**Javascript：**

1. 如果可以请尽量使用原生Javascript，避免使用第三方库(jQuery等附加各种库)，第三方库包含的功能太多，而使用里面封装的功能却很少，比如页面上只使用获取节点操作和HttpRequest，使用原生的并不需要太多代码，有封装的简易ajax，嵌入式平台下的CPU、内存无法和PC系统配置相比较，所以也不能像写PC网页那样包含一大推JS，越精简越好
2. 延迟加载javascript，Script脚本defer属性，如果某些JS文件页面一上来不需要里面的函数或变量，则可以使用这个属性，等页面HTML元素渲染完后再执行，JS执行往往也是比较耗费时间，文件约到耗费时间越多

**图片：**

1. 图片尽可能的小，涉及到大范围渐变区域，建议使用图片拉伸效果或CSS3里面的渐变效果
2. 多用JPG格式，少用PNG，PNG解码后比较耗内存，使用太多的透明效果也会影响绘制性能
3. 小图标之类的请使用CSS切图，避免小图产所过多的HTTP请求，对浏览器和服务器都是不太友好
4. 如果要使用海报或者大背景，建议尺寸不超过1280\*720，1280的一张图片解码后占用内存至少在3.5M以上，,估算一张图片在解码后的占用内存提供以下公式参考：w \* h \* 4=占用内存(字节) 与图片存储大小无关，与长宽有关(案例中有张图片37KB，但解码后有11M之多，就因为尺寸太大)
5. 如果页面一次加载很多图片，只加载当前页面用到的，暂时用不到的可以通过定时器等机制延后加载，页面也不要缩放图片，使用实际大小

**总结:**

减少JS文件的数量及控制大小，小段的JS片段代码放入页面中或者合并一个文件，注意JS是同步执行，如果某一个JS文件因网速卡住解析器就会等待它下完（或超时）再继续往下执行