

饿了么重构

1. 用所学的 HTML + CSS 重构上述 URL 页面

说明：

- 1、兼容主流浏览器。
- 2、实现了该URL页面的所有功能，并适当增加了一些小改变。
- 3、自己封装了广告栏插件，达到复用的目的。
- 4、使用HTML + CSS3 + JS原生 完成该页面，没有使用任何库、插件或框架。
- 5、因为饿了么首页的商家菜单块在浏览器滚动时是异步刷新的，我仅做了若干个商家菜单供参考
- 6、饿了么LOGO拿不到原图，截图的分辨率太低，在IE浏览器上可能会无法显示。

改进点：

- 1、对于页面上所有元素的hover效果增加了transition过渡，使其看起来不是那么突兀。
- 2、在返回顶部按钮的基础上，增加了快速抵达页面底部的按钮，位于右侧工具栏返回顶部按钮下边,如图



起因：我自己在找首页底部的“加入我们”链接的时候，因为商家信息菜单的不停加载，总是要不停地下拉直到所有菜单加载完毕才能到达底部，所以我增加了到达底部按钮，点击后停止AJAX加载，然后到达底部。

- 3、增加了广告栏的自动播放功能，并且用户在鼠标切换时，下一次自动播放是从用户点击的页数开始。

- 4、当鼠标移动到商家信息区域时，会出现信息详情块，原页面如图：



当信息详情块有部分内容因浏览器窗口而遮挡时，该元素会采用动画的方式上移，改动后效果如下：



2、实现上述 URL 中「幻灯片」切换组件（页面中如果不显示则参考下图）

说明：写完基本功能后稍微封装了一下，做成了一个小插件adBar-plug，兼容主流浏览器，鼠标切换自动播放功能都有。

文件夹：adBar-plug，位于项目目录下

用法：

- 1、在script脚本中，使用函数adBar(speed)，参数为speed为自动播放间隔，1000 = 1s，若为0则停止自动播放。
- 2、在HTML代码中，加入如下代码即可：

```
<div class="main-top-ad commnWidth" id="main-top-ad">
  <div id="top-ad-img">
    <a href=""></a>
    <a href=""></a>
    <a href=""></a>
  </div>
</div><!-- main-top-ad end -->
```

根据需要加入任意数量的图片

```
<a href=""></a>
```

3、利用所学知识，从 ele.me 网站（包括 m.ele.me）中找出 3 个可改进的点

- 1、我认为可以在搜索栏加入搜索历史的功能和自动模糊匹配的功能，帮助用户找到自己印象中或者曾经光顾过的店家。
- 2、增加到达底部的按钮，这个功能我已经在重构项目中实现，可以帮助需要查看底部信息的用户快速到达底部，而不用等待瀑布流的菜单加载
- 3、可以读取用户的记录，然后当用户访问饿了么首页时，商家菜单优先展示用户曾经购买过的（多次）的商家。
- 4、在菜单左侧栏增加功能：猜你喜欢（根据买了这个的用户还买了那个的原则，推荐用户其他用户喜欢的商家）
- 5、在主界面商家菜单前面增加：饿了么推荐（类似于百度搜索时第一个推广链接），可以吸引有能力的商家竞标

4、为什么要选择做一个前端

背景：我今年大三，前端自学差不多有半年了吧。

大二那会儿玩的是cocos2dx的游戏引擎，同样是自学，独立完成了几个游戏项目，比如给了我人生第一桶金和第二桶金的两个游戏外包，也换来了我的Macbook。

后来转前端的起因是手游整体环境太浮躁了，很少有公司愿意好好地开发一款耐玩的游戏，都是快餐游戏，做快餐游戏有啥意思？

具体原因一是前端就业环境略好于手游，二是前端和设计很挂钩，作品美且功能丰富，给我的成就感远大于手游。再后来，学下去发现前端真的挺有趣的，移动端PC端通吃不说，JS配合Nodejs 更是前后端通吃，这么大一个领域，难道这不令人兴奋吗？

最近的话，上线了自己第一个独立完成的博客，又拿到了上海某个公司的校招offer（虽然拒签了），让我更加坚定要走前端的路了，而且还要走的更远。

说到底，每个前端工程师都有一颗设计师的心啊。