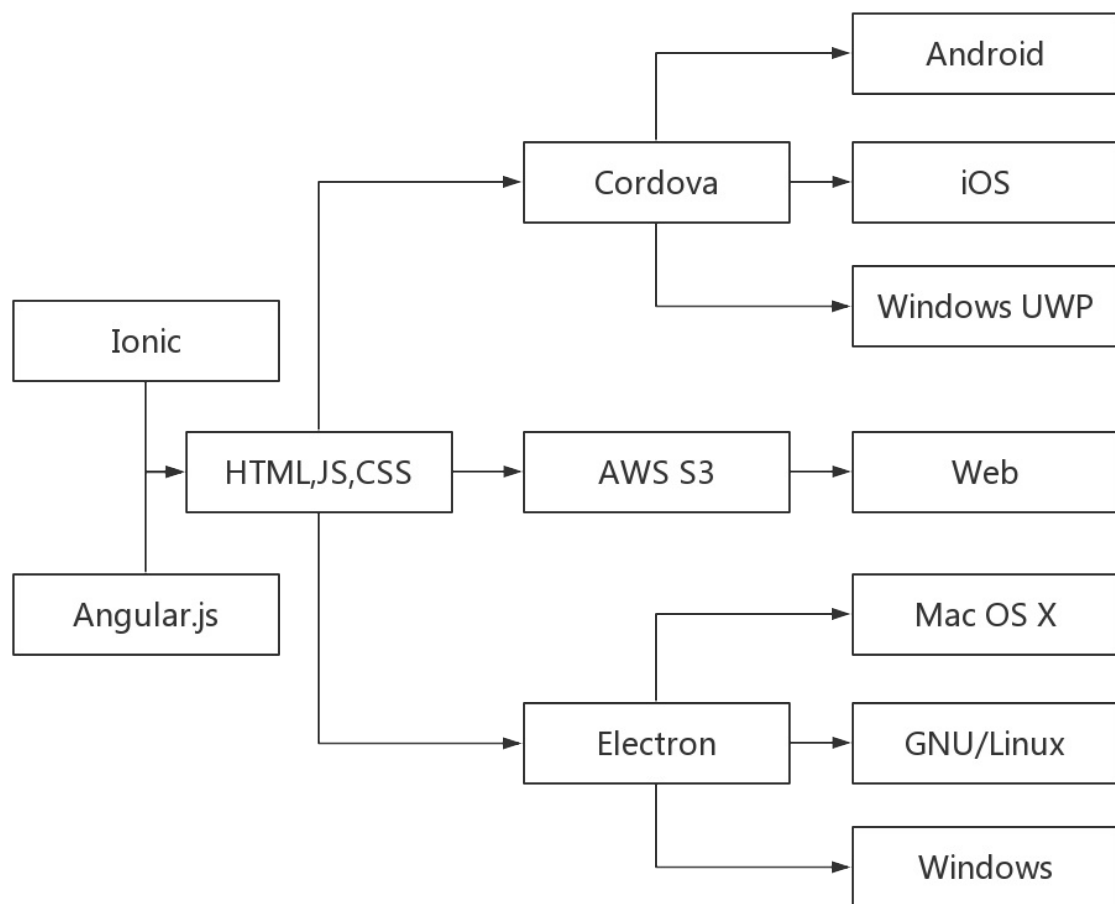


图3 Growth Arch

除了显示到VR设备上，好像什么也不缺了。并且在我之前的文章《[Oculus + Node.js + Three.js 打造VR世界](#)》，也展示了Web在VR世界的可能性。

在这实现期间有几点可以分享一下：

- (1) 响应式设计。
- (2) 平台/设备特定代码。

## Step 2: 响应式设计

响应式设计可以主要依赖于Media Query，而响应式设计主要要追随的一点是不同的设备有不同的显示，如：



图4 full-platforms.jpg

这也意味着，我们需要对不同的设备进行一些处理，如在大的屏幕下，我们需要展示菜单，如图5所示。

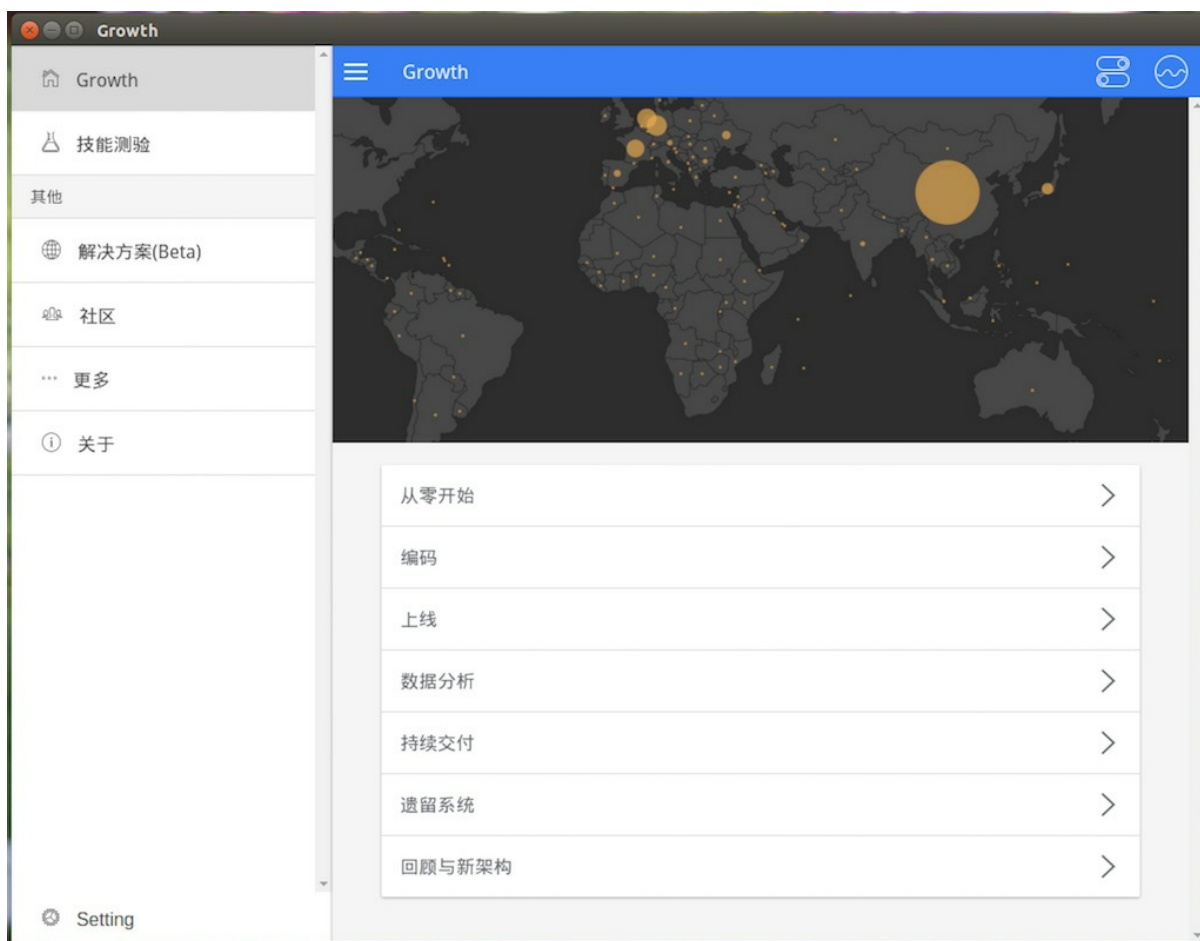


图5 gnu-linux.png

而这可以依赖于Ionic的**expose-aside-when=“large”**，而并非所有的情形都是这么简单的。如我最近遇到的问题就是图片缩放的问题，之前的图片针对的都是手机版——经过了一定的缩放。

这时在桌面应用上就会出现問題，就需要限定大小等。

而这个问题相比于平台特定问题则更容易解决。

### Step 3: 平台特定代码

对于特定平台才有的问题就不是一件容易解决的事，分享一下。

存储



我遇到的第一个问题是数据存储的问题。最开始的时候，我只需要开始混合应用。因此我可以用**Preferences**、或者**SQLite**来存储数据。

后来，我扩展到了Web版，我只好用**LocalStoarge**。于是，我就开始抽象出一个**\$storageServices**来做相应的事。接着遇到一系列的问题，我舍弃了原有的方案，直接使用**LocalStoarge**。

## 数据分析

为了开发方便，我使用**Google Analytics**来分析用户的行为——毕竟数据对我来说也不是特别重要，只要可以看到有人使用就可以了。

这时候遇到的一个问题是，我不需要记录Web用户的行为，但是我希望可以看到有这样的请求发出。于是对于Web用户来说，只需要：

```
trackView: function (view) {  
    console.log(view);  
}
```

而对于手机用户则是：

```
trackView: function (view) {  
    $window.analytics.startTrackerWithId('UA-71907748-1');  
    $window.analytics.trackView(view)  
}
```

这样在我调试的时候我只需要打个Log，在产品环境时就会Track。

## 自动更新

同样的，对于**Android**用户来说，他们可以选择自行下载更新，所以我需要针对**Android**用户有一个自动更新：

```
var isAndroid = ionic.Platform.isAndroid();  
if(isAndroid) {
```

```
$updateServices.check('main');  
}
```

## 桌面应用

对于桌面应用来说也会有类似的问题，我遇到的第一个问题是Electron默认开启了AMD。于是，直接删除。

```
<script>  
//remove module for electron  
if(typeof module !== 'undefined' && module && module.exports){  
  delete module;  
}  
</script>
```

类似的问题还有许多，不过由于应用内容的限制，这些问题就没有那么严重了。

如果有一天，我有钱开放这个应用的应用号，那么我就会再次献上这个图（见图6）。

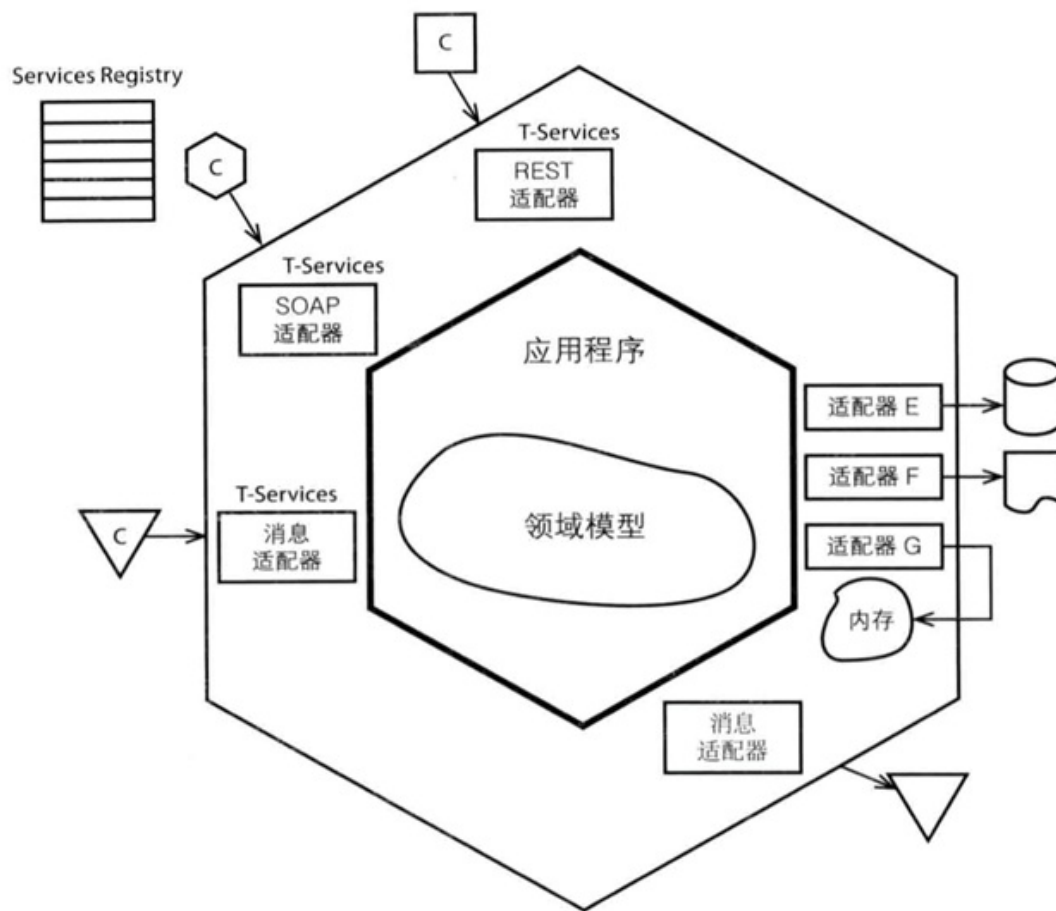


图6 六边形架构

## 未来

我就开始思索这个问题，未来的趋势是合并到一起，而这一个趋势在现在就已经是完成时了。

那么未来呢？你觉得会是怎样的？

# Ionic与ElasticSearch打造O2O应用

## 1 概况

### 1.1 背景

搜索引擎是个好东西，GIS也是个好东西。当前还有Django和Ionic。

### 1.2 Showcase（见图1和图2）

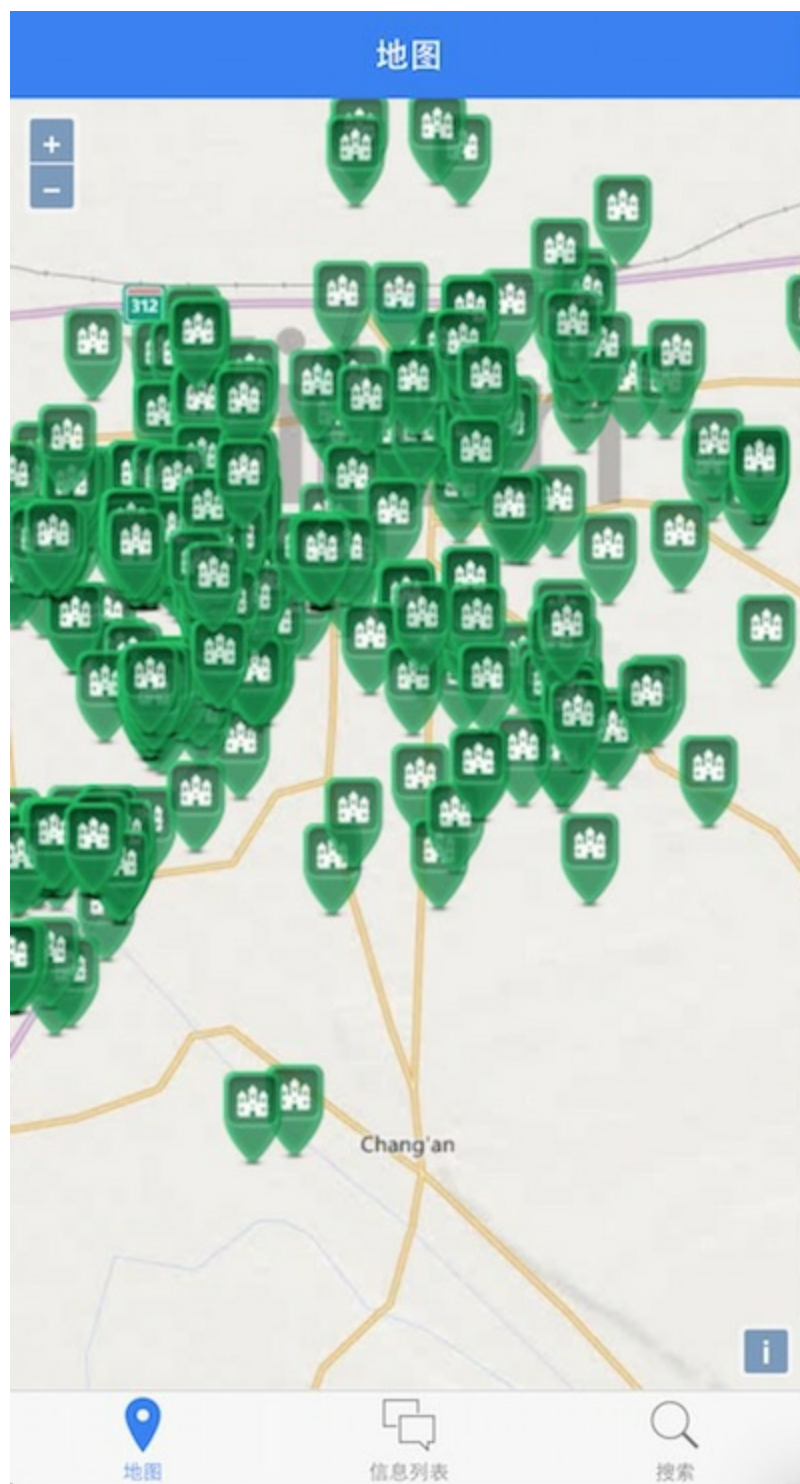


图1 elasticsearch\_ionic\_map



图2 elasticsearch\_ionic\_info\_page

## 1.3 构架设计

对我们的需求进行简要的思考后，设计出了下面的一些简单的架构。

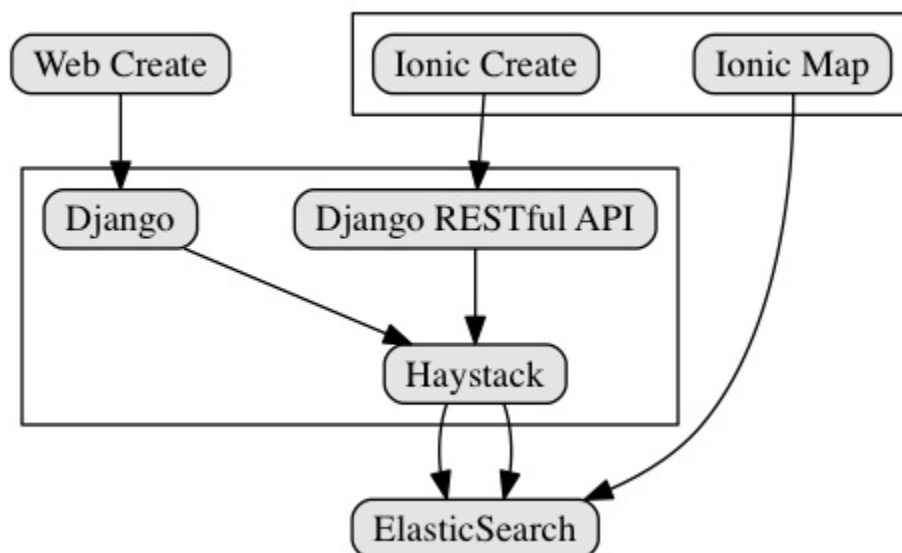


图3 Django ElasticSearch Ionic 架构

### 1.3.1 服务端

简单说明：

- 用户在前台或者后台创建数据。
- 在model保存数据的时候，会调用Google的API解析GPS。
- 在haystack的配置中设置实时更新，当数据创建的时候自动更新索引。
- 数据被ElasticSearch索引。

