传统的用script标签导入的JS文件,有可能会阻塞页面 传统代码的缺陷 渲染,而且正常我们开发的时候会导入引入JS文件,都 用script标签导入,很容易造成混乱,不容易维护。 在Java中有一个重要带概念——package,逻辑上相关的代码 组织到同一个包内,包内是一个相对独立的王国,不用担心命 随着网页越来越复杂, 网页中引入的 名冲突什么的,那么外部如果使用呢? 直接import对应的 JS文件也就越来越多, 单纯的用 额外扩展: <script>引入js文件,已经满足不了 package即可 import java.util.ArrayList; 遗憾的是JavaScript 在设计时定位原因,没有提供类似的功能, 开发者需要模拟出 我们的需求。我们需要团队协作,模 块分离。 类似的功能,来隔离、组织复杂的JavaScript代码,我们称为 模块化。 什么是模块化? 模块化是指在处理某些问题时, 按照 一种分类或者思想对功能进行模块化 管理和使用。 1、具有定义封装的能力 设计一个模块化需要具备的能力 2、具有定义依赖新模块的能力,可 以引入其他模块的能力 function fn () { 1、平时我们把功能写在普通函数 function fn2 () { 中, 坏处: 容易造成函数命名冲突 var MyModule = new Object({ count: 0, fn1: function (num) { 2、为了解决命名冲突,可以用对象 return count += num; 来封装函数 坏处:外部可以通过 Mymodule.count来操作count属性 fn2: function (num) { return count -= num; 模块化的演变 var MyModule = (function () { var count = 0;var fn1 = function (num) { return count += num; 3、匿名函数闭包(这种方式已经是 var fn2 = function (num) { 模块化编程的雏形了, 能够实现功能 return count -= num; 的封装, 也能够隐藏私有变量) return { fn1: fn1, fn2: fn2 requireJS })(); define(['a','b'], function (a, b) { //依赖必须提前写好,才能使用 AMD是requireJS在推广中对模块化 对于依赖的模块,AMD是提前执 a.doSomething(); AMD推崇依赖前置 AMD 编程规范的产出。 行, 异步加载 b.doSomething(); define(function (require, exports, moduls) { 模块化编程规范 //依赖就近书写 var a = require("a"); CMD是seaJS在推广中对模块化编程 CMD推崇依赖就近 CMD CMD是延迟执行。 a.doSomething(); 规范的产出。 var b = require("b"); b.doSomething(); 这些规范目的都是为了更合理的去实现模块化编程,特 别是在浏览器中,大部分都支持模块化编程 其中requirejs 和 require 是一个意思,我们一般使用 require就可以, require是加载模块用的, 而且加载模 requireJS有三个变量: 块后, 还可以执行回调函数 requirejs,require,define define: 是定义模块(一个模块就是功能一个js文件) 使用define定义模块 require(['js/sayHello']) 注意: syaHello相当于sayHello.js .js可写可不写 require(['js/sayHello'], function () { 还可以设置回调函数 alert("加载完毕!"); 通过require方法来加载模块 require(['js/sayHello'], function (say) { 如果该模块有导出内容的话, 需要在 requireJS的基本API alert("加载完毕!" + say); 回调函数中写上形参 如何使用? require.config({ paths: { jquery: "http://libs.baidu.com/jquery/2.0.0/jquery", say: './js/say' 通过require.config 来配置路径,通 }); 过require.config 不仅能加载本地文 件, 还可以加载网络文件 require(['jquery', 'say'], function (\$) { \$(function () { alert("加载完毕!"); });