

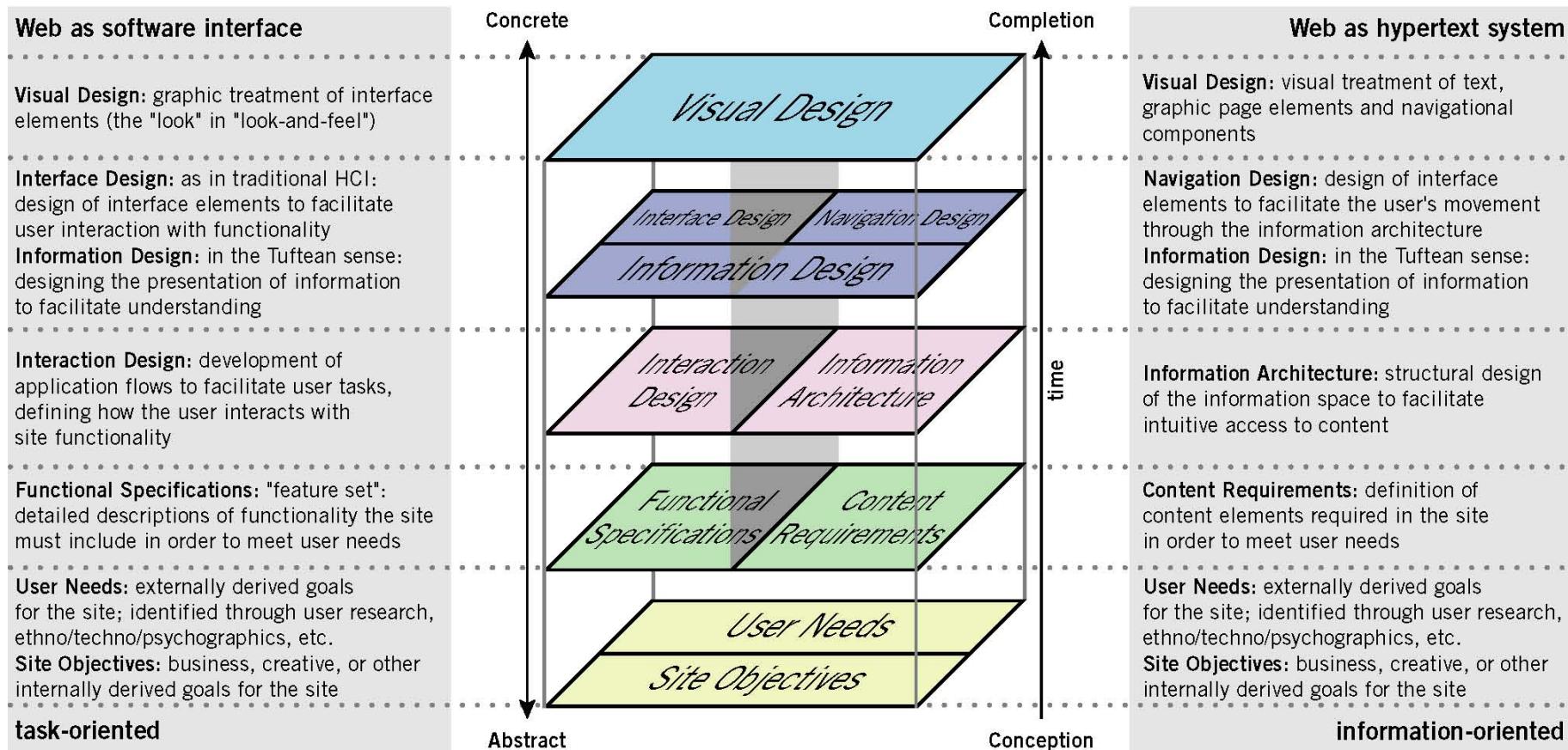
坑 与 不坑

的前端开发

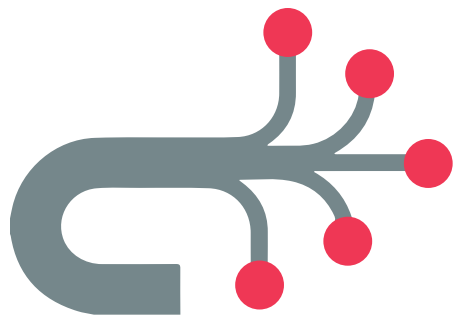
讨论提纲

- 从用户体验角度解构应用：视图与视图的生命周期；
- 应用设计规范：字体、颜色、布局、CSS框架，**让用户觉得好看**；
- 交互与微交互：视图状态、转场、call to action，**让用户觉得好用**；
- 前端的架构支撑：预渲染、缓存、后备方案，**让用户用的爽**；