下面是框架的一些简单的介绍。

### Django

**Django** 是一个开放源代码的Web应用框架，由Python写成。采用了MVC的软件设计模式，即模型M、视图V和控制器C。它最初是被开发来用于管理劳伦斯出版集团旗下的一些以新闻内容为主的网站的，并于2005年7月在BSD许可证下发布。这套框架是以比利时的吉

普赛爵士吉他手Django Reinhardt来命名的。

**Django** 的主要目标是使得开发复杂的、数据库驱动的网站变得简单。Django注重组件的重用性和“可插拔性”，敏捷开发和DRY法则（Don't Repeat Yourself）。在Django中Python被普遍使用，甚至包括配置文件和数据模型。

首先考虑Django，而不是其他Node或者Ruby框架的原因是：

- 内置认证系统。
- 内置CSRF。

当然这是其他框架也所拥有的，主要特性还有：

- 一个表单序列化及验证系统，用于HTML表单和适于数据库存储的数据之间的转换。
- 一套协助创建地理信息系统（GIS）的基础框架。

最后一个才是亮点，内置GIS，虽然没怎么用到，但是至少在部署上还是比较方便的。

## Haystack

Haystack provides modular search for Django. It features a unified, familiar API that allows you to plug in different search backends (such as Solr, Elasticsearch, Whoosh, Xapian, etc.) without having to modify your code.

Haystack是为Django提供一个搜索模块blabla..，他的主要特性是可以

write your search code once and choose the search engine you want it to run on

也就是说你只需要写你的代码选择你的搜索引擎就可以工作了。

## ElasticSearch



在上面的Haystack提供了这些一堆的搜索引擎，当然支持地点搜索的只有Solr和ElasticSearch，他们支持的空间搜索有：

- within
- dwithin
- distance
- order\_by('distance')
- polygon

在文档上没有写Solr的polygon搜索，但是实际上也是支持的(详见这篇文章：[google map solr polygon 搜索](#)。

至于为什么用的是ElasticSearch，是因为之前用Solr做过。

### 1.3.2 客户端

#### 简单说明 —— GET

- (1) 当我们访问Map View的时候，会调用HTML5获取用户的位置。
- (2) 根据用户的位置定位，设置缩放。
- (3) 根据用户的位置发出ElasticSearch请求，返回结果中带上距离。
- (4) 显示。

#### 简单说明 —— POST

- (1) 用户填写数据会发给Django API，并验证。
- (2) 成功时，存入数据库，更新索引。

## Ionic

Ionic提供了一个免费且开源的移动优化HTML、CSS和JS组件库，来构建高交互性应用。基于Sass构建和AngularJS 优化。

用到的主要是AngularJS，之前用他写过三个App。

## Django REST Framework

与Django Tastypie相比，DRF的主要优势在于Web界面的调试。

## 2 步骤

### Step 1: Django GIS 设置

(1) 创建虚拟环境。

```
virtualenv -p /usr/bin/python2.67 django-elasticsearch
```

(2) 创建项目。

为了方便，这里用的是Mezzanine CMS，相比Django的主要优势是，以后扩展方便。但是对于Django也是可以的。

(3) 安装依赖。

这里我的所有依赖有：

- django-haystack
- Mezzanine==3.1.10
- djangorestframework
- pygeocoder
- elasticsearch

安装

```
pip install requirements.txt
```

#### （4）安装ElasticSearch。

##### CentOS

```
wget https://download.elasticsearch.org/elasticsearch/elasticsearch/elasticsearch-1.4.2.zip
sudo unzip elasticsearch-1.4.2 -d /usr/local/elasticsearch
rm elasticsearch-1.4.2.zip
cd /usr/local/elasticsearch/elasticsearch-1.4.2/
./bin/plugin install elasticsearch/elasticsearch-cloud-aws/2.4.1
curl -XGET http://localhost:9200
```

##### Mac OS

```
brew install elasticsearch
```

#### （5）Django Geo环境搭建。

CentOS等GNU/Linux系统: 可以参照[CentOS Django Geo 环境搭建](#)

。

MacOS: [Mac OS Django Geo 环境搭建](#) 。

## Step 2: 配置Haystack

### 配置Haystack

```
HAYSTACK_SIGNAL_PROCESSOR = 'haystack.signals.RealtimeSignalProcessor'

HAYSTACK_CONNECTIONS = {
    'default': {
        'ENGINE': 'haystack.backends.elasticsearch_backend.ElasticsearchSearchEngine',
        'URL': 'http://127.0.0.1:9200/',
        'INDEX_NAME': 'haystack',
    },
}
```

HAYSTACK\_SIGNAL\_PROCESSOR是为了可以实时处理。HAYSTACK\_CONNECTIONS则是配置搜索引擎用的。

## 配置Django

在settings.py中的INSTALLED\_APPS添加：

```
"haystack",  
"rest_framework",
```

接着

```
python manage.py createdb  
python manage.py migrate
```

运行

```
python manage.py runserver
```

官方有一个简单的文档说明空间搜索——[Spatial Search](#)。

里面只有Solr和ElasticSearch是支持的，当然我们也不需要这么复杂的特性。

创建Django app名为nx，目录结构如下：

```
├── __init__.py  
├── api.py  
├── models.py  
├── search_indexes.py  
├── templates  
│   ├── search  
│   │   ├── indexes  
│   │   │   ├── nx  
│   │   │   └── note_text.txt
```

api.py是后面要用的。

### Step 3: Django Haystack Model创建

而一般的model没有什么区别，除了修改了save方法。

```
from django.contrib import admin

from django.contrib.gis.geos import Point
from django.core import validators
from django.utils.translation import ugettext_lazy as _
from django.db import models
from pygeocoder import Geocoder

class Note(models.Model):
    title = models.CharField("标题", max_length=30, unique=True)
    latitude = models.FloatField(blank=True)
    longitude = models.FloatField(blank=True)

    def __unicode__(self):
        return self.title

    def save(self, *args, **kwargs):
        results = Geocoder.geocode(self.province + self.city + self.address)
        self.latitude = results[0].coordinates[0]
        self.longitude = results[0].coordinates[1]
        super(Note, self).save(*args, **kwargs)

    def get_location(self):
        return Point(self.longitude, self.latitude)

    def get_location_info(self):
        return self.province + self.city + self.address

admin.site.register(Note)
```

通过Geocoder.geocode 解析用户输入的地址，为了方便直接后台管理了。

### Step 4: 创建search\_index

在源码的目录下有一个search\_indexes.py的文件就是用于索引用的。

```
from haystack import indexes
from .models import Note

class NoteIndex(indexes.SearchIndex, indexes.Indexable):
    text = indexes.CharField(document=True, use_template=True)
    title = indexes.CharField(model_attr='title')
    location = indexes.LocationField(model_attr='get_location')
    location_info = indexes.CharField(model_attr='get_location_info')

    def get_model(self):
        return Note
```

与此同时我们还需要在`templates/search/indexes/nx/`目录中有`note_text.txt`里面的内容:

```
{{ object.title }}
{{ object.get_location }}
{{ object.get_location_info }}
```

## 创建数据

migrate数据库

```
python manage.py migrate
```

run

```
python manage.py runserver
```

接着我们就可以后台创建数据了。打开 <http://127.0.0.1:8000/admin/nx/note/>，把除了Latitude和Longitude以外的数据都填写一下——经纬度是自动生成的，就可以创建数据了。

## 测试

访问 [http://localhost:9200/haystack/\\_search](http://localhost:9200/haystack/_search)

或者

```
curl -XGET http://127.0.0.1:9200/haystack/_search
```

如果你没有Ionic的经验，可以参考之前的一些文章：[《HTML5打造原生应用——Ionic框架简介与Ionic Hello World》](#)。

我们用到的库有：

- elasticsearch
- ionic
- ngCordova

将它们添加到**bower.json**，然后执行：

```
bower install
```

## Step 4: Ionic ElasticSearch 创建页面

### 引入库

在**index.html**中添加：

```
<script src="lib/elasticsearch/elasticsearch.angular.min.js"></script>
<script src="lib/ngCordova/dist/ng-cordova.js"></script>
```

接着开始写我们的搜索模板**tab-search.html**。

```
<ion-view view-title="搜索" ng-controller="SearchCtrl">
  <ion-content>
    <div id="search-bar">
      <div class="item item-input-inset">
        <label class="item-input-wrapper" id="search-input">
          <i class="icon ion-search placeholder-icon"><
            /i>
          <input type="search" placeholder="Search" ng-
```

```

model="query" ng-change="search(query)" autocorrect="off">
    </label>
  </div>
</div>
</ion-content>
</ion-view>

```

显示部分:

```

<ion-list>
  <ion-item class="item-remove-animate item-icon-right" ng-repeat="result in results">
    <h2 class="icon-left">{{result.title}}</h2>
    <p>简介: {{result.body}}</p>
    <div class="icon-left ion-ios-home location_info">
      {{result.location_info}}
    </div>
    <div class="button icon-left ion-ios-telephone button-call button-outline">
      <a ng-href="tel: {{result.phone_number}}">{{result.phone_number}}</a>
    </div>
  </ion-item>
</ion-list>

```

而我们期待的SearchCtrl则是这样的:

```

$scope.query = "";
var doSearch = ionic.debounce(function(query) {
  ESService.search(query, 0).then(function(results){
    $scope.results = results;
  });
}, 500);

$scope.search = function(query) {
  doSearch(query);
}

```

当我们点下搜索的时候, 调用 ESService。

## Step 5: Ionic ElasticSearch Service



接着我们就来构建我们的ESService，下面的部分来自网上：

```
angular.module('starter.services', ['ngCordova', 'elasticsearch'])
)

.factory('ESService',
  ['$q', 'esFactory', '$location', '$localStorage', function($q,
    elasticsearch, $location, $localStorage){
    var client = elasticsearch({
      host: $location.host() + ":9200"
    });

    var search = function(term, offset){
      var deferred = $q.defer(), query, sort;
      if(!term){
        query = {
          "match_all": {}
        };
      } else {
        query = {
          match: { title: term }
        }
      }

      var position = $localStorage.get('position');

      if(position){
        sort = [{
          "_geo_distance": {
            "location": position,
            "unit": "km"
          }
        }];
      } else {
        sort = [];
      }

      client.search({
        "index": 'haystack',
        "body": {
          "query": query,
          "sort": sort
        }
      }).then(function(result) {
        var ii = 0, hits_in, hits_out = [];
```

```

        hits_in = (result.hits || {}).hits || [];
        for(;ii < hits_in.length; ii++){
            var data = hits_in[ii]._source;
            var distance = {};
            if(hits_in[ii].sort){
                distance = {"distance": parseFloat(hits_in[ii].sort[0
]).toFixed(1)}
            }
            angular.extend(data, distance);
            hits_out.push(data);
        }
        deferred.resolve(hits_out);
    }, deferred.reject);

    return deferred.promise;
};

return {
    "search": search
};
}]
);

```

这个Service主要做的是创建ElasticSearch Query，然后返回解析结果。

## 设计思路

(1) 判断是否有上次记录的位置信息，如果有，则将地图的中心设置为上次的位置。

(2) 将位置添加到ElasticSearch的Query中。

(3) 从ElasticSearch中获取数据，并解析Render到地图上。

## OpenLayer

OpenLayers是一个用于开发WebGIS客户端的JavaScript包。OpenLayers 支持的地图来源包括Google Maps、Yahoo、Map、微软Virtual Earth 等，用户还可以用简单的图片地图作为背景图，与其他

的图层在OpenLayers 中进行叠加，在这一方面OpenLayers提供了非常多的选择。除此之外，OpenLayers实现访问地理空间数据的方法都符合行业标准。OpenLayers 支持Open GIS 协会制定的WMS（Web Mapping Service）和WFS（Web Feature Service）等网络服务规范，可以通过远程服务的方式，将以OGC 服务形式发布的地图数据加载到基于浏览器的OpenLayers 客户端中进行显示。OpenLayers采用面向对象方式开发，并使用来自Prototype.js和Rico中的一些组件。

## Step 6: Ionic OpenLayer 地图显示

(1) 下载OpenLayer。

(2) 添加到index.html。

```
<script src="js/ol.js"></script>
```

### 创建NSService

新建一个MapCtrl，需要用到ESService和 NSService，NSService是官方示例中的一个函数，提供了一个getRendererFromQueryString方法。

```
.factory('NSService', function(){
    var exampleNS = {};

    exampleNS.getRendererFromQueryString = function() {
        var obj = {}, queryString = location.search.slice(1),
            re = /(?:[^\&=]+)=(?:[^\&]*)/g, m;

        while (m = re.exec(queryString)) {
            obj[decodeURIComponent(m[1])] = decodeURIComponent(m[2]);
        }
        if ('renderers' in obj) {
            return obj['renderers'].split(',');
        } else if ('renderer' in obj) {
            return [obj['renderer']];
        } else {
            return undefined;
        }
    };
});
```

```

    }
  };

  return {
    "exampleNS": exampleNS
  };
})

```

## 创建基本地图显示

这里我们使用的是Bing地图：

```

var view = new ol.View({
  center: map_center,
  zoom: 4
});

var controls = ol.control.defaults({rotate: false});
var interactions = ol.interaction.defaults({altShiftDragRotate: false, pinchRotate: false});

var map = new ol.Map({
  controls: controls,
  interactions: interactions,
  layers: [
    new ol.layer.Tile({
      source: new ol.source.BingMaps({
        key: 'Ak-dzM4wZjSqTlzveKz5u0d4IQ4bRzVI309GxmkgSVr1ewS6iPSr0v0KhA-CJlm3',
        culture: 'zh-CN',
        imagerySet: 'Road'
      })
    })
  ],
  renderer: NSService.exampleNS.getRendererFromQueryString(),
  target: 'map',
  view: view
});

```

一个简单的地图如上如示。

## 获取当前位置

ngCordova有一个插件是\$cordovaGeolocation，用于获取当前的位置。代码如下所示：

```
var posOptions = {timeout: 10000, enableHighAccuracy: true};
$cordovaGeolocation
  .getCurrentPosition(posOptions)
  .then(function (position) {
    var pos = new ol.proj.transform([position.coords.longitude, position.coords.latitude], 'EPSG:4326', 'EPSG:3857');

    $localStorage.set('position', [position.coords.latitude, position.coords.longitude].toString());
    $localStorage.set('map_center', pos);

    view.setCenter(pos);
  }, function (err) {
    console.log(err)
  });
```

