

webpack

mode	production	development	none
process.env.NODE_ENV	'production'	'development'	✗
devtool (控制是否生成, 以及如何生成 source map)	✗	'eval'    打包更慢, 包体积更大;    更好的调试体验;	✗
cache (缓存模块, 避免在未更改时重新构建它们, 改善构建速度, 只在 watch 模式下有用)	✗	✓  内存占用更多;    更快的增量打包;	✗
output.pathinfo (输出包中是否包含模块注释信息)	✗	✓  包更大, 并且泄露路径信息;  提高了包代码的可读性;	✗
performance (性能设置)	✓  算法成本;  包过大时, 会警告;	✗	✗
optimization.removeAvailableModules (删除已可用模块)   算法成本;    减小包体积;	✓	✓	✓
optimization.removeEmptyChunks (删除空模块)  算法成本;    减小包体积;	✓	✓	✓

mode	production	development	none
optimization.mergeDuplicateChunks (合并相等块)  算法成本;    更少的请求与下载;			
optimization.flagIncludedChunks (标记块是否是其它块的子集, 控制加载块的大小, 当加载较大块时, 不加载其子集)	  算法成本;   更少的请求与下载;		
optimization.occurrenceOrder (标记模块的加载顺序, 使初始包更小)	  算法成本;  更小的包体积;		
optimization.providedExports (尽可能确定每个模块的导出信息)  算法成本;  包体积及其它优化的需求;			
optimization.usedExports (不会为未使用的导出生成导出, 最小化的消除死代码, 可被其他优化或代码生成所使用)	   算法成本;   更小的包体积;		
optimization.sideEffects (识别 package.json 或者 module.rules 的 sideEffects 标志 (纯的 ES2015 模块), 安全地删除未用到的 export 导出。这取决于 optimization.providedExports 和 optimization.usedExports。这些依赖性有一定的成本, 但是由于减少了代码生成, 因此消除模块会对性能产生积极影响)	  算法成本;    更小的包体积, 更小的代码生成;		
optimization.concatenateModules (查找模块图中可以安全的连接到其它模块的片段, 取决于 optimization.providedExports 和 optimization.usedExports)	    额外的解析, 范围分析和标识符重命名 (性能);    提升运行时性能, 减小包大小;		

mode	production	development	none
optimization.splitChunks (拆分块，默认只针对异步块进行拆分)  算法成本，额外的请求；    更少的代码生成，更好的缓存，更少的下载；			
optimization.runtimeChunk (为webpack运行时代码和块清单创建一个单独的块。该块应内联到HTML中)    更大的HTML文件；    更好的缓存；			
optimization.noEmitOnErrors (不输出编译错误的包)	  无法使用应用程序的工作部分；  没有坏包；		
optimization.nameModules (以名称固化 module id)		  更大包体积；  更好的错误报告和调试；	
optimization.namedChunks (以名称固化 chunk id)		  更大包体积；  更好的错误报告和调试；	
optimization.nodeEnv (设置 process.env.NODE_ENV)	'production'  区别开发与生产环境；   包大小，运行时性能；	'development'  区别开发与生产环境；   包大小，运行时性能；	
optimization.minimize (使用 optimization.minimizer TerserPlugin 来最小化包)	    更慢；    包体积；		
optimize.ModuleConcatenationPlugin (预编译所有模块到一个闭包中，提升代码在浏览器中的执行速度)			