

营销H5技术标准

H5标准：外包管理

需要遵循

- 页面加入DNS预加载

```
< link rel="dns-prefetch" href="http://cdn.h5case.com.cn/">
```

质量标准

- 页面样式和设计图一致，误差不能超过3像素。注，误差超过3像素，要不方法有问题，要不工作不细致！

交付代码质量

- 页面布局优先使用固定宽度+绝对定位；在App中才考虑用屏幕宽度、REM布局+绝对定位
- 禁止REM + PX单位混用。（不同设备的font-size不一致，所以用px绝对值在不同的手机上样式不一样，会一直被挑战的）

页面动画

- 优先使用CSS3动画，CSS3位置移动动画。**禁止使用margin、left、top等属性**，优先使用transform移动
- 优先使用animate.css动画
- **禁止使用jquery.animate动画**，推荐使用velocity.js(<http://velocityjs.org/>)、tweenmax(<http://greensock.com/tweenmax>)、jquery.transit(<https://github.com/rstacruz/jquery.transit>)
- 建议开启css3 3d硬件加速

<https://segmentfault.com/q/1010000000535323>

<https://segmentfault.com/q/1010000002469451>

JS

- JS放到单独的文件中
- 分清window.onload和\$(document).ready的差别，选择合适的页面加载完成时间
- 帧动画需要用setTimeout进行调用，禁止使用setInterval
- 游戏类H5推荐使用框架，不要用Dom来做游戏
- 代码请保持逻辑清晰、代码简洁。（从时间角度考虑，花在调试、修改代码上的时间比写代码的时间要多5-10倍，所以提前重构代码吧，是非常值得的）

页面资源

- 微信分享图片控制在200X200像素以下，标准是110X110像素。文件控制在30KB以下。
- 图片资源需要用tinypng来压缩
<http://tinypng.com/>
- 音频mp3需要压缩，建议控制在400KB以下。通过控制码率来控制音频文件大小。
windows工具：<http://www.52z.com/soft/125400.html>（工具中选项设置mp3的码率）
- 资源文件需要放置在cdn上
- 建议：小图片资源多时，考虑用雪碧图合并图片。雪碧图可以使用compass工具来生成
- 建议：JS文件使用工具合并成一个文件
- 建议：CSS文件使用工具合并成一个文件