当获取到位置时，将位置存储到localStorage中。

## 获取结果并显示

最后代码如下所示，获取解析后的结果，添加icon。

```
ESService.search("", 0).then(function(results){
  var vectorSource = new ol.source.Vector({ });
  $.each(results, function(index, result){
    var position = result.location.split(",");
    var pos = ol.proj.transform([parseFloat(position[1]), parseFloat(position[0])], 'EPSG:4326', 'EPSG:3857');

    var iconFeature = new ol.Feature({
      geometry: new ol.geom.Point(pos),
      name: result.title,
      phone: result.phone_number,
      distance: result.distance
    });
    vectorSource.addFeature(iconFeature);
  });

  var iconStyle = new ol.style.Style({
    image: new ol.style.Icon({
```

```

        anchor: [0.5, 46],
        anchorXUnits: 'fraction',
        anchorYUnits: 'pixels',
        opacity: 0.75,
        src: 'img/icon.png'
    }));
});

var vectorLayer = new ol.layer.Vector({
    source: vectorSource,
    style: iconStyle
});
map.addLayer(vectorLayer);
});

```

## 添加点击事件

在上面的代码中添加:

```

var element = document.getElementById('popup');

var popup = new ol.Overlay({
    element: element,
    positioning: 'bottom-center',
    stopEvent: false
});
map.addOverlay(popup);

map.on('click', function(evt) {
    var feature = map.forEachFeatureAtPixel(evt.pixel,
        function(feature, layer) {
            return feature;
        });

    if (feature) {
        var geometry = feature.getGeometry();
        var coord = geometry.getCoordinates();
        popup.setPosition(coord);
        $(element).popover({
            'placement': 'top',
            'html': true,
            'content': "<h4>商品:" + feature.get('name') + "</h4>"
+ ' ' +
            '<div class="button icon-left ion-ios-telephone butto

```

```
n-calm button-outline">' +  
    '<a ng-href="tel: {{result.phone_number}}">' + featur  
e.get('phone') + '</a> </div>' +  
    "<p class='icon-left ion-ios-navigate'> " + featu  
re.get('distance') + "公里</p>"  
    });  
    $(element).popover('show');  
  } else {  
    $(element).popover('destroy');  
  }  
});
```

当用户点击时，调用Bootstrap的Popover来显示信息。

# 一步步搭建JavaScript框架

## 1 概况

### 1.1 背景

从开始打算写一个MV\*, 到一个简单的demo, 花了几天的时间, 虽然很多代码都是复制/改造过来的, 然而**It Works** (nginx的那句话会让人激动有没有)。现在他叫lettuce, 代码<https://github.com/phodal/lettuce>, 如果有兴趣可以加入我们。

虽然js还不够expert, 但是开始了。

## 2 步骤

### Step 1: 注册npm和bower包

一开始我做的3次commits是:

```
* e4e6e04 - Add README.md (3 weeks ago) <Fengda HUANG>
* 37411d7 - publish bower (3 weeks ago) <Fengda HUANG>
* aabf278 - init project (3 weeks ago) <Fengda HUANG>
```





图1 ElasticSearch Map

是的一开始什么也没做，除了从**bower**和**npm**上注册了一个叫**lettuce**的库。

```
{
  "name": "lettuce",
  "version": "0.0.2",
  "authors": [
    "Fengda HUANG <h@phodal.com>"
  ],
  "description": "A Mobile JavaScript Framework",
  "main": "index.js",
```

```
{
  "moduleType": [
    "amd",
    "node"
  ],
  "keywords": [
    "lettuce",
    "mobile"
  ],
  "license": "MIT",
  "homepage": "http://lettuce.phodal.com",
  "private": false,
  "ignore": [
    "**/*.*",
    "node_modules",
    "bower_components",
    "test",
    "tests"
  ]
}
```

然后在我们还没有开始写代码的时候版本就已经是**0.0.2**，这个速度好快。总结如下：

- 取一个好的名字。
- 在npm和bower上挖一个坑给自己。
- 开始写README.md。

所以我的**README.md**是这样子的：

```
#Lettuce

> A is Mobile JavaScript Framework

Coming soon
```

是的，我们的代码已经**Coming soon**了。

## Step 2: 生成Javascript项目框架

为了简化这一个痛苦的过程，我们还是用yeoman。

## 安装Yeoman lib生成器

(1) 安装yeoman:

```
npm install -g yo
```

## (2) 安装generator-lib:

```
npm install -g generator-lib
```

### (3) 创建项目:

```
mkdir ~/lettuce && cd $_
yo lib
```

接着我们就迎来了：

$$\frac{\left( \begin{array}{c} \text{---} \\ | \quad \text{---} (o) \text{---} | \\ \text{---} \end{array} \right)}{\left( \begin{array}{c} \text{---}'U\text{'---} \\ / \quad A \quad \backslash \\ | \quad \sim \quad | \\ \text{---} \cdot \text{---} \cdot \text{---} \\ |^{\circ} \quad Y \end{array} \right)}$$

Welcome to Yeoman,  
ladies and gentlemen!

```
[?] What do you want to call your lib? Lettuce
[?] Describe your lib: A Framework for Romantic
[?] What is your GitHub username? phodal
[?] What is your full name? Fengda Huang
[?] What year for the copyright? 2015
```

省略上百字，你的目录里就会有：

```

|____.editorconfig
|____.gitattributes
|____.gitignore
|____.jshintrc

```

```
|___.bower.json
|___.demo
|  |___.assets
|  |  |___.main.css
|  |  |___.normalize.css
|  |___.index.html
|___.dist
|  |___.Lettuce.js
|  |___.Lettuce.min.js
|___.docs
|  |___.MAIN.md
|___.Gruntfile.js
|___.index.html
|___.LICENSE.txt
|___.package.json
|___.README.md
|___.src
|  |___.intro.js
|  |___.outro.js
|  |___.main.js
|___.test
|  |___.all.html
|  |___.all.js
|  |___.lib
|  |  |___.qunit.css
|  |  |___.qunit.js
```

这么多的文件。

## Build JavaScript项目

于是我们执行了一下：

```
grunt
```

就有了这么多的log：

```
Running "concat:dist" (concat) task
File "dist/Lettuce.js" created.

Running "jshint:files" (jshint) task
>> 1 file lint free.
```

```
Running "qunit:files" (qunit) task
Testing test/all.html .OK
>> 1 assertions passed (20ms)

Running "uglify:dist" (uglify) task
File "dist/Lettuce.min.js" created.

Done, without errors.
```

看看我们的Lettuce.js里面有什么。

```
(function(root, undefined) {
  "use strict";
  /* Lettuce main */
  // Base function.
  var Lettuce = function() {
    // Add functionality here.
    return true;
  };
  // Version.
  Lettuce.VERSION = '0.0.1';
  // Export to the root, which is probably `window`.
  root.Lettuce = Lettuce;
})(this));
```

我们的库写在立即执行函数表达式 里面。这样便是和jQuery等库一样了。

grunt里的任务包含了：

- jshint 代码检查。
- contact 合并js到一个文件。
- minify js 压缩js。
- qunit 单元测试。

这样我们就可以轻松上路了。

# 基于Virtual DOM的测试代码生成

## 1 概况

### 1.1 背景

当我们在写一些UI测试的时候，我们总需要到浏览器去看一下一些DOM的变化。比如，我们点击了某个下拉菜单，会有另外一个联动的下拉菜单发生了变化。而如果这个事件更复杂的时候，有时我们可能就很难观察出来它们之间的变化。

### 1.2 ShowCase（见图1）

```

le"><h1 class="hello">Hello World</h1></div>, <h2 class="world">Hello World</h2>
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>fs</h2></div>
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>fs</h2></div>
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>fs</h2></div>, <h1 class="hello" data-bbox="115 128 880 369">
le"><h1 class="hello" style="display: none;">Hello World</h1><h2>fs</h2></div>, <h1 class="
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>FSSSSS</h2></div>, <h1 class="
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>FSSSSS</h2></div>, <h1 class="
le"><select name="select" id="select"><option value="1">1</option><option value="2">2</o
le"><select name="select" id="select"><option value="1">1</option><option value="2">2</o
le"><select name="select" id="select"><option value="1">1</option><option value="2">2</o
le"><select name="select" id="select"><option value="1">1</option><option value="2">2</o
><div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1></div><div id="example2">world</div
><div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1></div><div id="example2">world</div
><div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1></div><div id="example2">world</div

```

图1 Luffa Screenshot

源码见: <https://github.com/phodal/luffa>

## 1.3 基本原理

尽管这里的例子是以Jasmine作为例子, 但是我想对于React也会有同样的方法。

### 一个Jasmine jQuery测试

如下是一个简单的Jasmine jQuery的测试示例:

```

describe("toHaveCss", function () {
  beforeEach(function () {
    setFixtures(sandbox())
  })

  it("should pass if the element has matching css", function ()
  {
    $("#sandbox").css("display", "none")
    $("#sandbox").css("margin-left", "10px")
    expect($("#sandbox")).toHaveCss({display: "none", "margin-l

```

```
eft": "10px"})
  })
});
```

在beforeEach的时候，我们设定了固定的DOM进去，按照用户的行为做一些相应的操作。接着依据这个DOM中的元素变化，来作一些断言。

那么，即使我们已经有一个固定的DOM，想要监听这个DOM的变化就是一件容易的事。在我们断言之前，我们就会有一个新的DOM。我们只需要Diff一下这两个DOM的变化，就可以生成这部分测试代码。

## 2 步骤

### Step 1: Virtual-dom与HyperScript

在寻觅中发现了virtual-dom这个库，一个可以支持创建元素、diff计算以及patch操作的库，并且它的效率好像还不错。

virtual-dom可以说由下面几部分组成的：

- (1) createElement，用于创建virtual Node。
- (2) diff，顾名思义，diff算法。
- (3) h，用于创建虚拟树的DSL——HyperScript。HyperScript是一个JavaScript的HyperText。
- (4) patch，用于patch修改的内容。

举例来说，我们有下面一个生成Virtual DOM的函数：

```
function render(count) {
  return h('div', {
    style: {
```



```

        textAlign: 'center',
        lineHeight: (100 + count) + 'px',
        border: '1px solid red',
        width: (100 + count) + 'px',
        height: (100 + count) + 'px'
      }
    }, [String(count)]);
  }
}

```

`render`函数用于生成一个Virtual Node。在这里，我们可以将变量传进去，如1，就会生成如下所示的节点：

```

{
  "children": [
    {
      "text": "1"
    }
  ],
  "count": 1,
  "descendantHooks": false,
  "hasThunks": false,
  "hasWidgets": false,
  "namespace": null,
  "properties": {
    "style": {
      "border": "1px solid red",
      "height": "101px",
      "lineHeight": "101px",
      "textAlign": "center",
      "width": "101px"
    }
  },
  "tagName": "DIV"
}

```

其中包含中相对应的属性等。而我们只要调用`createElement`就可以创建出这个DOM。

如果我们修改了这个节点的一些元素，或者我们`render`了一个`count=2`的值时，我们就可以diff两个DOM，如：

```
virtualDom.diff(render(2), render(1))
```

根据两个值的变化就会生成如下的一个对象：

```
{
  "0": {
    "patch": {
      "style": {
        "height": "101px",
        "lineHeight": "101px",
        "width": "101px"
      }
    },
    "type": 4,
    "vNode": {
      ...
    }
  },
  "1": {
    "patch": {
      "text": "1"
    },
    "type": 1,
    "vNode": {
      "text": "2"
    }
  },
  ...
}
```

第一个对象，即0中包含了一些属性的变化。而第二个则是文本的变化——从2变成了1。我们所要做的测试生成便是标记这些变化，并记录之。

## Step 2: 标记DOM变化

由于virtual-dom依赖于虚拟节点vNode，我们需要将fixtures转换为hyperscript。这里我们就需要一个名为html2hyperscript的插件，来解析html。接着，我们就可以diff转换完后的DOM：

```
var leftNode = "", rightNode = "";
var fixtures = '<div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1></div>';
var change = '<div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1
```

```
><h2>fs</h2></div>';
parser(fixture, function (err, hscript) {
  leftNode = eval(hscript);
});

parser(change, function (err, hscript) {
  rightNode = eval(hscript);
});

var patches = diff(leftNode, rightNode);
```

接着，我们需要调用`patch`函数来做一些相应的改变。

```
luffa.patch(virtualDom.create(leftNode), patches)
```

并且，我们可以尝试在`patch`阶段做一些处理——输出修改。

```
function printChange(originRootNodeHTML, applyNode) {
  var patchType;

  for (var patchIndex = 0; patchIndex < applyNode.newNodes.length; patchIndex++) {
    patchType = applyNode.newNodes[patchIndex].method;
    switch (patchType) {
      case 'insert':
        printInsert(applyNode);
        break;
      case 'node':
        printNode(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
        break;
      case 'remove':
        printRemove(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
        break;
      case 'string':
        printString(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
        break;
      case 'prop':
        printProp(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
        break;
      default:
        printDefault(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
    }
  }
}
```

---

根据不同的类型，作一些对应的输出处理，如printNode:

```
function printNode(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex) {
  var originNode = $(applyNode.newNodes[patchIndex].vNode).prop('outerHTML') || $(applyNode.newNodes[patchIndex].vNode).text();
  var newNode = $(applyNode.newNodes[patchIndex].newNode).prop('outerHTML');

  console.log('%c' + originRootNodeHTML.replace(originNode, '%c' + originNode + '%c') + ', %c' + newNode, luffa.ORIGIN_STYLE, luffa.CHANGE_STYLE, luffa.ORIGIN_STYLE, luffa.NEW_STYLE);
}
```

用Chrome的console来标记修改的部分，及添加的部分。

最后，我们似乎就可以生成相应的测试代码了。

# 基于Virtual DOM的测试代码生成

## 1 概况

### 1.1 背景

当我们在写一些UI测试的时候，我们总需要到浏览器去看一下一些DOM的变化。比如，我们点击了某个下拉菜单，会有另外一个联动的下拉菜单发生了变化。而如果这个事件更复杂的时候，有时我们可能就很难观察出来它们之间的变化。

### 1.2 ShowCase（见图1）

```

le"><h1 class="hello">Hello World</h1></div>, <h2 class="world">Hello World</h2>
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>fs</h2></div>
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>fs</h2></div>
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>fs</h2></div>, <h1 class="hello" data-bbox="115 198 880 213">
le"><h1 class="hello" style="display: none;">Hello World</h1><h2>fs</h2></div>, <h1 class="
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>FSSSSS</h2></div>, <h1 class="
le"><h1 class="hello">Hello World</h1><h2>FSSSSS</h2></div>, <h1 class="
le"><select name="select" id="select"><option value="1">1</option><option value="2">2</o
le"><select name="select" id="select"><option value="1">1</option><option value="2">2</o
le"><select name="select" id="select"><option value="1">1</option><option value="2">2</o
le"><select name="select" id="select"><option value="1">1</option><option value="2">2</o
><div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1></div><div id="example2">world</div
><div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1></div><div id="example2">world</div
><div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1></div><div id="example2">world</div

```

图1 Luffa Screenshot

源码见: <https://github.com/phodal/luffa>

## 1.3 基本原理

尽管这里的例子是以Jasmine作为例子, 但是我想对于React也会有同样的方法。

### 一个Jasmine jQuery测试

如下是一个简单的Jamine jQuery的测试示例:

```

describe("toHaveCss", function () {
  beforeEach(function () {
    setFixtures(sandbox())
  })

  it("should pass if the element has matching css", function ()
  {
    $("#sandbox").css("display", "none")
    $("#sandbox").css("margin-left", "10px")
    expect($("#sandbox")).toHaveCss({display: "none", "margin-l

```

```
eft": "10px"})
  })
});
```

在beforeEach的时候，我们设定了固定的DOM进去，按照用户的行为做一些相应的操作。接着依据这个DOM中的元素变化，来作一些断言。

那么，即使我们已经有一个固定的DOM，想要监听这个DOM的变化就是一件容易的事。在我们断言之前，我们就会有一个新的DOM。我们只需要Diff一下这两个DOM的变化，就可以生成这部分测试代码。

## 2 步骤

### Step 1: Virtual-dom与HyperScript

在寻觅中发现了virtual-dom这个库，一个可以支持创建元素、diff计算以及patch操作的库，并且它的效率好像还不错。

virtual-dom可以说由下面几部分组成的：

- (1) createElement，用于创建virtual Node。
- (2) diff，顾名思义，diff算法。
- (3) h，用于创建虚拟树的DSL——HyperScript。HyperScript是一个JavaScript的HyperText。
- (4) patch，用于patch修改的内容。

举例来说，我们有下面一个生成Virtual DOM的函数：

```
function render(count) {
  return h('div', {
    style: {
```

```

        textAlign: 'center',
        lineHeight: (100 + count) + 'px',
        border: '1px solid red',
        width: (100 + count) + 'px',
        height: (100 + count) + 'px'
      }
    }, [String(count)]);
  }
}

```

`render`函数用于生成一个Virtual Node。在这里，我们可以将变量传进去，如1，就会生成如下所示的节点：

```

{
  "children": [
    {
      "text": "1"
    }
  ],
  "count": 1,
  "descendantHooks": false,
  "hasThunks": false,
  "hasWidgets": false,
  "namespace": null,
  "properties": {
    "style": {
      "border": "1px solid red",
      "height": "101px",
      "lineHeight": "101px",
      "textAlign": "center",
      "width": "101px"
    }
  },
  "tagName": "DIV"
}