用户体验的要素：传统观点

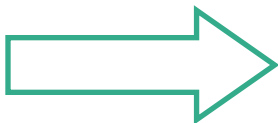


用户体验的变革



Internet
内容分发的渠道

内容 → 信息
单向 → 多向



Internet
信息交互的枢纽

从用户体验角度解构应用

讨论大意：

对于一个现代应用而言，其本身包含了一个超级生命周期。该生命周期的入口为其他形式的流量导入（例如用户主动打开应用或通过广告等形式进入应用）；出口为商业利益的转化。每一个生命周期都可以被拆解为一系列更加基础的视图及生命周期，譬如首页、功能页面、设置页面等。页面上的每一个更加细小的部分也可被继续拆解。每一个视图及生命周期都有自己的入口及出口，都拥有一系列不同的状态。

在开发时，我们可以以此为基本思路，对应用的架构进行梳理。该思路可以清晰地描述功能间的关系、完善的描述视图状态。

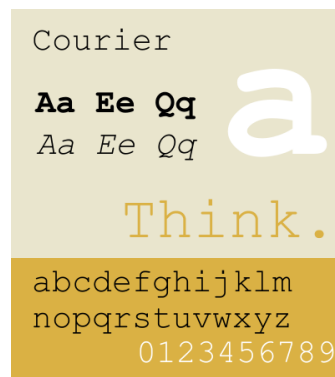
设计规范：字体



Old Style Serif



Transitional Serif



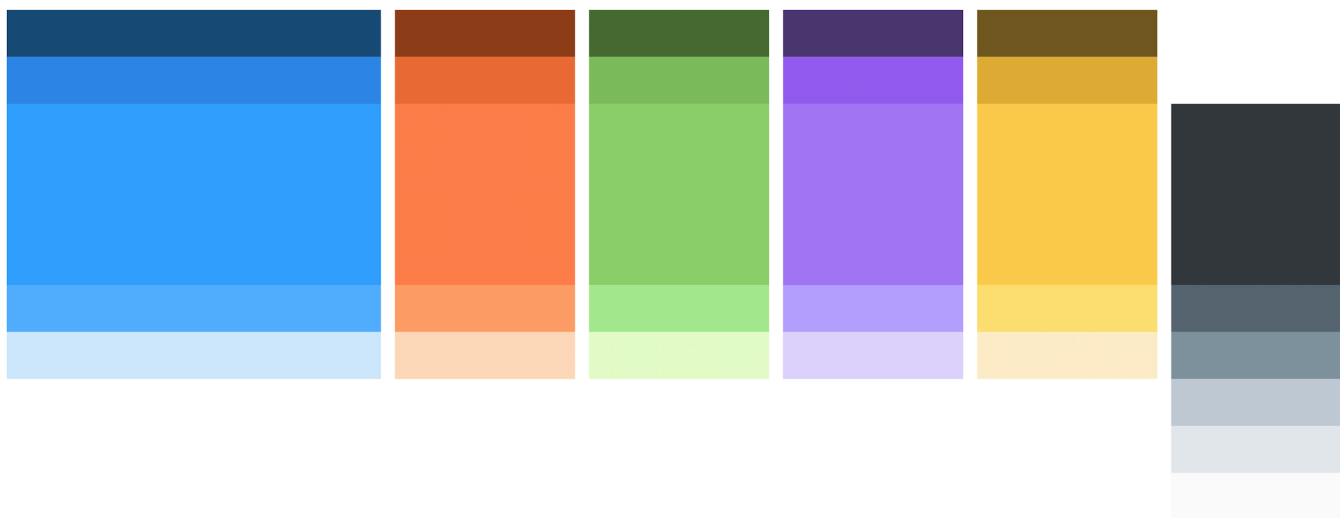
Slab Serif

字 体



Neo-Grotesque Geometric Sans Serif Humanist Sans Serif

设计规范：颜色与色板



颜色

设计规范：布局及样式

Reference:

1. [Simple App Style Guide](#)
2. [Material UI](#)
3. [Lighting Design System](#)

