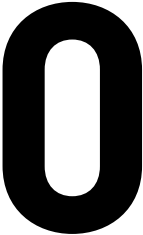




2





5











2018

2019

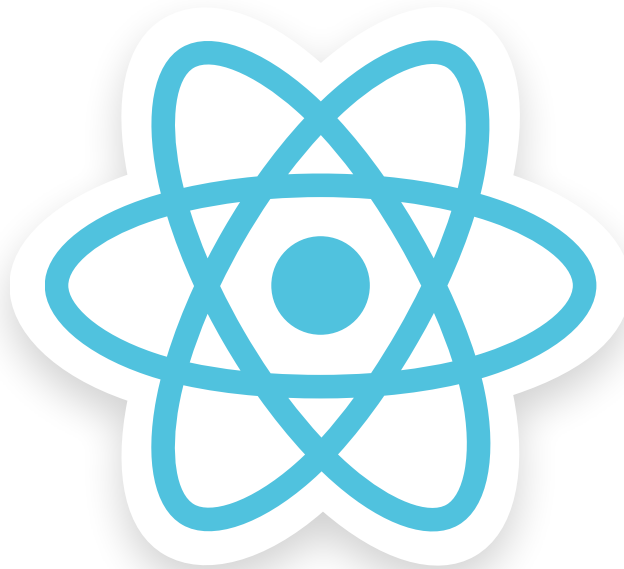
2012




Angular Beta 2 + Dart



VUE JS + ES6



~~React~~

Стек	reactjs + flux	angular2	polymer	riotjs	vuejs	aurelia	dart 	mailru feast/sdk	js-rdk	rdk
Индексация поисковиками	1 (при настройке серверсайд рендеринга)	2	1 ( <a href="http://stackoverflow.com/questions/19077665/is-polymer-seo-friendly">http://stackoverflow.com/questions/19077665/is-polymer-seo-friendly</a> )	2	1 (в интернетах есть примеры)		1 (надо настроить серверсад рендеринг для поисковиков и первых отдач)	1 (при настройке серверсайд рендеринга)		2
Размер	1 (150k?)	0 (700k max minified) 1 (250k пример с шаблоном и биндингом minified)	2 (41-330k)	2 (8kb minified gzipped)	2 (25kb min+gzip)		1 (разумно собирается но есть небольшой оверхед)	1,5		2
Скорость первого кадра, полной загрузки	?	?	? (как оценить? для разных браузеров по-разному)	?	?		2 (как настроим)	1,2 (сугубо по ощущениям + там есть jq)		1,5
Скорость навигации	?	?	?	?	?		? (сложно сказать, зависит от реализации)	1,5		1
Тестируемость	2	2	2 (unit, [ui])	0.5 (karma)	2		2 (тулзы от языка)	1,8		0
Компоненты	2	2	2	2	2		0 (из приличного нашёл только полимер дарт, надо писать)	2 (с будущей поддержкой виртуал дома)		1
Порог входа для html/js девелопера	1	0	1.5 (Shadow dom кажется своеобразным)	2	2		1 (если выбрать правильный движок шаблонов то ок)	1,4		0
Разделение верстки и логики	1	2	1 (логика всегда имеет отражение в разметке, роутер — параметризуемый тег)	0 (предлагают описывать компоненты в одном файле html+js и потом компилировать в js)	2 (можно описывать компоненты как в одном файле так и отдельно)		? (надо искать шаблонизатор)	1,8		1
i18n	1 (есть какие-то механизмы)	2	1 ( <a href="https://ebidel.github.io/i18n-msg/components/i18n-msg/">https://ebidel.github.io/i18n-msg/components/i18n-msg/</a> )	1	0.5 (есть третьи плагины)		? (по любому придётся писать руками и зависит от шаблонного движка)	0,5 (судя по fest)		1,5
Включение фич	2	2	2 ( <a href="https://www.polymer-project.org/1.0/docs/devguide/behaviors.html">https://www.polymer-project.org/1.0/docs/devguide/behaviors.html</a> )	2	2		1,5 (есть встроенный обсервабл)	? (не до конца понял их модели)		2
Документация	2	2	1.5 (много, но между версиями значительные изменения)	2	1.5		2	1,5 (всё есть в их гитхабе + коде)		0
Модульность	2	2	2	2	2		2	2		2
Дебаг	2	0	1 ( <a href="https://www.polymer-project.org/1.0/tools/overview.html">https://www.polymer-project.org/1.0/tools/overview.html</a> )	0.5 (чистый js)	2 (есть соурс мап и плагин для хрома)		2 (есть своя виртуальная машина)	0,5		1
Скорость разработки	1	2	1	1	2		1,5 (бонус от типизации)	1 (плюсы: js, хорошо собирать из готовых, минусы что-то своё дописать в feast — боль)		1
Model-view binding	2	2	2 (Polymer supports two-way data binding. For Polymer elements, the model is always the element itself)	2	2		1 (всё для этого есть, кроме шаблонов))	1 (наблонь готовы, модели не очень)		0
Routing	1	2	1 (n.b. carbon-route is still in beta.)	1	1.5		1,5 (есть общая либа)	? (не нашёл)		0
Server-side rendering support	2	2	? (подразумевается, что сгенерировать разметку можно как угодно)	2	1 (сам автор говорит что не работает, но есть умельцы которые заставили с помощью jsdom)		1,5 (есть vm которая в 3 раза быстрее ноды, по заявлениям, если будет нормальный шаблонный движок, будет ок)	1,5 (рендерит в строку + есть опыт mail.ru)		2
Offline First	1	?	1	1	1		1,7	1,8 (есть зачатки storage в стыковке к модели)		0
Total	24	24 (25)	22	23	26		21.7	22		18.5



















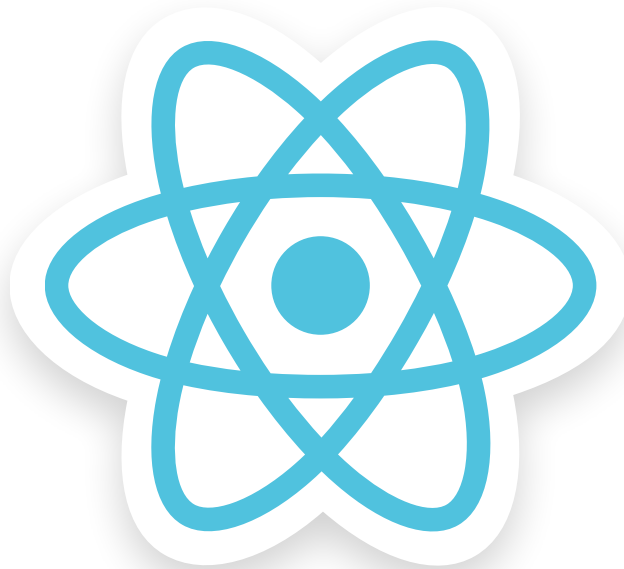




Angular Beta 2 + Dart



VUE JS + ES6



~~React~~