一. 什么是Tree-shaking



先来看一下Tree-shaking原始的本意



上图形象的解释了Tree-shaking 的本意,本文所说的前端中的tree-shaking可以理解为通过工具"摇"我们的JS文件,将其中用不到的代码"摇"掉,是一个性能优化的范畴。具体来说,在 webpack 项目中,有一个入口文件,相当于一棵树的主干,入口文件有很多依赖的

模块,相当于树枝。实际情况中,虽然依赖了某个模块,但其实只使用其中的某些功能。通过 tree-shaking,将没有使用的模块摇掉,这样来达到删除无用代码的目的。



Tree-shaking 较早由 Rich_Harris 的 rollup 实现,后来,webpack2 也增加了tree-shaking 的功能。其实在更早,google closure compiler 也做过类似的事情。三个工具的效果和使用各不相同,使用方法可以通过官网文档去了解,三者的效果对比,后文会详细介绍。

二. tree-shaking的原理



Tree-shaking的本质是消除无用的js代码。无用代码消除在广泛存在于传统的编程语言编译器中,编译器可以判断出某些代码根本不影响输出,然后消除这些代码,这个称之为 DCE (dead code elimination)。

Tree-shaking 是 DCE 的一种新的实现,Javascript同传统的编程语言不同的是, javascript绝大多数情况需要通过网络进行加载,然后执行,加载的文件大小越小,整体执 行时间更短,所以去除无用代码以减少文件体积,对javascript来说更有意义。

Tree-shaking 和传统的 DCE的方法又不太一样,传统的DCE 消灭不可能执行的代码,而 Tree-shaking 更关注宇消除没有用到的代码。下面详细介绍一下DCE和Tree-shaking。

(1) 先来看一下DCE消除大法

Dead Code Elimination

Dead Code

- 代码不会被执行,不可到达
- 代码执行的结果不会被用到
- 代码只会影响死变量(只写不读)

Dead Code 一般具有以下几个特征

- •代码不会被执行,不可到达
- •代码执行的结果不会被用到
- •代码只会影响死变量(只写不读)

下面红框标示的代码就属于死码,满足以上特征



传统编译型的语言中,都是由编译器将Dead Code从AST (抽象语法树) 中删除,那 javascript中是由谁做DCE呢?

首先肯定不是浏览器做DCE,因为当我们的代码送到浏览器,那还谈什么消除无法执行的代码来优化呢,所以肯定是送到浏览器之前的步骤进行优化。

其实也不是上面提到的三个工具,rollup, webpack, cc做的,而是著名的代码压缩优化工具uglify, uglify完成了javascript的DCE, 下面通过一个实验来验证一下。

以下所有的示例代码都能在我们的github中找到,欢迎戳♥

github.com/lin-xi/tree...

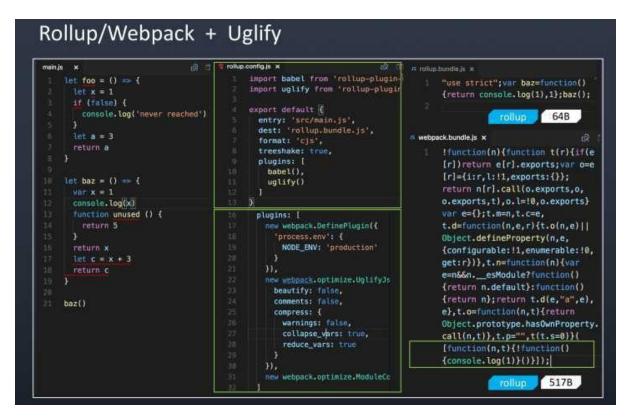
分别用rollup和webpack将图4中的代码进行打包

```
rollup.bundle.js ×
                                                                      webpack bundle is x
let foo = () -> {
                                                                            63 /*****/ return _webpack_requir
  if (false) {
   console.log('never reached') 3
                                      var baz = function baz() {
                                                                                /= 0 +/
/***/ (function(module, exports)
                                       console.log(x);
 return a
                                                                             The var foo = function foo() {
                                       var c = x + 3;
return c;
                                                                                 var x = 1;
if (false) {
let baz = () => {
                                                                                 console.log('never reached');
  console.log(x)
                                  11 baz();
  function unused () {
                                                                                var baz = function baz() {
 let c = x + 3
 return c
                                                                                 console.log(x);
                                                                                  function unused() {
baz()
                                                                                 return x;
var c = x + 3;
                                                                                 baz();
```