布局及样式

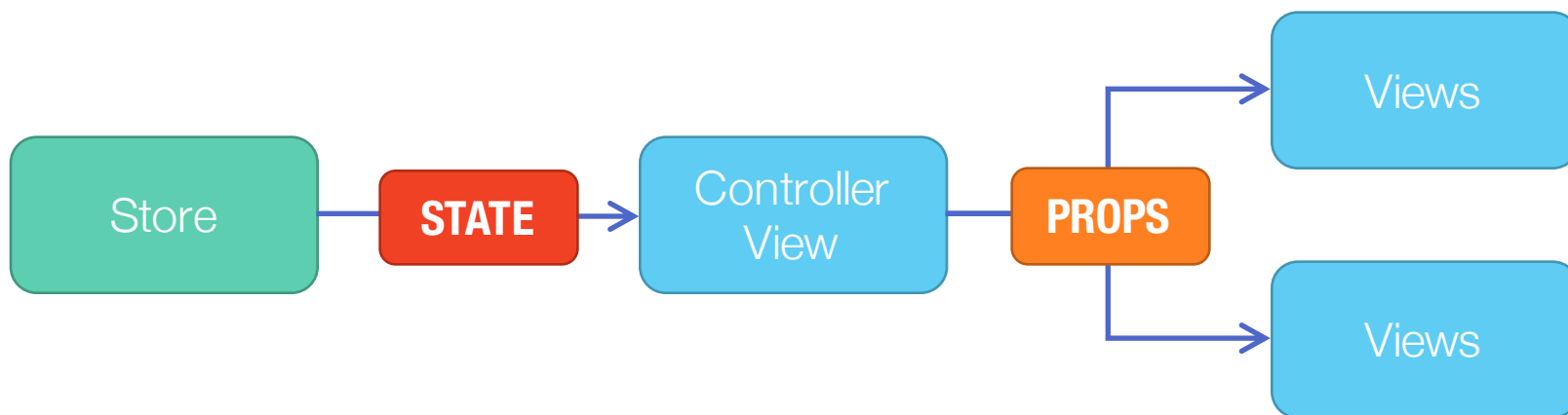
设计规范：CSS框架及应用

讨论大意：

一套字体及颜色的组合可以让我们轻松的说明品牌的性格。在此基础上我们可以生成一套规范的样式、图标等。借助于可编译的CSS、Icon Font等工具及方法，我们可以在统一的地方定义所有样式规范。

关于Bootstrap的好与坏，我的个人观点如下：Bootstrap的优点在于其提供了统一的样式来源，使用户可以通过几个参数改变整个应用的风格；但我极为不赞同单一规则的CSS选择器，该选择器虽然方便开发，但不利于维持页面的语义。