```

其中包含中相对应的属性等。而我们只要调用`createElement`就可以创建出这个DOM。

如果我们修改了这个节点的一些元素，或者我们`render`了一个`count=2`的值时，我们就可以diff两个DOM，如：

```
virtualDom.diff(render(2), render(1))
```



根据两个值的变化就会生成如下的一个对象：

```
{
  "0": {
    "patch": {
      "style": {
        "height": "101px",
        "lineHeight": "101px",
        "width": "101px"
      }
    },
    "type": 4,
    "vNode": {
      ...
    }
  },
  "1": {
    "patch": {
      "text": "1"
    },
    "type": 1,
    "vNode": {
      "text": "2"
    }
  },
  ...
}
```

第一个对象，即0中包含了一些属性的变化。而第二个则是文本的变化——从2变成了1。我们所要做的测试生成便是标记这些变化，并记录之。

## Step 2: 标记DOM变化

由于virtual-dom依赖于虚拟节点vNode，我们需要将fixtures转换为hyperscript。这里我们就需要一个名为html2hyperscript的插件，来解析html。接着，我们就可以diff转换完后的DOM：

```
var leftNode = "", rightNode = "";
var fixtures = '<div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1></div>';
var change = '<div id="example"><h1 class="hello">Hello World</h1
```

```
><h2>fs</h2></div>';
parser(fixture, function (err, hscript) {
  leftNode = eval(hscript);
});

parser(change, function (err, hscript) {
  rightNode = eval(hscript);
});

var patches = diff(leftNode, rightNode);
```

接着，我们需要调用`patch`函数来做一些相应的改变。

```
luffa.patch(virtualDom.create(leftNode), patches)
```

并且，我们可以尝试在`patch`阶段做一些处理——输出修改。

```
function printChange(originRootNodeHTML, applyNode) {
  var patchType;

  for (var patchIndex = 0; patchIndex < applyNode.newNodes.length; patchIndex++) {
    patchType = applyNode.newNodes[patchIndex].method;
    switch (patchType) {
      case 'insert':
        printInsert(applyNode);
        break;
      case 'node':
        printNode(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
        break;
      case 'remove':
        printRemove(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
        break;
      case 'string':
        printString(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
        break;
      case 'prop':
        printProp(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
        break;
      default:
        printDefault(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex);
    }
  }
}
```

---

根据不同的类型，作一些对应的输出处理，如printNode:

```
function printNode(applyNode, originRootNodeHTML, patchIndex) {
  var originNode = $(applyNode.newNodes[patchIndex].vNode).prop('outerHTML') || $(applyNode.newNodes[patchIndex].vNode).text();
  var newNode = $(applyNode.newNodes[patchIndex].newNode).prop('outerHTML');

  console.log('%c' + originRootNodeHTML.replace(originNode, '%c' + originNode + '%c') + ', %c' + newNode, luffa.ORIGIN_STYLE, luffa.CHANGE_STYLE, luffa.ORIGIN_STYLE, luffa.NEW_STYLE);
}
```

用Chrome的console来标记修改的部分，及添加的部分。

最后，我们似乎就可以生成相应的测试代码了。

# 基于Backbone的单页面移动应用

## 1 概况

### 1.1 背景

看到项目上的移动框架，网上寻找了一下，发现原来这些一开始都有。于是，找了个示例开始构建一个移动平台的CMS——[墨颀CMS](#)，方便项目深入理解的同时，也可以自己维护一个CMS系统。

### 1.2 Showcase

GitHub: <http://github.com/phodal/moqi.mobi>

Demo: [墨颀 CMS](#)

### 1.3 jQuery + Backbone + UnderScore + Require.JS

尝试过用AngularJS和EmberJS，发现对于使用AngularJS以及EmberJS来说，主要的问题是要使用自己熟悉的东西没那么容易引入。而且考虑到谷歌有时对自己的项目的支持不是很好，所以便放弃了AngularJS的想法。

于是开始寻找一些方案，但是最后还是选择了一个比较通用的方案。

- RequireJS

- jQuery
- Underscore
- Backbone

相对于AngularJS，从大小上来说，Backbone是一个轻量级的方案。对于自己来说，灵活性算是其中好的一点，也就是自己可以随意地加入很多东西。

## 关于Backbone

Backbone.js是一套JavaScript框架与RESTful JSON的应用程式接口。也是一套大致上符合MVC架构的编程范型。Backbone.js以轻量为特色，只需依赖一套Javascript 函式库即可运行。

具体功能如下。

- **Backbone:** 轻量级，支持jQuery，自带路由，对象化视图，强大的sync机制减少页面大小，从而加快页面显示。
- **jQuery:** jQuery使用户能更方便地处理HTML（标准通用标记语言下的一个应用）、events、实现动画效果，并且方便地为网站提供AJAX交互。不过主要是jQuery能够使用户的html页面保持代码和html内容分离，只需定义id即可。
- **Underscore:** 是Backbone的依赖库 Underscore 是一个JavaScript实用库,提供了类似Prototype.js的一些功能,但是没有继承任何JavaScript内置对象。
- **RequireJS:** 你可以顺序读取仅需要相关依赖模块。

前台UI，使用的是Pure CSS，一个轻量级的CSS框架，但是最后感觉，总体用到一起，大小还是相当的。只是可以有一个更好的移动体验。

## 其他可替换的框架

**AngularJS**，考虑到某些因素，可能会替换掉Backbone，但是还不是当前可行的方案。为了学习是一方面，另一方面也为了更好地普及某些内容。

**handlebars** Handlebars 是Mustache的改进，显示与逻辑分离，语法兼容Mustache，可以编译成代码，改进Mustache对路径的支持，但是若需要在服务端运行，则需要使用服务端Javascript引擎，如Node.js。

## 项目

前后端分离设计，后台对前台只提供JSON数据，所以在某种意义上来说可能会只适合浏览，和这个要配合后台的框架。总的来说，适合于阅读类的网站。

## 源码

代码依然是放在Github上，基本功能已经可以Works了。

<https://github.com/gmszone/moqi.mobi>

## 2 步骤

### Step 1: 使用Require.js管理依赖

#### 库及依赖

这里用的是bower的JS来下载库，详细可以参考一下[bower install js使用bower管理js](#)这篇文章。

需要下载的库有：

- RequireJS
- Backbone
- Underscore
- Mustache
- jQuery

引用官网的示例：

```

<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>My Sample Project</title>
    <!-- data-main attribute tells require.js to load
         scripts/main.js after require.js loads. -->
    <script data-main="js/main" src="lib/require.js"></script>
  >
  </head>
  <body>
    <h1>My Sample Project</h1>
  </body>
</html>

```

我们需要一个require.js和一个main.js放在同一个目录，在main.js中用使用require()来载入需要加载的脚本。

```

require.config({
  baseUrl: 'lib/',
  paths: {
    jquery: 'jquery-2.1.1.min'
  },
  shim: {
    underscore: {
      exports: '_'
    }
  }
});

require(['../app'], function(App){
  App.initialize();
});

```

在config中可以配置好其他的库，接着调用了app.js。

```

define(['jquery', 'underscore'], function($, _){
  var initialize = function() {
    console.log("Hello World");
  }

  return {
    initialize: initialize
  };
});

```

```
});
```

当打开index.html的时候便会在console中输出Hello World。这样我们就完成一个基本的框架，只是还没有HTML，文件列表如下所示。

```
.
|___app.js
|___backbone.js
|___HomeView.js
|___index.html
|___jquery.js
|___main.js
|___mustache.js
|___require.js
|___router.js
|___text.js
|___underscore.js
```

在这里有些混乱，但是为了少去其中的一些配置的麻烦，就先这样讲述。

## Step 2: 添加路由

用Backbone的一个目的就在于它的路由功能，于是便添加这样一个js——router.js，内容如下所示。

```
define([
  'jquery',
  'underscore',
  'backbone',
  'HomeView.js'
], function($, _, Backbone, HomeView) {

  var AppRouter = Backbone.Router.extend({
    routes: {
      'index': 'homePage',
      '*actions': 'homePage'
    }
  });

  var initialize = function() {
```



```
var app_router = new AppRouter;

app_router.on('route:homePage', function() {
    var homeView = new HomeView();
    homeView.render();
});

Backbone.history.start();
};
return {
    initialize: initialize
};
});
```

在这里我们先忽略掉HomeView.js，因为这是下面要讲的，在router.js中，我们定义了一个AppRouter。

- **index**: 指向的是在初始化时定义的homePage，这样就可以将主页转向HomeView.js。
- **\*actions**: 将其他未匹配的都转向homePage。

接着我们需要修改一下app.js，让它一运行的时候便可以进入路由选择。

```
define(['jquery', 'underscore', 'router'], function($, _, Router)
{
    var initialize = function() {
        Router.initialize();
    };

    return {
        initialize: initialize
    };
});
```

也就是初始化一下路由。

### Step 3: 创建主页 View

使用Mustache的优点在于，后台仅仅只需要提供数据，并在前台

提供一个位置。因此我们修改了一下HTML。

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>My Sample Project</title>
    <script data-main="main" src="require.js"></script>
  </head>
  <body>
    <div id="aboutArea">{{project}}</div>
  </body>
</html>
```

创建了aboutArea这样一个ID，于是我们便可以很愉快地在HomeView.js中添加project的数据。

```
define([
  'jquery',
  'underscore',
  'mustache',
  'text!./index.html'
], function($, _, Mustache, indexTemplate) {

  var HomeView = Backbone.View.extend({
    el: $('#aboutArea'),

    render: function() {
      var data = {
        project: "My Sample Project"
      };
      this.$el.html(Mustache.to_html(indexTemplate, data));
    }
  });

  return HomeView;
});
```

在HomeView.js中，定义了data这样一个object，代码最终的效果便是用“My Sample Project”替换到HTML中的{{project}}。

这样我们便完成了一个真正意义上的移动Web CMS平台的Hello,World，剩下的便是添加一个又一个的脚手架。

当看到[墨颀 CMS](#) 的菜单，变成一个工具栏的时候，便觉得这一切有了意义。于是就继续看看这样一个CMS的边栏是怎么组成的。

## RequireJS与jQuery 插件示例

一个简单的组合示例如下所示，在main.js中添加下面的内容：

```
requirejs.config( {  
    "shim": {  
        "jquery-cookie" : ["jquery"]  
    }  
} );
```

接着在另外的文件中添加：

```
define(["jquery"],  
    function($){  
        //添加函数  
    });
```

这样我们就可以完成一个简单的插件的添加。

## Step 4: jQuery Sidr

The best jQuery plugin for creating side menus and the easiest way for doing your menu responsive

这是一个创建响应式侧边栏的最好的也是最简单的工具，于是我们需要下载jQuery.sidr.min.js到目录中，接着修改一下main.js。

```
require.config({  
    baseUrl: 'lib/',  
    paths: {  
        'text': 'text',  
        'jquery': 'jquery-2.1.1.min',  
        'async': 'require/async',  
        'json': 'require/json',  
        'mdown': 'require/mdown',  
        'router': '../router',  
        'templates': '../templates',
```

```

        jquerySidr: 'jquery.sidr.min',
        markdownConverter : 'require/Markdown.Converter'
    },
    shim: {
        jquerySidr: ["jquery"],
        underscore: {
            exports: '_'
        }
    }
});

require(['../app'], function(App){
    App.initialize();
});

```

添加jquery.sidr.min到里面。

引用官方的示例代码：

```

$(document).ready(function() {
    $('#simple-menu').sidr();
});

```

我们需要将上面的初始化代码添加到app.js的初始化中。

```

define([
    'jquery',
    'underscore',
    'backbone',
    'router',
    'jquerySidr'
], function($, _, Backbone, Router){

    var initialize = function(){
        $(document).ready(function() {
            $('#menu').sidr();
        });
        Router.initialize();
    };

    return {
        initialize: initialize
    };
});

```

```
});
```

这样打开墨颇 CMS 便可以看到最后的效果。

正在一步步完善墨颇 CMS，在暂时不考虑其他新的功能的时候，先和[自己的博客](#)整合一下。

## Step 5: Django Tastypie示例

之前用AngularJS做的全部文章的时候是Tastypie做的API，只是生成的是博客的内容。打开的速度非常快，可以在1秒内打开，献上URL：

<http://www.phodal.com/api/v1/url/?offset=0&limit=20&format=json>

之前只是拿Tastypie生成一些简单的JSON数据，如keywords\_string,slug,title这些简单的数据。

因为这里的Blogpost是来自mezzanine，原来的api.py，如下所示：

```
from tastypie.resources import ModelResource
from mezzanine.blog.models import BlogPost, BlogCategory

class AllBlogSlugResource(ModelResource):
    class Meta:
        queryset = BlogPost.objects.published()
        resource_name = "url"
        fields = ['keywords_string', 'slug', 'title']
        allowed_methods = ['get']

class BlogResource(ModelResource):
    class Meta:
        queryset = BlogPost.objects.published()
        resource_name = "blog"
        fields = ['keywords_string', 'slug', 'title', 'content',
'description']
        allowed_methods = ['get']
```

而这时为了测试方便，还需要解决跨域请求的问题，生成的内容大致如下所示：

```
{
  "meta": {
    "limit": 1,
    "next": "/api/v1/url/?offset=1&limit=1&format=json",
    "offset": 0,
    "previous": null,
    "total_count": 290
  },
  "objects": [
    {
      "keywords_string": "jquery backbone mustache underscore sid
erbar",
      "resource_uri": "/api/v1/url/369/",
      "slug": "use-jquery-backbone-mustache-build-mobile-app-cms-
add-jquery-plugins",
      "title": "构建基于Javascript的移动web CMS—添加jQuery插件"
    }
  ]
}
```

## 跨域支持

于是网上搜索了一下，有了下面的代码：

```
from tastypie.resources import Resource, ModelResource
from mezzanine.blog.models import BlogPost, BlogCategory
from django.http.response import HttpResponse
from tastypie.exceptions import ImmediateHttpResponse
from tastypie import http
from tastypie.serializers import Serializer

class BaseCorsResource(Resource):

    def create_response(self, *args, **kwargs):
        response = super(BaseCorsResource, self).create_response(
            *args, **kwargs)
        response['Access-Control-Allow-Origin'] = '*'
        response['Access-Control-Allow-Headers'] = 'Content-Type'
        return response
```

```

def post_list(self, request, **kwargs):
    response = super(BaseCorsResource, self).post_list(request, **kwargs)
    response['Access-Control-Allow-Origin'] = '*'
    response['Access-Control-Expose-Headers'] = 'Location'
    return response

def method_check(self, request, allowed=None):
    if allowed is None:
        allowed = []

    request_method = request.method.lower()
    allows = ','.join(map(lambda s: s.upper(), allowed))

    if request_method == 'options':
        response = HttpResponse(allows)
        response['Access-Control-Allow-Origin'] = '*'
        response['Access-Control-Allow-Headers'] = 'Content-Type'
        response['Access-Control-Allow-Methods'] = "GET, PUT, POST, PATCH"
        response['Allow'] = allows
        raise ImmediateHttpResponse(response=response)

    if not request_method in allowed:
        response = http.HttpMethodNotAllowed(allows)
        response['Allow'] = allows
        raise ImmediateHttpResponse(response=response)

    return request_method

class AllBlogSlugResource(BaseCorsResource, ModelResource):
    class Meta:
        queryset = BlogPost.objects.published()
        resource_name = "url"
        fields = ['keywords_string', 'slug', 'title']
        allowed_methods = ['get']
        serializer = Serializer()

class BlogResource(BaseCorsResource, ModelResource):
    class Meta:
        queryset = BlogPost.objects.published()
        resource_name = "blog"
        fields = ['keywords_string', 'slug', 'title', 'content',

```

```
'description']
    allowed_methods = ['get']
    serializer = Serializer()
```

接着便可以很愉快地、危险地跨域。

## 整合

接着修改了一下代码中`configure.json`的`blogListUrl`，以及模块。

```
<div class="l-box blogPosts">
  <h2>动 态</h2>
  {{#objects}}
  <p>
    <!--<span class="date">{{created}}</span>-->
    <a href="#/blog/{{slug}}" alt="{{title}}">{{title}}</a>
  </p>
  {{/objects}}
</div>
```

便可以请求到结果了。

一开始对于可配置的选择是正确的。

## Step 6: RequireJS Plugins

网上搜索到一个叫RequireJS Plugins的repo。

里面有这样的几个插件：

- **async** : Useful for JSONP and asynchronous dependencies (e.g. Google Maps).
- **font** : Load web fonts using the [WebFont Loader API](#) (requires `propertyParser`).
- **goog** : Load [Google APIs](#) asynchronously (requires `async!` plugin and `propertyParser`).
- **image** : Load image files as dependencies. Option to “cache bust”.
- **json** : Load JSON files and parses the result. (Requires `text!` plugin).



- **mdown** : Load Markdown files and parses into HTML. (Requires text! plugin and a markdown converter).
- **noext** : Load scripts without appending “.js” extension, useful for dynamic scripts.

于是，我们可以用这里的json用来加载JSON文件，虽然也可以用Requirejs的text插件，但是这里的json有对此稍稍的优化。

在后面的部分中我们也用到了mdown，用于显示一个md文件，用法上大致是一样的。

将json.js插件放到目录里，再配置好main.js。