中间是rollup打包的结果,右边是webpack打包的结果

可以发现,rollup将无用的代码foo函数和unused函数消除了,但是仍然保留了不会执行到的代码,而webpack完整的保留了所有的无用代码和不会执行到的代码。

分别用rollup + uglify和 webpack + uglify 将图4中的代码进行打包



中间是配置文件,右侧是结果

可以看到右侧最终打包结果中都去除了无法执行到的代码,结果符合我们的预期。

(2) 再来看一下Tree-shaking消除大法

前面提到了tree-shaking更关注于无用模块的消除,消除那些引用了但并没有被使用的模块。

先思考一个问题,为什么tree-shaking是最近几年流行起来了?而前端模块化概念已经有很多年历史了,其实tree-shaking的消除原理是依赖于ES6的模块特性。

无用的模块消除

ES6 module 特点:

- 只能作为模块顶层的语句出现
- · import 的模块名只能是字符串常量
- import binding 是 immutable 的

依赖关系是确定的,和运行时的状态无关可以进行可靠的静态分析,然后进行消除

ES6 module 特点:

- 只能作为模块顶层的语句出现
- import 的模块名只能是字符串常量
- import binding 是 immutable的

ES6模块依赖关系是确定的,和运行时的状态无关,可以进行可靠的静态分析,这就是tree-shaking的基础。

所谓静态分析就是不执行代码,从字面量上对代码进行分析,ES6之前的模块化,比如我们可以动态require一个模块,只有执行后才知道引用的什么模块,这个就不能通过静态分析去做优化。

这是 ES6 modules 在设计时的一个重要考量,也是为什么没有直接采用 CommonJS,正是基于这个基础上,才使得 tree-shaking 成为可能,这也是为什么 rollup 和 webpack 2 都要用 ES6 module syntax 才能 tree-shaking。

我们还是通过例子来详细了解一下

面向过程编程函数和面向对象编程是javascript最常用的编程模式和代码组织方式,从这两个方面来实验:

- 函数消除实验
- 类消除实验

先看下函数消除实验

utils中get方法没有被使用到,我们期望的是get方法最终被消除。

注意, uglify目前不会跨文件去做DCE, 所以上面这种情况, uglify是不能优化的。

先看看rollup的打包结果

完全符合预期,最终结果中没有get方法

再看看webpack的结果

```
JS webpack.bundle.js x
                                     ΓQ
                         Aa Abl .*
        post
       [U]/TELUTH L[U].EXPUTES;
       [o]={i:o,l:!1,exports:{}};
      return e[o].call(r.exports,r,
      r.exports,n),r.l=!0,r.exports}
      var t={};n.m=e,n.c=t,
      n.d=function(e,t,o){n.o(e,t)||
      Object.defineProperty(e,t,
      {configurable: !1, enumerable: !0,
      get:o})},n.n=function(e){var
      t=e&&e.__esModule?function()
      {return e.default}:function()
      {return e}; return n.d(t, "a",t),
      t},n.o=function(e,n){return
      Object.prototype.hasOwnProperty.
      call(e,n)},n.p="",n(n.s=0)}(
       [function(e,n,t){"use strict";
      function o(){console.log("do
      post")}Object.defineProperty(n,
        _esModule",{value:!0});
       !function(){o();console.log(1)}
       ()}]);
```

也符合预期,最终结果中没有get方法

可以看到rollup打包的结果比webpack更优化

再来看下类消除实验

增加了对menu.js的引用,但其实代码中并没有用到menu的任何方法和变量,所以我们的期望是,最终代码中menu.js里的内容被消除

```
import {post} from './util.js'
import Menu from './menu.js'

let baz = () => {
    post()
    var x = 1
    console.log(x)
    function unused () {
        return 5
    }
    return x
    }

baz()
```

main.js

```
# export default class Menu {
    constructor () {
        this.display = 'none'
    }
    show () {
        this.display = 'block'
    }
    hide () {
        this.display = 'none'
    }
    isShow () {
        return this.display === 'block'
    }
}
```