交互与微交互：视图与状态

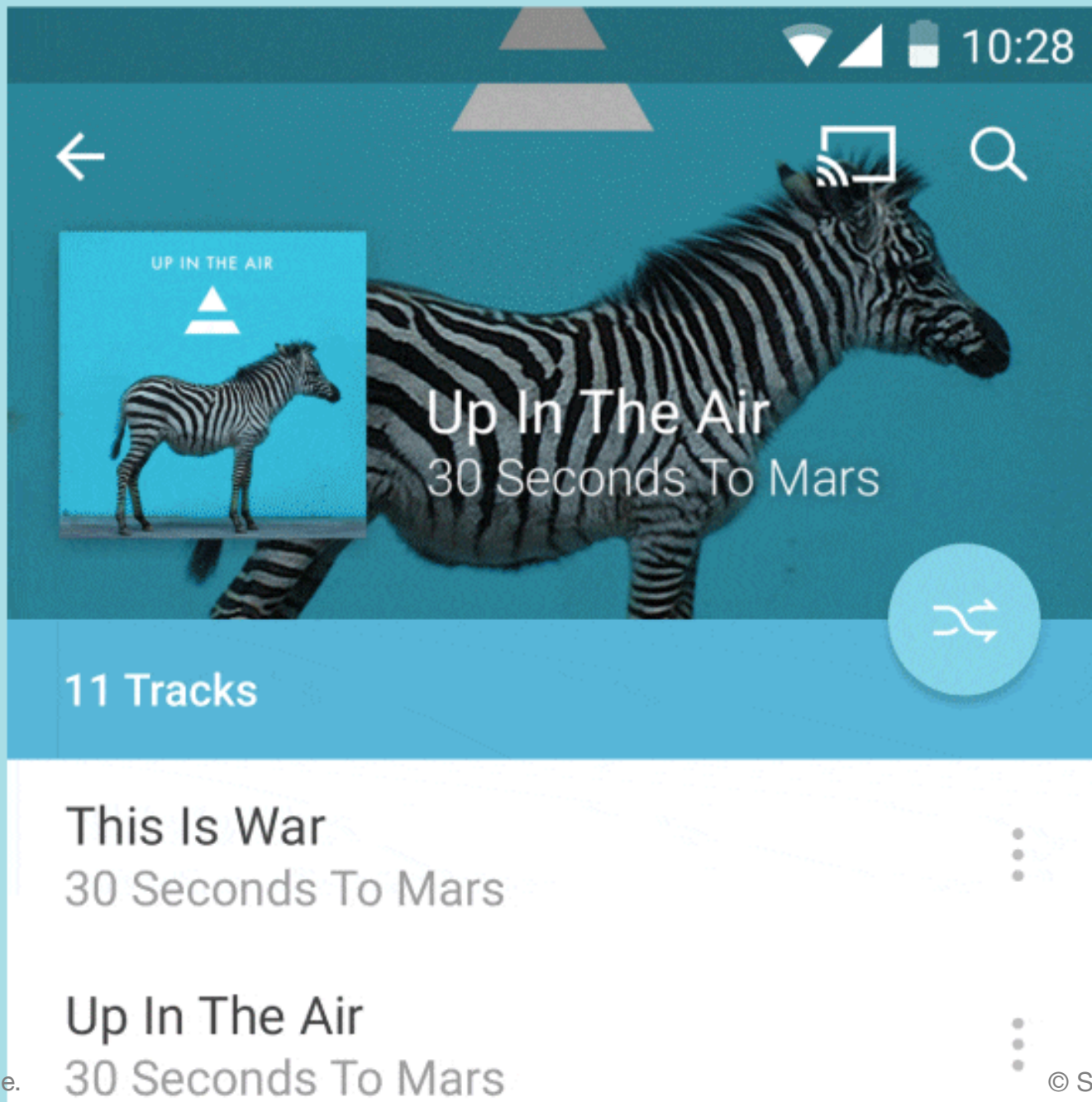


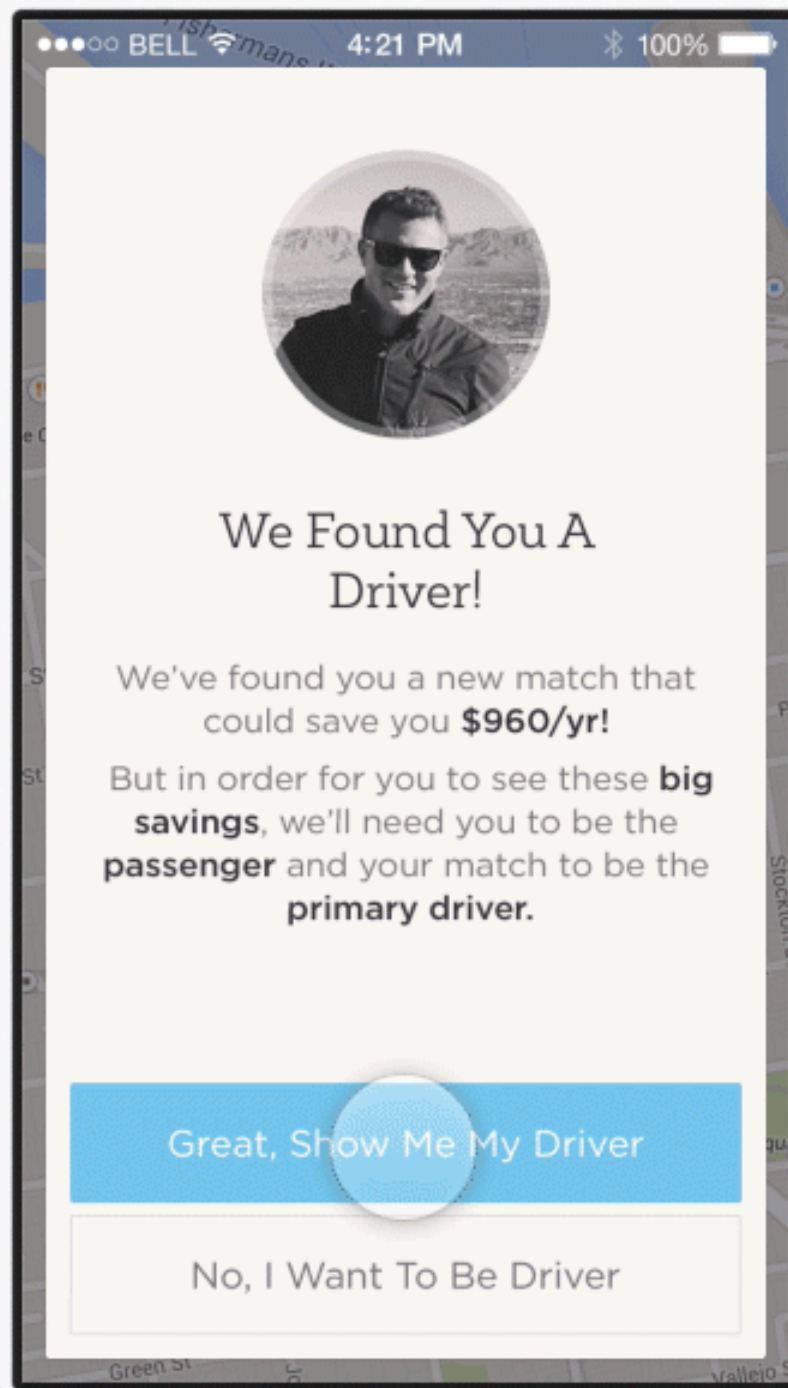
视图与状态

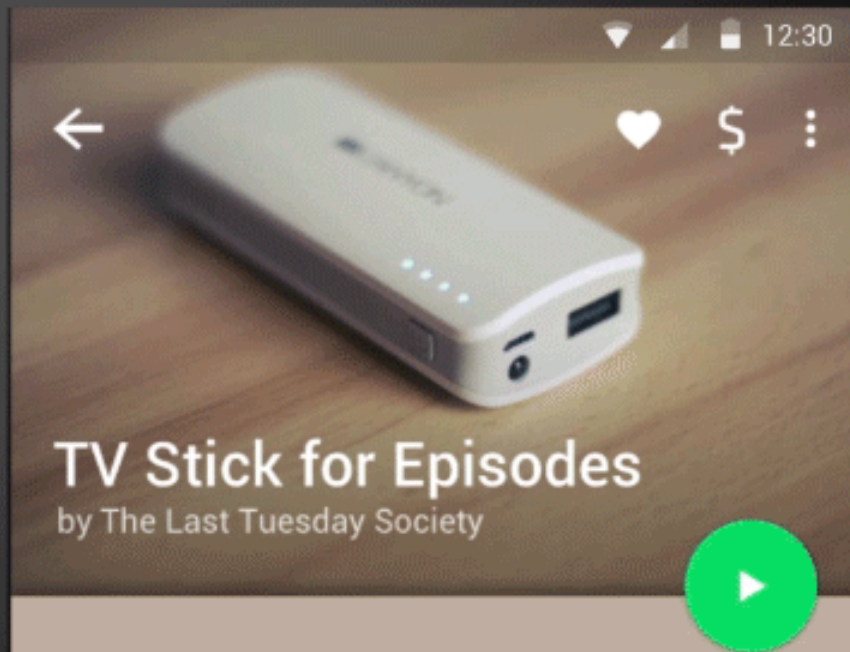
交互与微交互

转场的实现

转场用于指示视图之间的逻辑关系，不可或缺







Backing progress

\$132 090

pledged of \$550,000

4 026

backers

12

days left

Description

An eerie, surrealistic, first-person game experience by an independent team of developers who helped make BioShock Infinite & BioShock.

[READ MORE](#)