```
require.config({
  paths: {
    'text': 'text',
    'jquery': 'jquery',
    'json': 'require/json'
  },
  shim: {
    underscore: {
      exports: '_'
    }
  }
});

require(['app'], function(App) {
  App.initialize();
});
```

于是我们将HomeView.js中的data变为configure的数据，这样便可以直接使用这个json文件。

```
define([
  'jquery',
  'underscore',
  'mustache',
  'text!/index.html',
  'json!/configure.json'
], function($, _, Mustache, indexTemplate, configure) {
```

```
var HomeView = Backbone.View.extend({
  el: $('#aboutArea'),

  render: function() {
    this.$el.html(Mustache.to_html(indexTemplate, configure));
  }
});

return HomeView;
});
```

configure.json的代码如下所示：

```
{
  "project": "My Sample Project"
}
```

最后实现的效果和模板结束是一样的，只会在页面上显示：

```
My Sample Project
```

在墨颇 CMS 中的动态的文章是从我博客的API加载过来的，因为当前没有其他好的CMS当接口。之前直接拿博客的DB文件+Nodejs+RESTify生成了一个博客的API，而且可以支持跨域请求。

## Step 6: 简单的博客

这次我们可以简单地做一个可以供移动平台阅读的博客，除了不能写作以外(ps：不能写作还能叫博客么)。对于写博客的人来说更多的只是写，而对于读者来说，他们只需要读，所以在某种意义上可以将博客的写和读分离开来。

对于用户来说，博客是由两个页面构建的：

- 博文列表(blogposts list)
- 博客内容(blogposts detail)

在这里我们先关注博文列表。

## 博文列表

博文列表的内容一般有：

- 作者(Author)
- 标题(title)
- 创建时间/修改时间(Time)
- 关键词(Keywords)
- 摘要(Description)
- 链接(Slug)

一个简单的示例如下，也就是我们接下来要用到的**1.json**中的一部分。

```
[{
  "title": "构建基于Javascript的移动web CMS入门—简介",
  "slug": "use-jquery-backbone-mustache-build-mobile-app-cms",
  "description": "看到项目上的移动框架，网上寻找了一下，发现原来这些一开始都有。于是，找了个示例开始构建一个移动平台的CMS—墨颀 CMS，方便项目深入理解的同时，也可以自己维护一个CMS系统。",
  "keywords": [
    "backbone",
    "jquery",
    "underscore",
    "mustache"
  ],
  "created": "2014-07-17 14:16:18.035763"
}]
```

这里基本上也就有了上面的要素，除了作者，当然因为作者只有一个，所以在里面写作者就是在浪费流量和钱啊。接着我们就是要把上面的内容读取出来放到CMS里。和之前不同的是，虽然我们可以用和[墨颀CMS文件JSON文件](#)一样的方法，但是显然这种方法很快就会不适用。

## 获取在线数据

这里会用到Backbone的Model，我们先创建一个Model：

```

var BlogPostModel = Backbone.Model.extend({
  name: 'Blog Posts',
  url: function(){
    return this.instanceUrl;
  },
  initialize: function(props){
    this.instanceUrl = props;
  }
});

```

我们需要在初始化的时候传入一个URL，以便在getBlog的时候用到，为了方便调试将url改为同路径的1.json文件。

```

getBlog: function() {
  var url = '/1.json';
  var that = this;
  collection = new BlogPostModel;
  collection.initialize(url);
  collection.fetch({
    success: function(collection, response){
      that.render(response);
    }
  });
},

```

这样当成功获取数据的时候便render页面。最后的HomeView.js代码如下所示：

```

define([
  'jquery',
  'underscore',
  'mustache',
  'text!./index.html',
  'text!./blog.html'
], function($, _, Mustache, indexTemplate, blogTemplate) {

  var BlogPostModel = Backbone.Model.extend({
    name: 'Blog Posts',
    url: function(){
      return this.instanceUrl;
    },
    initialize: function(props){
      this.instanceUrl = props;
    }
  });

```

```

    });
  }
});

var HomeView = Backbone.View.extend({
  el: $('#aboutArea'),

  initialize: function(){
    this.getBlog();
  },

  getBlog: function() {
    var url = '/1.json';
    var that = this;
    collection = new BlogPostModel;
    collection.initialize(url);
    collection.fetch({
      success: function(collection, response){
        that.render(response);
      }
    });
  },

  render: function(response) {
    this.$el.html(Mustache.to_html(blogTemplate, response
  ));
  }
});

return HomeView;
});

```

这样也就意味着我们需要在index.html中创建一个id为aboutArea的div。接着我们需要创建一个新的Template——blog.html，它的内容就比较简单了，只是简单的Mustache的使用。

```

{{#.}}
<h2><a href="{{slug}}" alt="{{title}}">{{title}}</a></h1>
<p>{{description}}</p>
{{/.}}

```

{{#.}}及{{/.}}可以用于JSON数组，即循环，也可以是判断是否存在。

最后的结果便是：

```
<h2><a href="use-jquery-backbone-mustache-build-mobile-app-cms" alt="构建基于Javascript的移动web CMS入门—简介">构建基于Javascript的移动web CMS入门—简介</a></h2>
<p>看到项目上的移动框架，网上寻找了一下，发现原来这些一开始都有。于是，找了个示例开始构建一个移动平台的CMS—墨颀 CMS，方便项目深入理解的同时，也可以自己维护一个CMS系统。</p>
```

把description去掉，再修改一个CSS，便是我们在首页看到的结果。

下一次我们将打开这些URL。

如何查看是否支持JSON跨域请求

本次代码下

载：<https://github.com/gmszone/moqi.mobi/archive/0.1.1.zip>

一个简单的工具就是：

```
curl I -s http://example.com
```

在这里我们查看：

```
curl -I -s http://api.phodal.net/blog/page/1
```

应该要返回 Access-Control-Allow-Origin: \*

```
HTTP/1.1 200 OK
Server: mokcy/0.17.0
Date: Thu, 24 Jul 2014 00:38:19 GMT
Content-Type: application/json; charset=utf-8
Content-Length: 3943
Connection: keep-alive
Vary: Accept-Encoding
Access-Control-Allow-Origin: *
Access-Control-Allow-Headers: X-Requested-With
Cache-Control: max-age=600
```

在有了上部分的基础之后，我们就可以生成一个博客的内容——**BlogPosts Detail**。这样就完成了我们这个移动CMS 的几乎主要的功能了，有了上节想必对于我们来说要获取一个文章已经不是一件难的事情了。

## 获取每篇博客

于是我们照猫画虎地写了一个**BlogDetail.js**:

```
define([
  'jquery',
  'underscore',
  'mustache',
  'text!./blog_details.html'
],function($, _, Mustache, blogDetailsTemplate){

  var BlogPostModel = Backbone.Model.extend({
    name: 'Blog Posts',
    url: function(){
      return this.instanceUrl;
    },
    initialize: function(props){
      this.instanceUrl = props;
    }
  });

  var BlogDetailView = Backbone.View.extend ({
    el: $("#content"),

    initialize: function () {
    },

    getBlog: function(slug) {
      url = "http://api.phodal.net/blog/" + slug;
      var that = this;
      collection = new BlogPostModel;
      collection.initialize(url);
      collection.fetch({
        success: function(collection, response){
          that.render(response);
        }
      });
    },
  },
```

```

        render: function(response){
            this.$el.html(Mustache.to_html(blogDetailsTemplate, response));
        }
    });

    return BlogDetailView;
});

```

又写了一个**blog\_details.html**，然后：

```

<div class="information pure-g">
    {{#.}}
    <div class="pure-u-1 ">
        <div class="l-box">
            <h3 class="information-head"><a href="#/blog/{{slug}}"
" alt="{{title}}">{{title}}</a></h3>
            <p>
                发布时间:<span>{{created}}</span>
            <p>
                {{{content}}}
            </p>
        </div>
    </div>
    {{/.}}
</div>

```

我们显然需要稍微地修改一下之前**blog.html**的模板，为了让他可以在前台跳转。

```

{{#.}}
<h2><a href="#/{{slug}}" alt="{{title}}">{{title}}</a></h2>
<p>{{description}}</p>
{{/.}}

```

问题出现了，我们怎样才能进入最后的页面？

添加博文的路由



在上一篇结束之后，每个博文都有对应的URL，即有对应的slug。而我们的博客的获取就是根据这个URL，获取的，换句话说，这些事情都是由API在做。这里所要做的便是，获取博客的内容，再render。这其中又有一个问题是ajax执行的数据无法从外部取出，于是就有了上面的getBlog()调用render的方法。

我们需要传进一个参数，以便告诉BlogDetail需要获取哪一篇博文。

```
routes: {
  'index': 'homePage',
  'blog/*slug': 'blog',
  '*actions': 'homePage'
}
```

\*slug便是这里的参数的内容，接着我们需要调用getBlog(slug)对其进行处理。

```
app_router.on('route:blog', function(blogSlug){
  var blogDetailsView = new BlogDetail();
  blogDetailsView.getBlog(blogSlug);
});
```

最后，我们的router.js的内容如下所示：

```
define([
  'jquery',
  'underscore',
  'backbone',
  'HomeView',
  'BlogDetail'
], function($, _, Backbone, HomeView, BlogDetail) {

  var AppRouter = Backbone.Router.extend({
    routes: {
      'index': 'homePage',
      'blog/*slug': 'blog',
      '*actions': 'homePage'
    }
  });

  var initialize = function() {
```

```

var app_router = new AppRouter;

app_router.on('route:homePage', function() {
    var homeView = new HomeView();
    homeView.render();
});

app_router.on('route:blog', function(blogSlug){
    var blogDetailsView = new BlogDetail();
    blogDetailsView.getBlog(blogSlug);
});

Backbone.history.start();
};
return {
    initialize: initialize
};
});

```

接着我们便可以很愉快地打开每一篇博客查看里面的内容了。

当前[墨颀CMS](#)的一些基础功能设计已经接近尾声了，在完成博客的前两部分之后，我们需要对此进行一个简单的重构。为的是提取出其中的获取Blog内容的逻辑，于是经过一番努力之后，终于有了点小成果。

## Step 7: 重构

我们想要的结果，便是可以直接初始化及渲染，即如下的结果：

```

initialize: function(){
    this.getBlog();
},

render: function(response){
    var about = {
        about:aboutCMS,
        aboutcompany:urlConfig["aboutcompany"]
    };
    response.push(about);
    this.$el.html(Mustache.to_html(blogPostsTemplate, response));
};

```

```
}
```

为的便是简化其中的逻辑，将与View无关的部分提取出来，最后的结果便是都放在初始化里，显然我们需要一个render，只是暂时放在initialize应该就够了。下面便是最后的结果：

```
initialize: function(){
    var params='#content';
    var about = {
        about:aboutCMS,
        aboutcompany:configure["aboutcompany"]
    };
    var blogView = new RenderBlog(params, '/1.json', blogPostsTemplate);
    blogView.renderBlog(about);
}
```

我们只需要将id、url、template传进去，便可以返回结果，再用getBlog部分传进参数。再渲染结果，这样我们就可以提取出两个不同View里面的相同的部分。

## 构造函数

于是，我们就需要构建一个函数RenderBlog，只需要将id、url、template等传进去就可以了。

```
var RenderBlog = function (params, url, template) {
    this.params = params;
    this.url = url;
    this.template = template;
};
```

用JavaScript的原型继承就可以实现这样的功能，虽然还不是很熟练，但是还是勉强用了上来。

```
RenderBlog.prototype.renderBlog = function(addInfo) {
    var template = this.template;
    var params = this.params;
    var url = this.url;
    var collection = new BlogPostModel;
```

```
collection.initialize(url);
collection.fetch({
  success: function(collection, response){
    if(addInfo !== undefined){
      response.push(addInfo);
    }
    RenderBlog.prototype.render(params, template, response);
  }
});

RenderBlog.prototype.render = function(params, template, response) {
  $(params).html(Mustache.to_html(template, response));
};
```

大致便是将原来的函数中的功能抽取出来，再调用自己的方法。于是就这样可以继续进行下一步了，只是暂时没有一个明确的方向。

在和几个有兴趣做移动**CMS**的小伙伴讨论了一番之后，我们觉得当前比较重要的便是统一一下RESTful API。然而最近持续断网中，又遭遇了一次停电，暂停了对API的思考。在周末无聊的时光看了《人间失格》，又看了会《一个人流浪，不必去远方》。开始思考所谓的技术以外的事情，或许这将是下一篇讨论的话题。

正在我对这个**移动CMS**的功能一筹莫展时，我帮小伙伴在做一个图片滑动的时候，便想着将这个功能加进去，很顺利地找到了一个库。

## Step 8: 移动**CMS**滑动

我们所需要的两个功能很简单：

- 当用户向右滑动的时候，菜单应该展开。
- 当用户向左滑动的时候，菜单应该关闭。

在官网看到了一个简单的示例，然而并不是用于这个菜单，等到我完成之后才知道：为什么不用于菜单呢？

找到了这样一个符合功能的库，虽然知道要写这个功能也不难。相比于自己写这个库，还不如用别人维护了一些时候的库来得简单、稳定。

jQuery Plugin to obtain touch gestures from iPhone, iPod Touch and iPad, should also work with Android mobile phones (not tested yet!)

然而，它并不会在其他一些设备上工作。

## 添加jQuery Touchwipe

添加到requirejs的配置中：

```
require.config({
  baseUrl: 'lib/',
  paths: {
    jquery: 'jquery-2.1.1.min',
    router: '../router',
    touchwipe: 'jquery.touchwipe.min'
  },
  shim: {
    touchwipe: ["jquery"],
    underscore: {
      exports: '_'
    }
  }
});

require(['../app'], function(App){
  App.initialize();
});
```

(注：为了简单描述，上面的代码中暂时去掉了一部分无关本文的内容。)

接着，将下面的代码添加到app.js的初始化方法中。

```
$(window).touchwipe({
  wipeLeft: function() {
    $.sidr('close');
  },
```

```

        wipeRight: function() {
            $.sldr('open');
        },
        preventDefaultEvents: false
    });

```

就变成了我们需要的代码。

```

define([
    'jquery',
    'underscore',
    'backbone',
    'router',
    'jquerySldr',
    'touchwipe'
], function($, _, Backbone, Router){

    var initialize = function(){
        $(window).touchwipe({
            wipeLeft: function() {
                $.sldr('close');
            },
            wipeRight: function() {
                $.sldr('open');
            },
            preventDefaultEvents: false
        });
        $(document).ready(function() {
            $('#sldr').show();
            $('#menu').sldr();
            $("#sldr li a").bind('touchstart click', function()
        {
            if(null != Backbone.history.fragment){
                _.each($("#sldr li"),function(li){
                    $(li).removeClass()
                });

                $('a[href$="#/'+Backbone.history.fragment+'"]')
            ).parent().addClass("active");
            $.sldr('close');
            window.scrollTo(0,0);
        }
        });
    });
    Router.initialize();

```