menu.js

rollup打包结果

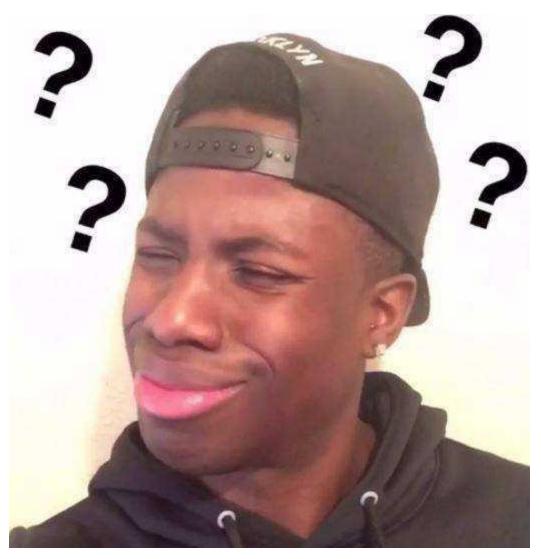
```
Is rollup.bundle.js x
                                                            ĽQ
                                                               \blacksquare
      "use strict"; function post(){console.log("do post")}
      function _classCallCheck(n,e){if(!(n instanceof e))
      throw new TypeError("Cannot call a class as a
      function")}var _createClass=function(){function n(n,
      e){for(var t=0;t<e.length;t++){var o=e[t];
      o.enumerable=o.enumerable||!1,o.configurable=!0,
      "value"in o&&(o.writable=!0),Object.defineProperty(n,
      o.key,o)}}return function(e,t,o){return t&&n
      (e.prototype,t),o&&n(e,o),e}}(),Menu=function()
      {function n(){_classCallCheck(this,n),
      this.display="none"}return _createClass(n,[
      {key:"show", value:function(){this.display="block"}},
      {key:"hide",value:function(){this.display="none"}},
      {key:"isShow", value:function()
      {return"block"===this.display}}]),n}(),baz=function()
      {post(); return console.log(1),1}; baz();
```

webpack打包结果

```
JS webpack.bundle.is x
      !function(n){function e(o){if(t[o])return t[o]
      .exports; var r=t[o]={i:o,l:!1,exports:{}}; return n[o]
      .call(r.exports,r,r.exports,e),r.l=!0,r.exports}var
      t={};e.m=n,e.c=t,e.d=function(n,t,o){e.o(n,t)||
      Object.defineProperty(n,t,{configurable:!1,
      enumerable: !0, get:o})},e.n=function(n){var t=n&&
      n. esModule?function(){return n.default}:function()
      {return n}; return e.d(t,"a",t),t},e.o=function(n,e)
      {return Object.prototype.hasOwnProperty.call(n,e)},
      e.p="",e(e.s=0)}([function(n,e,t){"use strict";
      function o(){console.log("do post")}function r(n,e)
      {if(!(n instanceof e))throw new TypeError("Cannot
      call a class as a function") } Object.define Property(e,
      "__esModule",{value:!0});var i=function(){function n
      (n,e){for(var t=0;t<e.length;t++){var o=e[t];</pre>
      o.enumerable=o.enumerable||!1,o.configurable=!0,
      "value"in o&&(o.writable=!0),Object.defineProperty(n,
      o.key,o)}}return function(e,t,o){return t&&n
      (e.prototype,t),o&&n(e,o),e}}();!function(){function
      n(){r(this,n),this.display="none"}i(n,[{key:"show",
      value:function(){this.display="block"}},{key:"hide",
      value:function(){this.display="none"}},{key:"isShow",
      value:function(){return"block"===this.display}}])}();
      !function(){o();console.log(1)}()}]);
```

包中竟然也包含了menu.js的全部代码

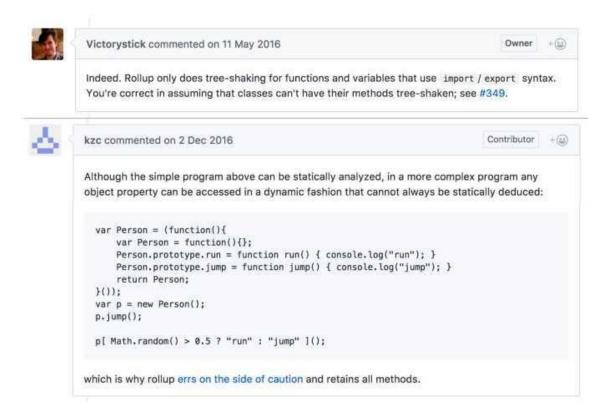
类消除实验中, rollup, webpack 全军覆没, 都没有达到预期



what happend?