Created by

The Last Tuesday Society

交互与微交互

微交互的实现

微交互用于更好的引导用户使用功能



指示系统状态



高亮系统变化



提示用户操作



响应用户输入

CALL TO ACTION



最终目的：提升 **转化率**，最大化商业价值。

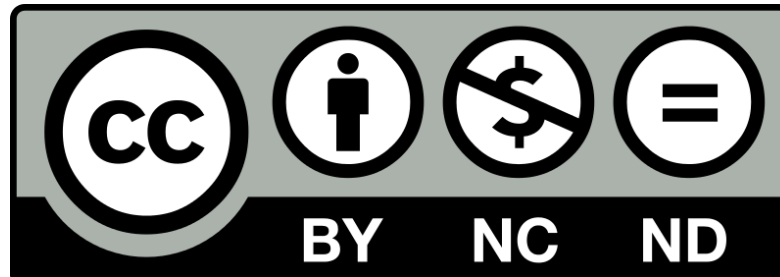
前端架构支撑

- **预渲染：**

对于网页应用而言，框架性内容（如用户基本信息）应该在页面渲染完成载入，并渲染至页面内容中；而流式信息则可以在页面框架渲染后逐步载入、逐步渲染。这样的逻辑可以让不同网速的用户都有足够好的体验。

- **缓存：** 待续。

- **后备方案：** 待续。



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

contact: hello@iyyang.com