```
};  
  
return {  
    initialize: initialize  
};  
});
```

便可以实现我们需要的：

- 当用户向右滑动的时候，菜单应该展开。
- 当用户向左滑动的时候，菜单应该关闭。

## Oculus + Node.js + Three.js 打造VR世界

### 1 概况

#### 1.1 背景

在尝试一个晚上的开发环境搭建后，我放弃了开发原生应用的想法。一是没有属于自己的电脑（如果Raspberry Pi II不算的话）——没有Windows、没有GNU/Linux；二是公司配的电脑是Mac OS。对于嵌入式开发和游戏开发来说，Mac OS简直是手机中的Windows Phone——LLVM、GCC(Mac OS)、OpenGL、OGLPlus、C++11。并且官方对Mac OS和Linux的SDK的支持已经落后了好几个世纪。

说到底，还是Web的开发环境比较容易搭建。

#### 1.2 Showcase

这个repo的最后效果如图1所示。





图1 最后效果图

Three.js Oculus 效果如图2所示。

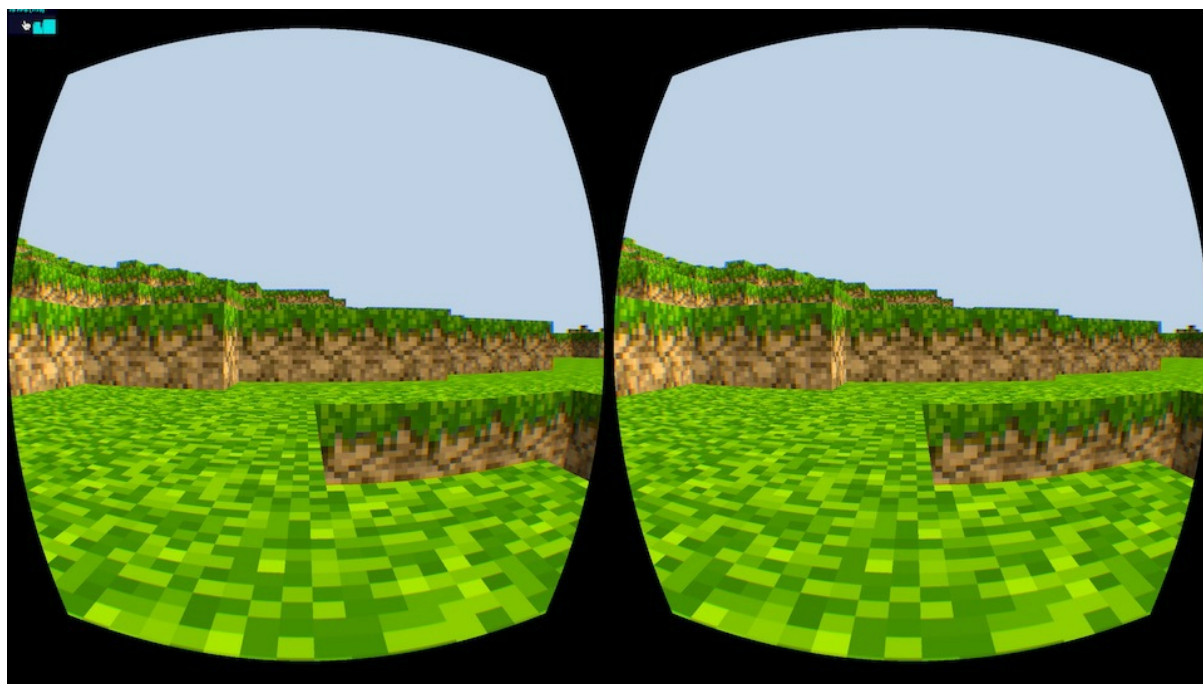


图2 Three.js Oculus Effect

效果：

- (1) WASD控制前进、后退等。
- (2) 旋转头部 = 真实的世界。
- (3) 附加效果：看久了头晕。

### 1.3 框架：Oculus Rift & Node NMD

Oculus Rift 是一款为电子游戏设计的头戴式显示器。这是一款虚拟现实设备。这款设备很可能改变未来人们游戏的方式。

## 2 步骤

现在，让我们开始构建吧。

## Step 1: Node Oculus Services

这里，我们所要做的事情便是将传感器返回来的四元数（Quaternions）与欧拉角（Euler angles）以API的形式返回到前端。

### 安装Node NMD

Node.js上有一个Oculus的插件名为node-hmd，hmd即面向头戴式显示器。它就是Oculus SDK的Node接口，虽说年代已经有些久远了，但是似乎是可以用的——官方针对 Mac OS和Linux的SDK也已经很久没有更新了。

在GNU/Linux系统下，你需要安装下面的这些内容：

```
freelut3-dev  
mesa-common-dev  
libudev-dev  
libxext-dev  
libxinerama-dev  
libxrandr-dev  
libxxf86vm-dev
```

Mac OS如果安装失败，请使用Clang，以及GCC的C标准库（PS： 就是 Clang + GCC的混合体，它们之间就是各种复杂的关系。）：

```
export CXXFLAGS=-stdlib=libc++  
  
export CC=/usr/bin/clang  
export CXX=/usr/bin/clang++
```

（PS： 我使用的是Mac OS El Captian + Xcode 7.0.2）Clang版本如下：

```
Apple LLVM version 7.0.2 (clang-700.1.81)  
Target: x86_64-apple-darwin15.0.0  
Thread model: posix
```

---

反正都是会报错的：

```
ld: warning: object file (Release/obj.target/hmd/src/platform/mac/LibOVR/Src/Service/Service_NetClient.o) was built for newer OSX version (10.7) than being linked (10.5)
ld: warning: object file (Release/obj.target/hmd/src/platform/mac/LibOVR/Src/Tracking/Tracking_SensorStateReader.o) was built for newer OSX version (10.7) than being linked (10.5)
ld: warning: object file (Release/obj.target/hmd/src/platform/mac/LibOVR/Src/Util/Util_ImageWindow.o) was built for newer OSX version (10.7) than being linked (10.5)
ld: warning: object file (Release/obj.target/hmd/src/platform/mac/LibOVR/Src/Util/Util_Interface.o) was built for newer OSX version (10.7) than being linked (10.5)
ld: warning: object file (Release/obj.target/hmd/src/platform/mac/LibOVR/Src/Util/Util_LatencyTest2Reader.o) was built for newer OSX version (10.7) than being linked (10.5)
ld: warning: object file (Release/obj.target/hmd/src/platform/mac/LibOVR/Src/Util/Util_Render_Stereo.o) was built for newer OSX version (10.7) than being linked (10.5)
node-hmd@0.2.1 node_modules/node-hmd
```

不过，有最后一行就够了。

## Step 2: Node.js Oculus Hello, World

现在，我们就可以写一个Hello, World了，直接来官方的示例：

```
var hmd = require('node-hmd');

var manager = hmd.createManager("oculusrift");

manager.getDeviceInfo(function(err, deviceInfo) {
  if(!err) {
    console.log(deviceInfo);
  }
  else {
    console.error("Unable to retrieve device information.");
  }
});

manager.getDeviceOrientation(function(err, deviceOrientation) {
```

```
if(!err) {
    console.log(deviceOrientation);
}
else {
    console.error("Unable to retrieve device orientation.");
}
});
```

运行之前，记得先连上你的Oculus，会有类似于下面的结果：

```
{ CameraFrustumFarZInMeters: 2.5,
  CameraFrustumHFovInRadians: 1.29154372215271,
  CameraFrustumNearZInMeters: 0.4000000059604645,
  CameraFrustumVFovInRadians: 0.942477822303772,
  DefaultEyeFov:
    [ { RightTan: 1.0923680067062378,
      LeftTan: 1.0586576461791992,
      DownTan: 1.3292863368988037,
      UpTan: 1.3292863368988037 },
      { RightTan: 1.0586576461791992,
      LeftTan: 1.0923680067062378,
      DownTan: 1.3292863368988037,
      UpTan: 1.3292863368988037 } ],
  DisplayDeviceName: '',
  DisplayId: 880804035,
  DistortionCaps: 66027,
  EyeRenderOrder: [ 1, 0 ],
  ...
}
```

接着，我们就可以实时返回这些数据了。

### Step 3: Node Oculus WebSocket

在网上看到<http://laht.info/WebGL/DK2Demo.html> 这个虚拟现实的电影，并且发现了它有一个WebSocket，然而它是Java写的，只能拿来当参考代码。

现在我们就可以写一个这样的Web Services，用的仍然是Express + Node.js + WS。

```
var hmd = require("node-hmd"),
```

```

    express = require("express"),
    http = require("http").createServer(),
    WebSocketServer = require('ws').Server,
    path = require('path');

// Create HMD manager object
console.info("Attempting to load node-hmd driver: oculusrift");
var manager = hmd.createManager("oculusrift");
if (typeof(manager) === "undefined") {
    console.error("Unable to load driver: oculusrift");
    process.exit(1);
}
// Instantiate express server
var app = express();
app.set('port', process.env.PORT || 3000);

app.use(express.static(path.join(__dirname + '/', 'public')));
app.set('views', path.join(__dirname + '/public/', 'views'));
app.set('view engine', 'jade');

app.get('/demo', function (req, res) {
    'use strict';
    res.render('demo', {
        title: 'Home'
    });
});

// Attach socket.io listener to the server
var wss = new WebSocketServer({server: http});
var id = 1;

wss.on('open', function open() {
    console.log('connected');
});

// On socket connection set up event emitters to automatically push the HMD orientation data
wss.on("connection", function (ws) {
    function emitOrientation() {
        id = id + 1;
        var deviceQuat = manager.getDeviceQuatSync();
        var devicePosition = manager.getDevicePositionSync();

        var data = JSON.stringify({
            id: id,
            quat: deviceQuat,

```

```

        position: devicePosition
    });

    ws.send(data, function (error) {
        //it's a bug of websocket, see in https://github.com/
websockets/ws/issues/337
    });
}

var orientation = setInterval(emitOrientation, 1000);

ws.on("message", function (data) {
    clearInterval(orientation);
    orientation = setInterval(emitOrientation, data);
});

ws.on("close", function () {
    setTimeout(null, 500);
    clearInterval(orientation);
    console.log("disconnect");
});
});

// Launch express server
http.on('request', app);
http.listen(3000, function () {
    console.log("Express server listening on port 3000");
});

```

总之，就是连上的时候不断地发现设备的数据：

```

var data = JSON.stringify({
    id: id,
    quat: deviceQuat,
    position: devicePosition
});

ws.send(data, function (error) {
    //it's a bug of websocket, see in https://github.com/websocket
ts/ws/issues/337
});

```

上面有一行注释是我之前一直遇到的一个坑，总之需要callback就是了。

## Step 4: Oculus Effect + DK2 Control

在之前的版本中，Three.js都提供了Oculus的Demo，当然只能用来看看。并且交互的接口是HTTP，感觉很难玩。

### Three.js DK2Controls

这时，我们就需要根据上面传过来的四元数（Quaternions）与欧拉角（Euler angles）来作相应的处理。

```
{
  "position": {
    "x": 0.020077044144272804,
    "y": -0.0040545957162976265,
    "z": 0.16216422617435455
  },
  "quat": {
    "w": 0.10187230259180069,
    "x": -0.02359195239841938,
    "y": -0.99427556991577148,
    "z": -0.021934293210506439
  }
}
```

### 欧拉角与四元数

（ps： 如果没copy好，麻烦提出正确的说法，原谅我这个挂过高数的人。我只在高中的时候，看到这些资料。）

欧拉角是一组用于描述刚体姿态的角度，欧拉提出，刚体在三维欧氏空间中的任意朝向可以由绕三个轴的转动复合生成。通常情况下，三个轴是相互正交的。

对应的三个角度又分别成为roll（横滚角）、pitch（俯仰角）和yaw（偏航角），就是上面的postion里面的三个值。

```
roll = (rotation about Z);
pitch = (rotation about (Roll • Y));
```



```
yaw = (rotation about (Pitch • Raw • Z));”
```

– 引自《Oculus Rift In Action》

转换成代码：

```
this.headPos.set(sensorData.position.x * 10 - 0.4, sensorData.position.y * 10 + 1.75, sensorData.position.z * 10 + 10);
```

四元数是由爱尔兰数学家威廉·卢云·哈密顿在1843年提出的数学概念。

从明确的角度而言，四元数是复数的不可交换延伸。如把四元数的集合考虑成多维实数空间的话，四元数就代表着一个四维空间，相对于复数为二维空间。

反正就是用于描述三维空间的旋转变换。

结合下面的代码：

```
this.headPos.set(sensorData.position.x * 10 - 0.4, sensorData.position.y * 10 + 1.75, sensorData.position.z * 10 + 10);  
this.headQuat.set(sensorData.quat.x, sensorData.quat.y, sensorData.quat.z, sensorData.quat.w);  
  
this.camera.setRotationFromQuaternion(this.headQuat);  
this.controller.setRotationFromMatrix(this.camera.matrix);
```

就是，我们需要设置camera和controller的旋转。

这使我有足够的理由相信Oculus就是一个手机 + 一个6轴运动处理组件的升级板——因为，我玩过MPU6050这样的传感器，如图3所示。

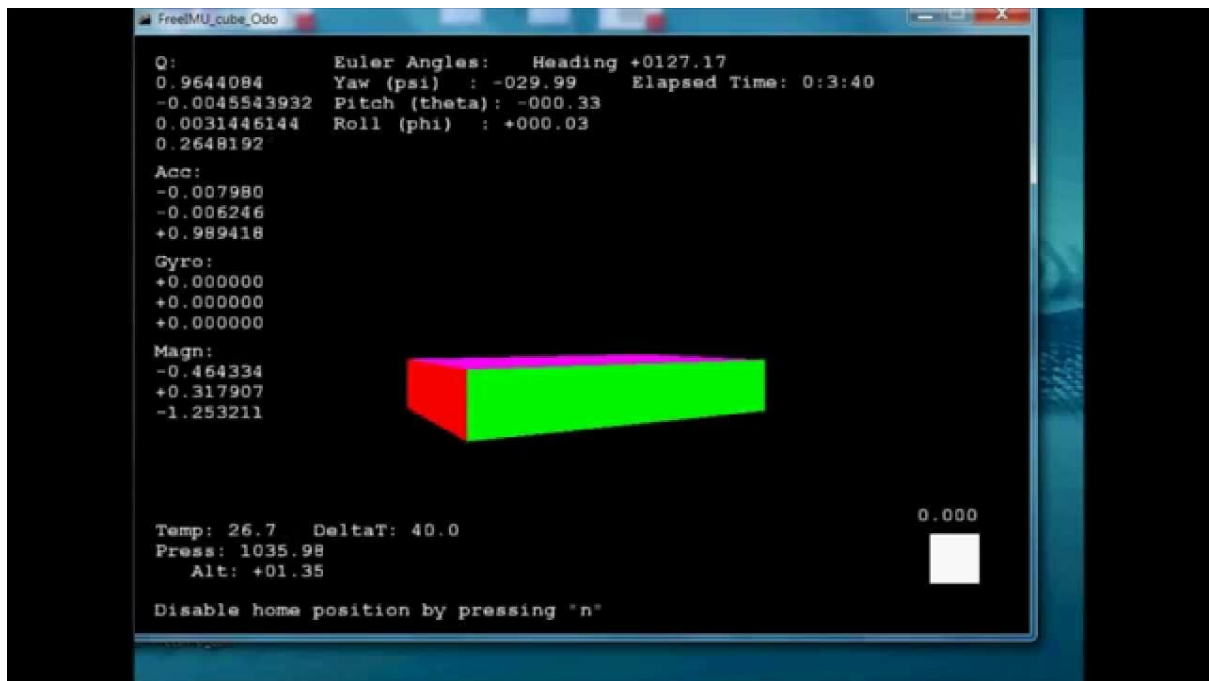


图3 Oculus 6050

## Three.js DK2Controls

虽然下面的代码不是我写的，但是还是简单地说一下。

```

/*
Copyright 2014 Lars Ivar Hatledal
Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
you may not use this file except in compliance with the License.
You may obtain a copy of the License at
http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
Unless required by applicable law or agreed to in writing, softw
are
distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS
,
WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or
implied.
See the License for the specific language governing permissions
and
limitations under the License.
*/
THREE.DK2Controls = function (camera) {

```

```

this.camera = camera;
this.ws;
this.sensorData;
this.lastId = -1;

this.controller = new THREE.Object3D();

this.headPos = new THREE.Vector3();
this.headQuat = new THREE.Quaternion();

var that = this;
var ws = new WebSocket("ws://localhost:3000/");
ws.onopen = function () {
    console.log("### Connected ###");
};

ws.onmessage = function (evt) {
    var message = evt.data;
    try {
        that.sensorData = JSON.parse(message);
    } catch (err) {
        console.log(message);
    }
};

ws.onclose = function () {
    console.log("### Closed ###");
};

this.update = function () {

    var sensorData = this.sensorData;
    if (sensorData) {
        var id = sensorData.id;
        if (id > this.lastId) {
            this.headPos.set(sensorData.position.x * 10 - 0.4
, sensorData.position.y * 10 + 1.75, sensorData.position.z * 10 +
10);

            this.headQuat.set(sensorData.quat.x, sensorData.q
uat.y, sensorData.quat.z, sensorData.quat.w);

            this.camera.setRotationFromQuaternion(this.headQu
at);

            this.controller.setRotationFromMatrix(this.camera
.matrix);
        }
    }
}

```

```

        this.lastId = id;
    }

    this.camera.position.addVectors(this.controller.position,
    this.headPos);
    if (this.camera.position.y < -10) {
        this.camera.position.y = -10;
    }

    if (ws) {
        if (ws.readyState === 1) {
            ws.send("get\n");
        }
    }

    };
};
};

```

打开WebSocket的时候，不断地获取最新的传感器状态，然后update。谁在调用update方法？是Three.js。

我们需要在初始化代码里初始化control:

```

var oculusControl;

function init() {
    ...
    oculusControl = new THREE.DK2Controls( camera );
    ...
}

```

并且不断地调用update方法。

```

function animate() {
    requestAnimationFrame( animate );
    render();
    stats.update();
}
function render() {
    oculusControl.update( clock.getDelta() );
    THREE.AnimationHandler.update( clock.getDelta() * 100 );
}

```