这跟我们想象的完全不一样啊?为什么呢?无用的类不能消除,这还能叫做tree-shaking吗?我当时一度怀疑自己的demo有问题,后来各种网上搜索,才明白demo没有错。

下面摘取了rollup核心贡献者的的一些回答:



- rollup只处理函数和顶层的import/export变量,不能把没用到的类的方法消除掉
- javascript动态语言的特性使得静态分析比较困难
- 图7下部分的代码就是副作用的一个例子,如果静态分析的时候删除里run或者jump,程序运行时就可能报错,那就本末倒置了,我们的目的是优化,肯定不能影响执行

再举个例子说明下为什么不能消除menu.js, 比如下面这个场景

```
function Menu() {
}

Menu.prototype.show = function() {
}

Array.prototype.unique = function() {
    // 将 array 中的重复元素去除
}

export default Menu;
```

如果删除里menu.js,那对Array的扩展也会被删除,就会影响功能。那也许你会问,难道rollup,webpack不能区分是定义Menu的proptotype还是定义Array的proptotype吗?当然如果代码写成上面这种形式是可以区分的,如果我写成这样呢?

```
function Menu() {
}

Menu.prototype.show = function() {
}

var a = 'Arr' + 'ay'
var b

if(a == 'Array') {
    b = Array
} else {
    b = Menu
}

b.prototype.unique = function() {
    // 将 array 中的重复元素去除
}

export default Menu;
```

这种代码,静态分析是分析不了的,就算能静态分析代码,想要正确完全的分析也比较困难。

更多关于副作用的讨论, 可以看这个



Tree shaking class methods · Issue #349 · rollup/rollupgithub.com

- Rollup只处理函数和import / export变量
- Javascript动态语言特性使得分析比较困难
- Side Effect广泛存在

Tree Shaking效果不佳 Tree Shaking对顶层纯函数效果更好

https://github.com/rollup/d3-jsnext

tree-shaking对函数效果较好

函数的副作用相对较少,顶层函数相对来说更容易分析,加上babel默认都是"use strict"严格模式,减少顶层函数的动态访问的方式,也更容易分析

我们开始说的三个工具,rollup和webpack表现不理想,那closure compiler又如何呢? 将示例中的代码用cc打包后得到的结果如下:



天啊,这不就是我们要的结果吗?完美消除所有无用代码的结果,输出的结果非常性感

closure compiler, tree-shaking的结果完美!

可是不能高兴得太早,能得到这么完美结果是需要条件的,那就是cc的侵入式约束规范。必须在代码里添加这样的代码,看红线框标示的

```
utifie x
goog.provide('main')
                                               goog.provide('menu')
                                                                                              goog.provide('util')
goog.require('util')
goog.require('menu')
                                               export default class Menu {
                                                                                              export function post () {
                                                  constructor () (
                                                                                                console.log('do post')
import {post} from './util.js'
import {menu} from './menu.js'
                                                   this.display = 'none'
                                                 show () {
                                                                                             post.prototype.before = () => (
let baz = () => {
                                                  this.display = 'block'
                                                                                              console.log('before')
 post()
                                                 hide () {
  console. log(x)
  Tunction unused () {
                                                  this.display = 'none'
                                                                                             ∈ export function get () {
   return 5
                                                                                                console.log('do get')
                                                  isShow () {
                                                   return this.display === !bloc
```

google定义一整套注解规范Annotating JavaScript for the Closure Compiler,想更多了解的,可以去看下官网。

侵入式这个就让人很不爽,google Closure Compiler是java写的,和我们基于node的各种构建库不可能兼容(不过目前好像已经有nodejs版 Closure Compiler),Closure Compiler使用起来也比较麻烦,所以虽然效果很赞,但比较难以应用到项目中,迁移成本较大。

说了这么多,总结一下:

三大工具的tree-shaking对于无用代码,无用模块的消除,都是有限的,有条件的。 closure compiler是最好的,但与我们日常的基于node的开发流很难兼容。



tree-shaking对web意义重大,是一个极致优化的理想世界,是前端进化的又一个终极理想。

理想是美好的,但目前还处在发展阶段,还比较困难,有各个方面的,甚至有目前看来无法 解

决的问题,但还是应该相信新技术能带来更好的前端世界。

优化是一种态度,不因小而不为,不因艰而不攻。

知识有限,如果错误,请不惜指正,谢谢



本文中示例代码都能在我们的github中找到,欢迎戳♥



lin-xi/treeshakinggithub.com

关注下面的标签, 发现更多相似文章

Webpack

rollup.js

百度外卖大前端技术团队 □ 百度外卖大前端技术团队 @ 百度外卖发布了 8 篇专栏·获得点赞 2,373·获得阅读 58,528

关注

安装掘金浏览器插件

打开新标签页发现好内容,掘金、GitHub、Dribbble、ProductHunt等站点内容轻松获取。快来安装掘金浏览器插件获取高质量内容吧!

评论