```
camera.useQuaternion = true;
camera.matrixWorldNeedsUpdate = true;

effect.render(scene, camera);
}
```

最后，添加相应的KeyHandler就好了。

## Step 5: Three.js KeyHandler

KeyHandler对于习惯了Web开发的人来说就比较简单了：

```
this.onKeyDown = function (event) {
  switch (event.keyCode) {
    case 87: //W
      this.wasd.up = true;
      break;
    case 83: //S
      this.wasd.down = true;
      break;
    case 68: //D
      this.wasd.right = true;
      break;
    case 65: //A
      this.wasd.left = true;
      break;
  }
};

this.onKeyUp = function (event) {
  switch (event.keyCode) {
    case 87: //W
      this.wasd.up = false;
      break;
    case 83: //S
      this.wasd.down = false;
      break;
    case 68: //D
      this.wasd.right = false;
      break;
    case 65: //A
      this.wasd.left = false;
      break;
  }
}
```

```
};
```

然后就是“万恶”的if语句了：

```
if (this.wasd.up) {
    this.controller.translateZ(-this.translationSpeed * delta);
}

if (this.wasd.down) {
    this.controller.translateZ(this.translationSpeed * delta);
}

if (this.wasd.right) {
    this.controller.translateX(this.translationSpeed * delta);
}

if (this.wasd.left) {
    this.controller.translateX(-this.translationSpeed * delta);
}

this.camera.position.addVectors(this.controller.position, this.headPos);

if (this.camera.position.y < -10) {
    this.camera.position.y = -10;
}
```

快接上你的HMD试试吧。

# 手工制作照片地图

## 1.概况

### 1.1 背景：把照片放在地图上

我使用的Nokia Lumia 920没有一个好的照片应用，而我当时也没有钱换一个新手机。

### 1.2 Showcase（见图1）

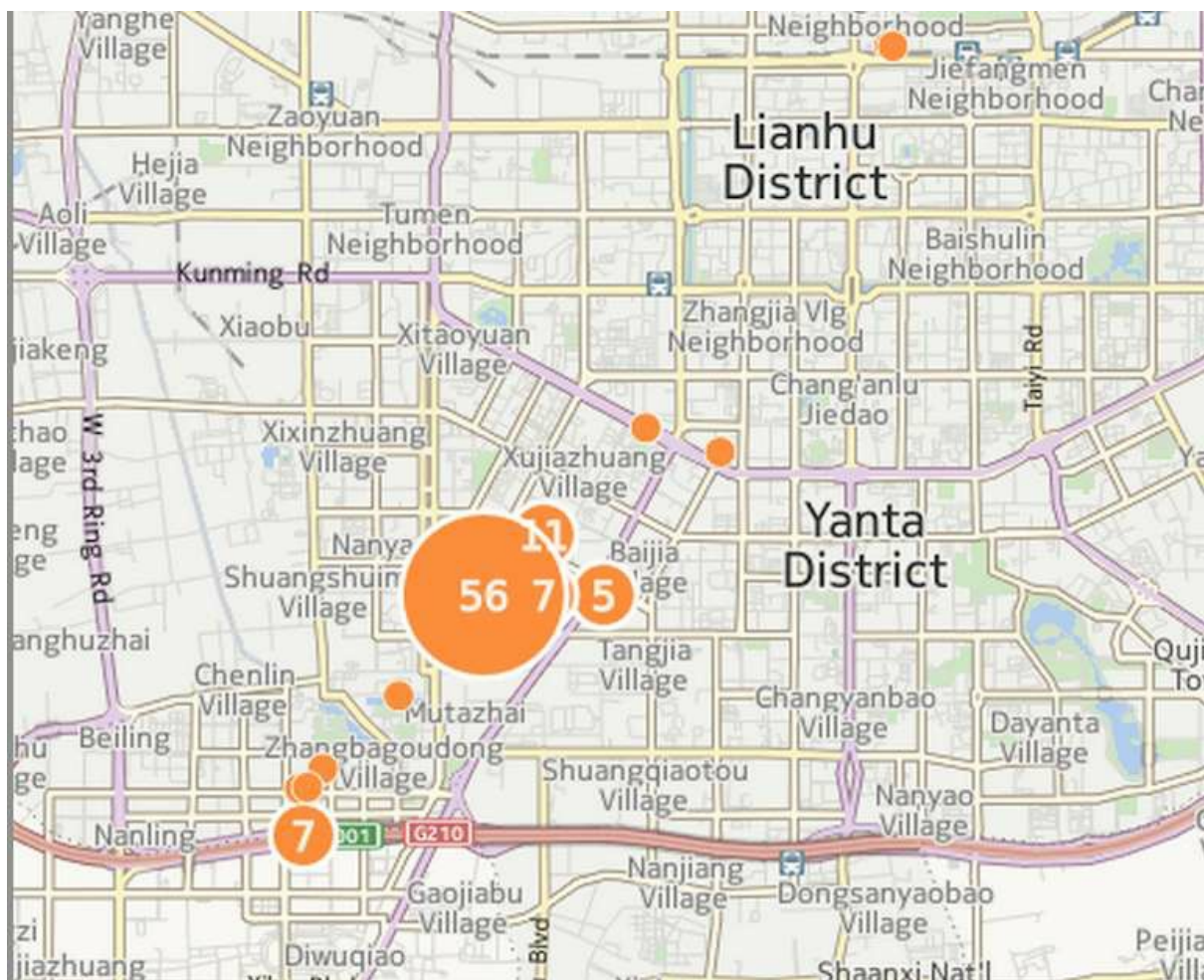


图1 Phodal's Image

### 1.3 框架： EXIF & ExifRead & CartoDB

#### EXIF

可交换图像文件常被简称为EXIF（exchangeable image file format），是专门为数码相机的照片设定的，可以记录数码照片的属性信息和拍摄数据。

EXIF信息以0xFFE1作为开头标记，后两个字节表示EXIF信息的长度。所以EXIF信息最大为64 kB，而内部采用TIFF格式。

#### ExifRead



来自官方的简述:

**Python library to extract EXIF data from tiff and jpeg files.**

## ExifRead安装

```
pip install exifread
```

## ExifRead Exif.py

官方写了一个exif.py的command可直接查看照片信息。

```
EXIF.py images.jpg
```

## CartoDB

Create dynamic maps, analyze and build location aware and geospatial applications with your data using the power of PostGIS in the cloud.

## 2 步骤

### Step 1: 解析读取照片信息

简单的说, 就是我们可以创建包含位置信息的内容。

主要步骤如下:

- 需要遍历自己的全部图片文件。
- 解析照片信息。
- 生成地理信息文件。
- 上传到cartodb。

## Python 遍历文件

代码如下，来自于《Python Cookbook》。

```
import os, fnmatch
def all_files(root, patterns='*', single_level=False, yield_folders=False):
    patterns = patterns.split(';')
    for path, subdirs, files in os.walk(root):
        if yield_folders:
            files.extend(subdirs)
        files.sort()
        for name in files:
            for pattern in patterns:
                if fnmatch.fnmatch(name, pattern):
                    yield os.path.join(path, name)
                    break
            if single_level:
                break
```

## Python 解析照片信息

直接从照片中提取的信息是：

```
[34, 12, 51513/1000]
```

也就是：

```
N 34, 13' 12.718
```

几度几分几秒的形式，我们需要转换为：

```
34.2143091667
```

具体的大致就是：

```
def parse_gps(titude):
    first_number = titude.split(',')[0]
    second_number = titude.split(',')[1]
    third_number = titude.split(',')[2]
    third_number_parent = third_number.split('/')[0]
    third_number_child = third_number.split('/')[1]
```

```
    third_number_result = float(third_number_parent) / float(third_number_child)
    return float(first_number) + float(second_number)/60 + third_number_result/3600
```

也就是我们需要将second/60，还有minutes/3600。

## Python 提取照片信息生成文件

```
import json
import exifread
import os, fnmatch
from exifread.tags import DEFAULT_STOP_TAG, FIELD_TYPES
from exifread import process_file, __version__

def all_files(root, patterns='*', single_level=False, yield_folders=False):
    patterns = patterns.split(';')
    for path, subdirs, files in os.walk(root):
        if yield_folders:
            files.extend(subdirs)
        files.sort()
        for name in files:
            for pattern in patterns:
                if fnmatch.fnmatch(name, pattern):
                    yield os.path.join(path, name)
                    break
            if single_level:
                break

def parse_gps(titude):
    first_number = titude.split(',')[0]
    second_number = titude.split(',')[1]
    third_number = titude.split(',')[2]
    third_number_parent = third_number.split('/')[0]
    third_number_child = third_number.split('/')[1]
    third_number_result = float(third_number_parent) / float(third_number_child)
    return float(first_number) + float(second_number)/60 + third_number_result/3600

jsonFile = open("gps.geojson", "w")
jsonFile.writelines('{\n"type": "FeatureCollection","features": [\n')
```

```

def write_data(paths):
    index = 1
    for path in all_files('./' + paths, '*.jpg'):
        f = open(path[2:], 'rb')
        tags = exifread.process_file(f)
        # jsonFile.writelines('"type": "Feature","properties": {"c
cartodb_id":"' + str(index) + '"},"geometry": {"type": "Point","coord
inates": [')
        latitude = tags['GPS GPSLatitude'].printable[1:-1]
        longitude = tags['GPS GPSLongitude'].printable[1:-1]
        print latitude
        print parse_gps(latitude)
        # print tags['GPS GPSLongitudeRef']
        # print tags['GPS GPSLatitudeRef']
        jsonFile.writelines('{"type": "Feature","properties": {"c
artodb_id":"' + str(index) + '"})
        jsonFile.writelines(',"OS":"' + str(tags['Image Software'
]) + '","Model":"' + str(tags['Image Model']) + '","Picture":"' + s
tr(path[7:]) + '"')
        jsonFile.writelines('},"geometry": {"type": "Point","coor
dinates": [' + str(parse_gps(longitude)) + ',' + str(
        parse_gps(latitude)) + ']}},\n')
        index += 1

write_data('imgs')

jsonFile.writelines('']}\n')
jsonFile.close()

```

## Step 2: 上传数据

注册CartoDB，然后上传数据。

# D3.js打造技能树

## 1 概况

### 1.1 背景

在开始设计新的技能树——[Sherlock](#) 的同时，结合一下原有的技能树，说说如何去设计，新的技能树还很丑。

### 1.2 Showcase（见图1）

代码见：<https://github.com/phodal/sherlock>

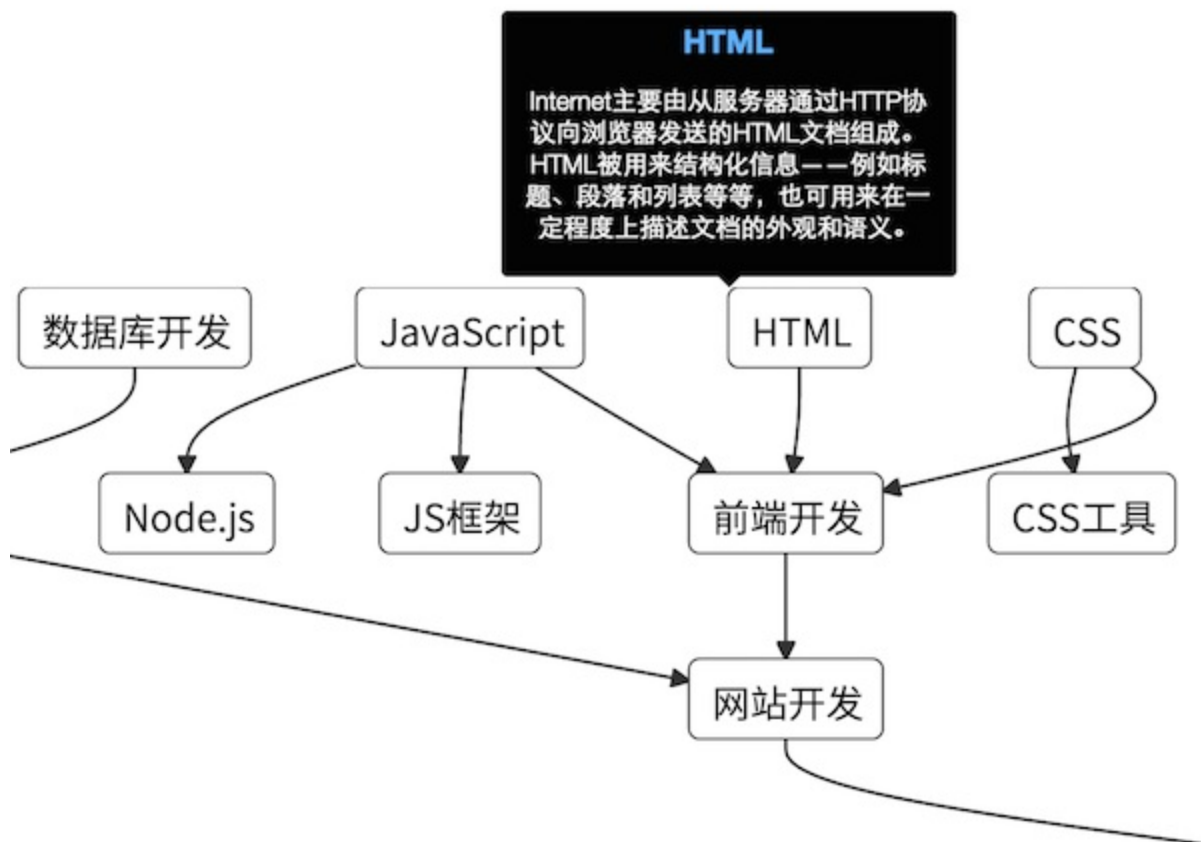


图1 Sherlock

### 1.3 Graphviz

Graphviz（Graph Visualization Software的缩写）是一个由AT&T实验室启动的开源工具包，用于绘制DOT语言脚本描述的图形。它也提供了供其他软件使用的库。Graphviz是一个自由软件，其授权为Eclipse Public License。其Mac版本曾经获得2004年的苹果设计奖。

一个简单的示例代码如下：

```
graph example1 {
    Server1 -- Server2
    Server2 -- Server3
    Server3 -- Server1
}
```

执行编译后：

```
dot -Tjpg lz.dot -o lz.jpg
```

就会生成如图2所示的图片。

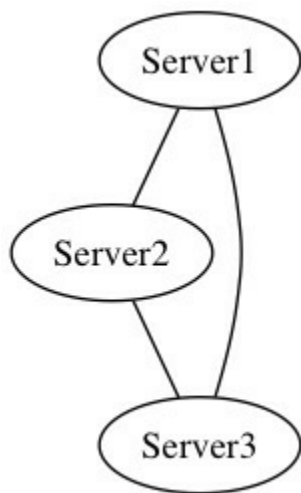


图2 lz

接着我们便可以建立一个简单的模型来构建我们的技能树。

## 2 步骤

### Step 1: 打造简单的技能树

先以JavaScript全栈做一个简单的示例，它们可能存在下面的依赖关系：

- “JavaScript” -> “Web前端”
- “HTML” -> “Web前端”
- “CSS” -> “Web前端”
- “Web前端” -> “Web开发”
- “JavaScript” -> “Node.js” -> “Web服务端”
- “SQL/NoSQL” -> “Web服务端”

- “Web Server-Side” -> “Web开发”

即Web前端依赖于JavaScript、HTML、CSS，而Node.js依赖于JavaScript，当然我们也需要数据的支持，大部分的网站都是数据驱动型的开发。而构成完成的开发链的则是前端 + 服务端。

于是我们有了这张图（见图3）：

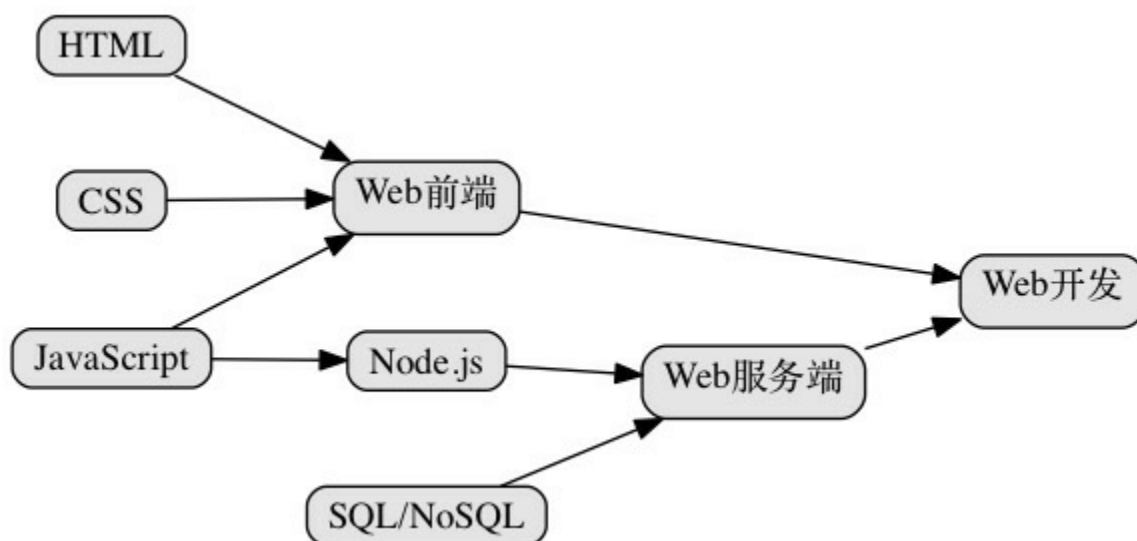


图3 Tree

而我们的代码是这样的：

```
digraph tree
{
    nodesep=0.5;
    charset="UTF-8";
    rankdir=LR;
    fixedsize=true;
    node [style="rounded, filled", width=0, height=0, shape=box, fillcolor="#E5E5E5", concentrate=true]
    "JavaScript" -> "Web前端"
    "HTML" -> "Web前端"
    "CSS" -> "Web前端"
    "Web前端" -> "Web开发"
    "JavaScript" -> "Node.js" -> "Web服务端"
    "SQL/NoSQL" -> "Web服务端"
    "Web服务端" -> "Web开发"
```



```
}
```

上面举出的是一个简单的例子，对应的我们可以做一些更有意思的东西，比如将dot放到Web上，详情见下一篇。

### Step 3: D3.js Tooltipster

使用D3.js与Darge-d3构建一个简单的技能树的时候，需要一个简单的类似于小贴士的插件。



图4 Tooltips

### Tooltipster

Tooltipster是一个jQuery tooltip 插件，兼容Mozilla Firefox、Google Chrome、IE8+。

简单示例html:

```
<section class="container tooltip" title="Parent container">
```

```
<a href="http://google.com" class="tooltip" title="Get your G  
oogle on">Google</a>  
</section>
```

简单示例`js:

```
$(document).ready(function() {  
    $('.tooltip').tooltipster();  
});
```

D3.js、Tooltipster与Requirejs的配置如下所示:

```
require.config({  
    baseUrl: 'app',  
    paths: {  
        jquery: 'lib/jquery-2.1.3',  
        d3: 'lib/d3.min',  
        text: 'lib/text',  
        'jquery.tooltipster': 'lib/jquery.tooltipster.min'  
    },  
    'shim': {  
        'jquery.tooltipster': {  
            deps: ['jquery']  
        }  
    }  
});
```

## 整合代码

最后代码如下所示:

```
inner.selectAll('g.node')  
    .each(function (v, id) {  
        g.node(v).books = Utils.handleEmptyDocs(g.node(v).books);  
        g.node(v).links = Utils.handleEmptyDocs(g.node(v).links);  
  
        var data = {  
            id: id,  
            name: v,  
            description: g.node(v).description,  
            books: g.node(v).books,  
            links: g.node(v).links
```

```
};  
var results = lettuce.Template.tmpl(description_template, data);  
  
$(this).tooltipster({  
  content: $(results),  
  contentAsHTML: true,  
  position: 'left',  
  animation: 'grow',  
  interactive: true});  
$(this).find('rect').css('fill', '#ecf0f1');  
});
```

# 技术雷达趋势

## 1 概况

### 1.1 背景

出于一些原因，我需要构建一个项目组相关的技术趋势图。首先也是想到了 **ThoughtWorks 技术雷达**，然而我也发现了技术雷达只会发现一些新出现的技术，以及其对应的一些趋势。对于现有的技术栈的一些趋势不够明显，接着就只能去构建一个新的技术趋势图。

当然首选的框架也是D3.js，似乎会有一些更好的工具，但是并没有去尝试。

### 1.2 Showcase

在线预览：<http://phodal.github.io/techstack>

最后的效果如图1所示。

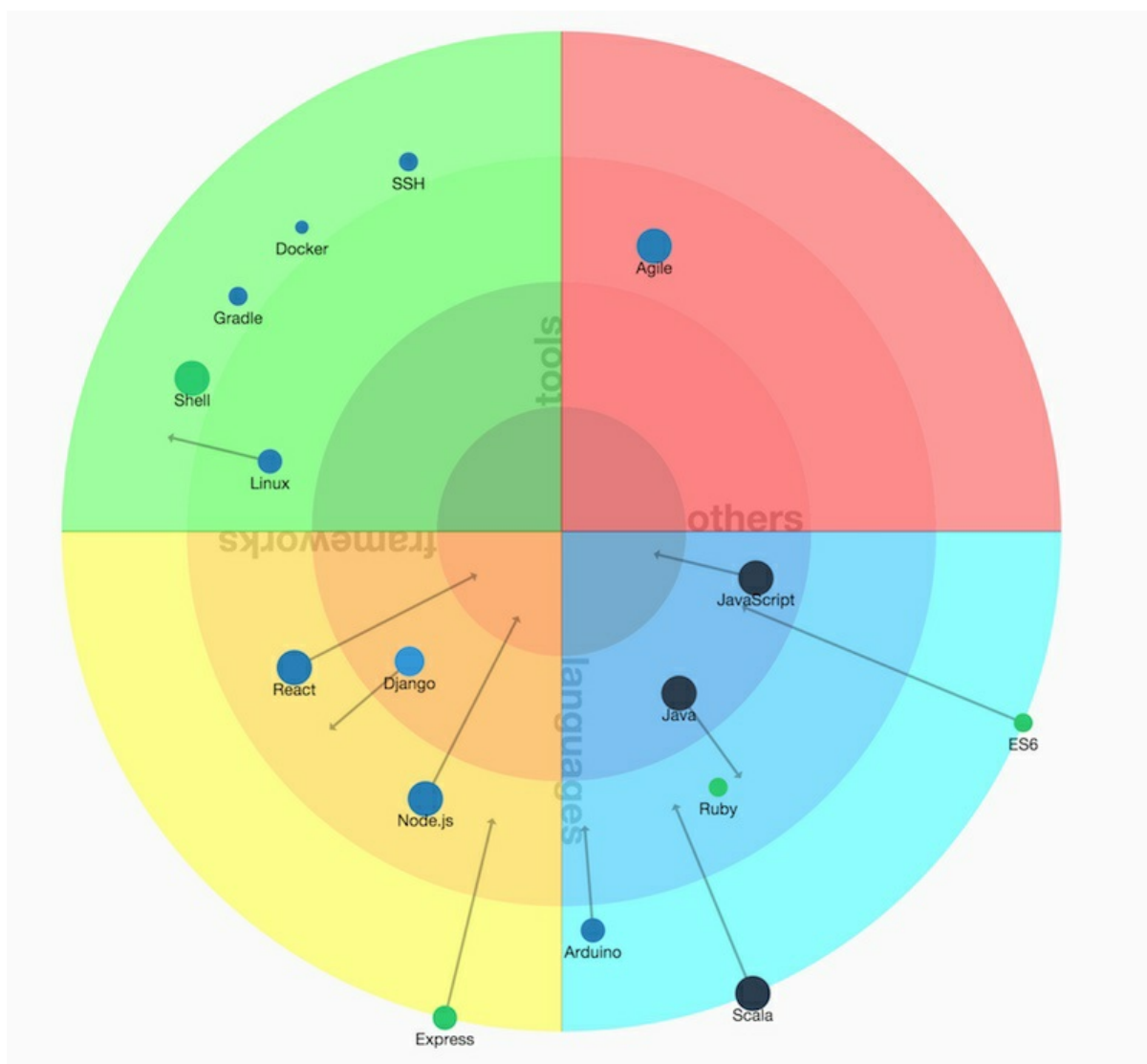


图1: Screenshot

## 2 步骤

### Step 1: Schema与原始代码

最开始的代码是基于<https://github.com/simonellistonball/techradar>这个库的，但是这其中的数据都是写好的。而在找到这个库之前，我也定义好了我的数据应该有的样子：

```
{
  "name": "Java",
  "important": 5,
  "usage": 5,
  "current": 4,
  "future": 3,
  "description": "-----"
}
```

对就于每个技术栈都会有名字、重要程度、使用程度、当前级别、未来级别、描述的字段。毕竟技术是有其应该有的趋势的，如果仅仅只是在上面用一些图形来表示可能又不够。

接着，又按照不同的维度区分为language、others、tools、frameworks四个维度。

```
{
  "language": [
    {
      "name": "Java",
      "important": 5,
      "usage": 5,
      "current": 4,
      "future": 3,
      "description": "-----"
    }
  ],
  "tools": [
    {
      "name": "Linux",
      "important": 3,
      "usage": 3,
      "current": 3,
      "future": 2,
      "description": "-----"
    }
  ],
  "others": [
    {
      "name": "Agile",
      "important": 3,
      "usage": 5,
      "current": 3,

```

```

        "future": 3,
        "description": "-----"
    }
],
"frameworks": [
    {
        "name": "Node.js",
        "important": 3,
        "usage": 5,
        "current": 3,
        "future": 5,
        "description": "-----"
    }
]
}

```

而在上述的版本中，则有了我想要的，尽管数据不合适，但是还是可以改的。

## Step 2: 处理数据

然后，我们的主要精力就是在`parse`上面的数据中，取出每个数据，按照不同的维度去放置技术栈，并进行一些转换。

```

var results = [];
for (var quadrant in data) {
    $.each(data[quadrant], function (index, skill) {
        results.push({
            name: skill.name,
            important: skill.important,
            usage: skill.usage,
            description: skill.description,
            trend: entry(quadrant, convertFractions(skill.current), convertFractions(skill.future))
        });
    });
}

```

# 文本转Logo

## 1 概况

### 1.1 背景

在设计技能树的时候需要做一些简单的Logo，方便我们来识别，这时候就想到了PIL。加上一些简单的圆角，以及特殊的字体，就可以构成一个简单的Logo。做成的图标看上去还不错。

### 1.2 ShowCase（见图1）

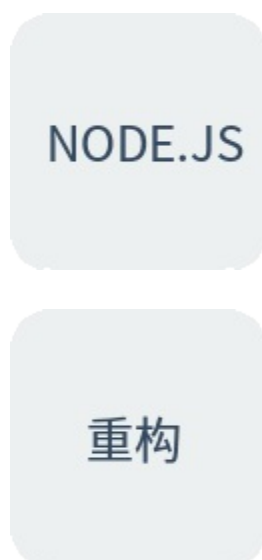






图1 Logo

代码见:<https://github.com/phodal/text2logo>

### 1.3 需求说明

简单地说一些我们的附加需求:

- 圆角。
- 色彩（自动）。

## 2 步骤

### Step 1: Python 文字转Logo实战

一个简单的PIL生成图片的代码如下:

```
# -*- coding: utf-8 -*-  
from PIL import Image, ImageDraw, ImageFont  
  
img = Image.new('L', (128, 128), 255)  
draw = ImageDraw.Draw(img)  
text_to_draw = unicode('xxs', 'utf-8')
```

```
font = ImageFont.truetype('fonts/NotoSansCJKsc-Regular.otf', 12)
draw.text((2, 2), text_to_draw, font=font)
del draw

img.save('build/image.png')
```

## 圆角代码

我们需要的是在上面的代码上加上一个圆角的功能，于是Google到了这个函数。

```
def add_corners(im, rad):
    circle = Image.new('L', (rad * 2, rad * 2), 0)
    image = ImageDraw.Draw(circle)
    image.ellipse((0, 0, rad * 2, rad * 2), fill=255)
    alpha = Image.new('L', im.size, 255)
    w, h = im.size
    alpha.paste(circle.crop((0, 0, rad, rad)), (0, 0))
    alpha.paste(circle.crop((0, rad, rad, rad * 2)), (0, h - rad)
    )
    alpha.paste(circle.crop((rad, 0, rad * 2, rad)), (w - rad, 0)
    )
    alpha.paste(circle.crop((rad, rad, rad * 2, rad * 2)), (w - r
ad, h - rad))
    im.putalpha(alpha)
    return im
```

## 颜色配置

在Github上找到了一个配色还不错的CSS，将之改为color.Ini，在里面配置了不同色彩与文字、前景的有关关系等，如：

```
[Color]
turquoise: #1abc9c,#ecf0f1
greenSea: #16a085,#ecf0f1

[Text]
自动化测试: auto_test
前端开发: web_front_develop
```

读取配置则用的是ConfigParser:

```
import ConfigParser

ConfigColor = ConfigParser.ConfigParser()
ConfigColor.read("./color.ini")

bg_colors = []
font_colors = []

for color_name, color in ConfigColor.items('Color'):
    bg_colors.append(color.replace('#', '').split(',')[0])
    font_colors.append(color.replace('#', '').split(',')[1])

colors_length = ConfigColor.items('Color').__len__()
```

最后就可以得到我们想要的图片了。

# 欢迎来到异步社区！

## 异步社区的来历

异步社区([www.epubit.com.cn](http://www.epubit.com.cn))是人民邮电出版社旗下IT专业图书旗舰社区，于2015年8月上线运营。

异步社区依托于人民邮电出版社20余年的IT专业优质出版资源和编辑策划团队，打造传统出版与电子出版和自出版结合、纸质书与电子书结合、传统印刷与POD按需印刷结合的出版平台，提供最新技术资讯，为作者和读者打造交流互动的平台。



## 社区里都有什么？

### 购买图书

我们出版的图书涵盖主流IT技术，在编程语言、Web技术、数据科学等领域有众多经典畅销图书。社区现已上线图书1000余种，电子书400多种，部分新书实现纸书、电子书同步出版。我们还会定期发布新书书讯。

### 下载资源

社区内提供随书附赠的资源，如书中的案例或程序源代码。

另外，社区还提供了大量的免费电子书，只要注册成为社区用户就可以免费下载。


## 与作译者互动

很多图书的作译者已经入驻社区，您可以关注他们，咨询技术问题；可以阅读不断更新的技术文章，听作译者和编辑畅聊好书背后有趣的故事；还可以参与社区的作者访谈栏目，向您关注的作者提出采访题目。

## 灵活优惠的购书

您可以方便地下单购买纸质图书或电子图书，纸质图书直接从人民邮电出版社书库发货，电子书提供多种阅读格式。

对于重磅新书，社区提供预售和新书首发服务，用户可以第一时间买到心仪的新书。

用户帐户中的积分可以用于购书优惠。100积分=1元，购买图书时，在  里填入可使用的积分数值，即可扣减相应金额。

### 特别优惠

购买本电子书的读者专享异步社区优惠券。使用方法：注册成为社区用户，在下单购书时输入“**57AWG**”，然后点击“使用优惠码”，即可享受电子书8折优惠（本优惠券只可使用一次）。

## 纸电图书组合购买

社区独家提供纸质图书和电子书组合购买方式，价格优惠，一次购买，多种阅读选择。



## 软技能：代码之外的生存指南

[美]约翰·Z·森梅兹 (John Z. Sonmez) (作者)

王小刚 (译者)

杨海玲 (责任编辑)



分享

6

推荐



想读

9.0K

阅读

这是一本真正从“人”（而非技术或非管理）的角度关注软件开发人员自身发展的书。书中论述的内容既涉及生活习惯，又包括思维方式，凸显技术中“人”的因素，全面讲解软件行业从业人员所需知道的所有“软技能”。

本书聚焦于软件开发人员生活的方方面面，从揭秘面试的流程到精耕细作出一份杀手级简历，从创建大受欢迎的博客到打造你的个人品牌，从提高工作效率到与“拖延症”做斗争，甚至包括如何投资不动产，如何关注自己的健康。

本书共分为职业篇、自我营销篇、学习篇、生产力篇、理财篇、健身篇、精神篇等七篇，概括了软件行业从业人员所需的“软技能”。

● 纸质版 ¥59.00 **¥46.02** (7.8折)

● 电子版 **¥35.00**

● 电子版 + 纸质版 **¥59.00**

配套文件下载

现在购买

下载PDF样章

## 社区里还可以做什么？

### 提交勘误

您可以在图书页面下方提交勘误，每条勘误被确认后可以获得100积分。热心勘误的读者还有机会参与书稿的审校和翻译工作。

### 写作

社区提供基于Markdown的写作环境，喜欢写作的您可以在这一试身手，在社区里分享您的技术心得和读书体会，更可以体验自出版的乐趣，轻松实现出版的梦想。

如果成为社区认证作译者，还可以享受异步社区提供的作者专享特色服务。

### 会议活动早知道

您可以掌握IT圈的技术会议资讯，更有机会免费获赠大会门票。

## 加入异步

扫描任意二维码都能找到我们：



异步社区





微信订阅号



微信服务号



官方微博



QQ群：368449889

社区网址：[www.epubit.com.cn](http://www.epubit.com.cn)

官方微信：异步社区

官方微博：@人邮异步社区，@人民邮电出版社-信息技术分社

投稿&咨询：[contact@epubit.com.cn](mailto:contact@epubit.com.cn)